

Posudek bakalářské práce

Matematicko-fyzikální fakulta Univerzity Karlovy

Autor práce	Dann Mosný	
Název práce	Interpret společenských hier hraných na mape zloženéj zo štvorčekov	
Rok odevzdání	2024	
Studijní program	Informatika	
Specializace	IPP6	
Autor posudku	Martin Pergel	Vedoucí
Pracoviště	Katedra softwaru a výuky informatiky	

K celé práci

lepší OK horší nevyhovuje

	lepší	OK	horší	nevyhovuje
Obtížnost zadání	X	X		
Splnění zadání		X		
Rozsah práce <small>... textová i implementační část, zohlednění náročnosti</small>	X	X		
<p>Práce se zabývá návrhem a implementací více méně generatoru her majících jako společné atributy, že jde o deskové hry, ve kterých se nějakým způsobem manipuluje s kartičkami na stole (potažmo hrací desce). Nejde tedy o klasickou implementační práci, ale jádrem práce je propátrání deskových her, zjištění jejich společných vlastností, vytipování vhodné (pokud možno co největší) podmnožiny takových her a implementace systému, který umožní všechny tyto hry hrát - v závislosti na konfiguraci, tedy jde o jistou formu interpretu.</p> <p>V světě her se (kromě vývojářů) vyskytují (jen) hráči. Ti se chovají všichni více méně stejně, tedy zuřivě hrají hry, které jim nabízíme. Tento software má usnadnit vývoj nových her vývojářům tak, že budou moci vytvářet nové hry tak, že dodají nové lístečky, popíší nová pravidla a program najednou namísto Snakes and Ladders začne hrát třeba Dárek pro Putina. Nutnou základní společnou vlastností je skutečnost, že se manipuluje nějakými lístečky na ploše, což když se podíváme pořádně, může pokrývat i hry nečekané, jako třeba Piškvorky (kde na každém políčku manipulujeme s trojstěnným lístkem, který hráč otočí z pozice 1 do pozice 2 nebo 3). Je otázkou, zda i takto obskurní variantu budeme považovat za deskovou hru založenou na posouvání lístečků, případně zda se vyplatí takovou hru vůbec konfigurovat. Téma tedy poskytuje množství výzev, se kterými je třeba se při řešení vypořádat. Jelikož tento úkol řešitel splnil, navrhuji práci obhájit jako bakalářskou.</p>				

Textová část práce

lepší OK horší nevyhovuje

	lepší	OK	horší	nevyhovuje
Formální úprava <small>... jazyková úroveň, typografická úroveň, citace</small>		X		
Struktura textu <small>... kontext, cíle, analýza, návrh, vyhodnocení, úroveň detailu</small>		X		
Analýza		X		
Vývojová dokumentace		X		
Uživatelská dokumentace		X		

Textová část práce odpovídá zvyklostem a vyjadřovacím schopnostem našich dnešních studentů. Je pravda, že text je poměrně explicitní (a tedy řešitel se rychle hrne ke stručnému popisu vlastního díla namísto širšího úvodu), ale také je pravda, že není příliš čím ubíjet čas, ve skutečnosti mě (jak text nyní s odstupem prohlížím) napadá, že by mohlo být věnováno více pozornosti možným alternativám (tedy jak by bylo možno postupovat jinak, jaké by byly výhody a nevýhody) a jak by bylo možno aktuální řešení dále rozšiřovat. Nicméně výhody a nevýhody alternativ jsou asi jasné, řešitel rozhodl, že bude hry popisovat pomocí JSON, jako přirozená alternativa je interpret vlastního (programovacího) jazyka nějakým způsobem zaměřeného na hraní na desce s výhodami a nevýhodami naprosto očividnými (komukoliv, kdo má aspoň základní informatické povědomí).

Implementační část práce

lepší OK horší nevyhovuje

Kvalita návrhu ... <i>architektura, struktury a algoritmy, použité technologie</i>		X		
Kvalita zpracování ... <i>jmenné konvence, formátování, komentáře, testování</i>		X		
Stabilita implementace	X	X		

Implementovaná aplikace se jeví jako funkční a hraje v zadání naslibované hry, čímž považuji za dosvědčenu její použitelnost a stabilitu.

Celkové hodnocení Výborně až velmi
dobře

Práci navrhuji na zvláštní ocenění Ne

Datum

Podpis