

Posudek bakalářské práce

Matematicko-fyzikální fakulta Univerzity Karlovy v Praze

Autor práce Štěpán Havránek
Název práce 3D Akční hra v podivném městě
Rok odevzdání 2013
Studijní program Informatika **Studijní obor** Programování

Autor posudku David Hauzar **Role** Oponent
Pracoviště KDSS

Prosím vyplňte hodnocení křížkem u každého kritéria. Hodnocení *OK* označuje práci, která kritérium vhodným způsobem splňuje. Hodnocení *lepší* a *horší* označují splnění nad a pod rámec obvyklý pro bakalářskou práci, hodnocení *nevyhovuje* označuje práci, která by neměla být obhájena. Hodnocení v případě potřeby doplňte komentářem. Komentář prosím doplňte všude, kde je hodnocení jiné než *OK*.

K celé práci lepší OK horší nevyhovuje

Obtížnost zadání	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Splnění zadání	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rozsah práce ... <i>textová i implementační část, zohlednění náročnosti</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Komentář 1. Obtížnost zadání: vymyslet koncept hry v rozšířeném 3D světě, implementovat celé prostředí i umělou inteligenci a vše vyladit, aby byla hra hratelná, považuji za nadprůměrně náročné.

3. Rozsah práce: rozsah práce hodnotím jako lepší kvůli implementační části.

4. Poznámka k celkovému hodnocení: práci hodnotím výborně zejména kvůli implementační části, textová část by mohla být zpracována lépe. I vzhledem k tomu, že jde o bakalářskou a ne diplomovou práci, nemyslím, že to je závažný nedostatek.

Textová část práce

	lepší	OK	horší	nevyhovuje
Formální úprava ... <i>jazyková úroveň, typografická úroveň, citace</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Struktura textu ... <i>kontext, cíle, analýza, návrh, vyhodnocení, úroveň detailu</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Analýza	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vývojová dokumentace	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Uživatelská dokumentace	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Komentář 1. Formální úroveň: práce je psána v angličtině, jazyková úroveň je dostatečná, text je ale na některých místech značně kostrbatý. Například věta: „We have done all the quarters and its interfaces are joined.“ na straně 13. Nebrání to ale jeho srozumitelnosti.

Zpracování textu je místy horší. V textu jsou často velmi dlouhé odstavce, výjimkou nejsou ani odstavce delší než polovina strany.

Typografická úroveň by mohla být lepší, ale je dostatečná.

Citace jsou správně použité.

2. Struktura textu a 3. Analýza: struktura textu a analýza je horší. Práce neobsahuje samostatnou část, která by se věnovala analýze. Většinu textu tvoří popis řešení a analýza je roztroušena v tomto popisu. Chybí mi tak především systematictější rozbor cílů a možností, posouzení jejich výhod a nevýhod.

V práci je například napsáno, že se hledá pouze částečný plán a není zde popsáno, kdy se hledá nový plán. Dále na straně 22 je napsáno, že vykreslování sousední čtvrti funguje správně, když jsou ulice spojující sousední čtvrti dostatečně dlouhé a vykreslování není popsáno dostatečně podrobně, aby bylo jasné, v čem je problém a jaké jsou alternativy k řešení tohoto problému.

Některé části jsou hůře přehledné a podle mého názoru by si zasloužily lepší zpracování a členění. Zejména jde o část 2.2. Space and the Game World, nejvíce pak část 2.2.4. Space Partitioning a část 2.4. Boxes, Tools and Action-objects.

4. Vývojová dokumentace: vývojová dokumentace je z velké části pouze na úrovni komentovaných zdrojových kódů. Tyto komentáře jsou ale na vysoké úrovni. Za vývojovou dokumentaci by bylo možné považovat i celý text práce (s výjimkou úvodu a závěru). Obsahuje v sobě ale prvky analýzy a vazba na kód je s výjimkou části o plánování malá.

Implementační část práce

	lepší	OK	horší	nevyhovuje
Kvalita návrhu ... <i>architektura, struktury a algoritmy, použité technologie</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kvalita zpracování ... <i>jmenné konvence, formátování, komentáře, testování</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Stabilita implementace	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<p>Komentář 1. Kvalita návrhu: Návrh aplikace je na velmi dobré úrovni, architektura je přehledná a modulární. Implementace je promyšlená a působí „čistým“ dojmem. Autor použil vhodné algoritmy a technologie.</p> <p>2. Kvalita zpracování a 3. Stabilita aplikace: Kód je výborně komentován, je přehledný.</p> <p>Aplikace je stabilní, nepadá. Hra je dobře hratelná, i když občas nevyvážená. Například nastávají situace, kdy umělá inteligence soupeře neútočí - není schopná dostatečně včas detekovat hráče, provádí jinou činnost, není schopná rychle najít zbraň, ... Celkový herní zážitek je ale dobrý.</p>				

Celkové hodnocení Výborně
Práci navrhuji na zvláštní ocenění Ne

Datum 7. června 2013

Podpis