

Posudek bakalářské práce

Matematicko-fyzikální fakulta Univerzity Karlovy

Autor práce Miroslav Valach
Název práce Diplomacy-Based Strategy Game
Rok odevzdání 2024
Studijní program Informatika
Specializace Systémové programování

Autor posudku Mgr. Martin Pilát, Ph.D. Vedoucí
Pracoviště Katedra teoretické informatiky a matematické logiky

K celé práci

lepší OK horší nevyhovuje

	lepší	OK	horší	nevyhovuje
Obtížnost zadání	X	X		
Splnění zadání	X	X		
Rozsah práce <i>... textová i implementační část, zohlednění náročnosti</i>	X	X		
<p>Cílem práce bylo navrhnout a implementovat počítačovou hru založenou především na diplomacii. Takové zadání je relativně složité, neboť hry podobného typu aktuálně téměř neexistují. Studentovi se nicméně podařilo vytyčený cíl splnit a navrhl novou hru založenou na originálních nápadech a herních mechanikách. Výsledkem je prototyp hry, kterou je možné hrát ve více hráčích.</p>				

Textová část práce

lepší OK horší nevyhovuje

	lepší	OK	horší	nevyhovuje
Formální úprava <i>... jazyková úroveň, typografická úroveň, citace</i>	X	X		
Struktura textu <i>... kontext, cíle, analýza, návrh, vyhodnocení, úroveň detailu</i>		X		
Analýza	X	X		
Vývojová dokumentace		X		
Uživatelská dokumentace		X		
<p>Text práce je velmi dobře napsaný. Analýza obsahuje popis několika typů podobných her, nejen počítačových, ale i deskových, kde se diplomatické prvky vyskytují častěji. Tato část práce také ukazuje nedostatky diplomacie ve většině existujících strategických her, které vedou k tomu, že dopad diplomacie na samotnou hru je většinou velmi malý. Student na základě této analýzy definuje požadavky na nový diplomatický systém a na základě těchto požadavků nový systém navrhuje. Popis návrhu hry dobře zdůvodňuje rozhodnutí, která student při návrhu udělal a výsledkem je velmi zajímavá diplomatická hra.</p> <p>Vývojová dokumentace je relativně podrobná, obsahuje popis jak jednotlivých důležitých komponent, tak i toho, jak jsou propojeny. Nechybí ani popis toho, jakým způsobem dále rozšiřovat jednotlivé prvky hry. Uživatelská dokumentace především detailně popisuje uživatelské rozhraní a základní průběh hry, detailnější popis hry je v samostatné kapitole.</p>				

Implementační část práce

lepší OK horší nevyhovuje

Kvalita návrhu ... architektura, struktury a algoritmy, použité technologie	X	X		
Kvalita zpracování ... jmenné konvence, formátování, komentáře, testování	X	X		
Stabilita implementace		X		
<p>Implementace je dobře navržena s ohledem na budoucí rozšiřitelnost. Dodané zdrojové kódy jsou dobře okomentované a používají standardní konvence. Pro implementaci byl použit Unreal Engine, čímž student prokázal, že je schopný se naučit používat i relativně komplikované knihovny a nástroje.</p> <p>Implementovaná umělá inteligence a rozhraní pro ní jsou relativně jednoduché, ale to není vzhledem k velkému rozsahu práce zásadní problém.</p>				

Celkové hodnocení Výborně
Práci navrhuji na zvláštní ocenění Ne

Datum 29. ledna 2024

Podpis