

# Posudek bakalářské práce

Matematicko-fyzikální fakulta Univerzity Karlovy

**Autor práce** Tomáš Guth Jarkovský  
**Název práce** Adaptive generated encounters in a rogue-like role-playing video game  
**Rok odevzdání** 2023  
**Studijní program** Informatika  
**Specializace** Počítačová grafika, vidění a vývoj her

**Autor posudku** RNDr. Tomáš Holan, Ph.D.  
**Pracoviště** KSVI MFF UK

**Role** Oponent

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 rámeček 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*.

<b>K celé práci</b>	lepší	OK	horší	nevyhovuje
Obtížnost zadání	<input type="checkbox"/>	<input checked="" 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 type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Komentář</b> Práce řeší problém přizpůsobování obtížnosti hry schopnostem uživatele tak, aby hra byla stále zajímavá. Text práce nejprve popisuje pojmy, potom příbuzné práce, pak definuje problém, navrhuje a popisuje řešení. Autor navrhl vlastní přístup k řešení a pro jeho testování vytvořil vlastní hru a provedl a vyhodnotil experiment, kde zkoumal názory dvou skupin hráčů, práce potom popisuje a vyhodnocuje výsledky tohoto experimentu.				

<b>Textová část práce</b>	lepší	OK	horší	nevyhovuje
Formální úprava ... <i>jazyková úroveň, typografická úroveň, citace</i>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Struktura textu ... <i>kontext, cíle, analýza, návrh, vyhodnocení, úroveň detailu</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Analýza	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vývojová dokumentace	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Uživatelská dokumentace	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Komentář</b> Práce je psaná anglicky. Textová část práce je dobře rozdělená, přehledná a srozumitelná. Práce je zajímavá, zpracovaná přehledně a pečlivě. U vyhodnocení experimentu by asi bylo dobré vedle prezentace grafů stanovit hypotézu a provést standardní vyhodnocení její platnosti pomocí získaných dat. Dokumentace k vytvořené hře jsou zčásti v příloze textové práce a z části jako generovaná dokumentace v příloze (napsal bych na CD/DVD, ale papírová verze práce přílohu neobsahuje, ta je dostupná pouze v elektronicky odevzdané verzi).				

**Implementační část práce**

lepší OK horší nevyhovuje

Kvalita návrhu ... <i>architektura, struktury a algoritmy, použité technologie</i>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kvalita zpracování ... <i>jmenné konvence, formátování, komentáře, testování</i>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Stabilita implementace	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Komentář**

Program, pomocí kterého byl testován navržený způsob řešení, je hra vytvořená v Unity, s cca 4000 řádek zdrojového kódu.

Líbí se mi použití komponentového systému a řešení simulace pomocí zpráv (queries).

Hra je funkční, jako uživatel/hráč bych vytkl několik drobností:

- v souboji (ani ve fázi vylepšování) se nezobrazují popisky hráčů, takže je těžší orientace
- když mají hráči více vlastností, tak se nevypisuje otrávenost (asi se už nevejde)
- bylo by dobré zřetelněji zobrazovat tahy soupeře (log nebo alespoň graficky znázornit)
- oproti jiným rogue-like hrám schází možnost volby cesty i informace o tom, jak jsme daleko
- ...a v případě prohry se opakuje stejná úroveň a hráč se nevrací začátek.

**Celkové hodnocení** Výborně Choose an item.

**Práci navrhuji na zvláštní ocenění** Ne

**Datum** 26. ledna 2023

**Podpis**