

Strukturovaný posudek bakalářské práce

Petr Pavlíček

Implementace herních strategií

1. Informace k zadání

Student řešil jedno ze standardních zadání BP orientovaných na problematiku umělé inteligence a pro realizaci inteligentních algoritmů hraní her si zvolil relativně jednoduchou hru pro dva hráče nazývanou Othello či Reversi. Cílem práce bylo vytvoření herního programového vybavení, které umožňuje hraní uvedené hry ve třech obtížnostních stupních a ve třech kombinacích hráčů, včetně přístupu ke hře prostřednictvím počítačové sítě.

2. Aktivita během řešení, konzultace, komunikace – 14 bodů (max. 15 bodů)

Student si zadání zvolil na základě vlastního zájmu, k řešení zadaného tématu přistupoval aktivně, zodpovědně a zcela samostatně. Konzultace k vlastní realizaci hry nepotřeboval, k implementaci hry měl několik zcela konkrétních dotazů, které byly vyřešeny diskusí s vedoucím práce. Popisované řešení autor zpracoval zcela bez pomoci a lze ho považovat za originální, vyčerpávající a úspěšné.

3. Splnění požadavků zadání – 21 bodů (max. 25 bodů)

Zadání bylo splněno v širším rozsahu než bylo zadáno – mám tím na mysli čtyři různé implementace herních algoritmů (pod OS Windows 7, Linux 32b., Linux 64b. a MacOSX), programové řešení je plně spolehlivé a obsluha herní plochy intuitivní. Použité algoritmy hry jsou v práci popsány jen velmi stručně a pozornost je věnována především implementaci hry. Na konci str. 11 je věta „... jednoduchý protokol navrhnu sám“, avšak nikde v předložené práci jsem návrh jednoúčelového komunikačního protokolu nenalezl.

4. Hodnocení formální stránky předložené práce – 20 bodů (max. 25 bodů)

Po stránce logické struktury je práce zpracována pěkně a přehledně, výsledky jsou dobře zvýrazněny a komentovány. I po obsahové stránce je práce pěkně zpracována a obsahuje všechny potřebné informace. Zejména čtvrtá kapitola práce – závěr je zpracována zcela srozumitelně a obsahuje naprosto objektivní zhodnocení dosažených výsledků. Práce ale má též některé nedostatky – např. jsem v práci nenalezl odpovídající programovou dokumentaci a místo ní je k práci přiložen kompletní otisk zdrojového kódu všech programů, dále přiložené programy nemají odpovídající formální strukturu. Práce rovněž obsahuje několik hrubých pravopisných chyb a nevhodných větných struktur.

5. Hodnocení realizačního výstupu – 32 bodů (max. 35 bodů)

Realizace tématu byla dotažena do úspěšného konce a práci bude možno po některých úpravách využít jako cvičnou úlohu ve cvičení předmětu UIR. Práce má i po teoretické stránce dobrou hodnotu, a proto hodnotím i tento bod relativně vysokým bodovým ohodnocením.

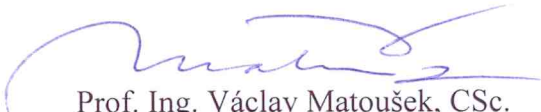
6. Otázky k obhajobě

- Proč jste přistoupil k návrhu vlastního komunikačního protokolu ?
- Specifikujte strukturu a vlastnosti Vámi navrženého komunikačního protokolu.
- Z jakého důvodu se Vám nepodařilo algoritmus hry implementovat jako vícevláknový ?

7. Závěrečné shrnutí – celkem dosaženo 87 bodů (max. 100 bodů)

Práci doporučuji k obhajobě.

V Plzni dne 24. 5. 2012


Prof. Ing. Václav Matoušek, CSc.
KIV – FAV – ZČU