

Posudek bakalářské práce

Matematicko-fyzikální fakulta Univerzity Karlovy

Autor práce Ondřej Tichavský
Název práce Program pro vytváření příběhů
Rok odevzdání 2024
Studijní program Informatika
Specializace Programování a vývoj software

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 <i>... textová i implementační část, zohlednění náročnosti</i>		X		
<p>V době, kdy jsme s řešitelem vyplňovali zadání bakalářské práce, narazil jsem (jakožto člen společnosti pěstitelů masožravých rostlin) na problém, že náš Velký atlas (masožravých rostlin) velmi brzy zastaral a odborná sekce (mající na něm pracovat) je nyní demotivována, ač práce je na atlasu ještě jak na kostele. Před léty se kolegům jevilo jako skvělý nápad využití vlastního formátu. Nyní se (týmž kolegům) jeví jako lepší "nějaká Wiki", ale nikomu se nechce data konvertovat (protože nikdo neví, jak dlouho se tento formát bude ještě jevit jako perspektivní a zda wiki nezastará pro změnu dříve, než do ní data zkonvertujeme).</p> <p>V této situaci jsem předpokládal, že kolega navrhne systém pro reprezentaci dat, ze kterého půjde snadno exportovat a do kterého půjde snadno importovat data z jiných formátů. Nicméně kolegu spíše zaujala práce s příběhem, pročez je hlavní těžiště práce tam a export a import je řešen poměrně minimalisticky. V tomto tedy práce poněkud zaostala za mými očekáváními, nicméně není to má práce a dle mých zkušeností je lepší nechat studenty pracovat na těch částech tématu, které je zajímají (nežli je nutit k tomu, co by se líbilo nám). Uchazeč se tedy zejména zabýval tím, co je zajímavého na světě kolem nás, přesněji co může být zajímavé pro popis jeho obsahu (pro účely sepisování knihy, či návrhu příběhu hry).</p>				

Textová část práce

lepší OK horší nevyhovuje

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

Textová část práce odpovídá zvyklostem a vyjadřovacím schopnostem našich dnešních studentů. Text se nadstandardně definuje terminologií popisující příběhy. Autor popisuje různé možnosti, jak mohou tyto světy vypadat a zabývá se možnými obtížemi při jejich reprezentaci (například objevíme-li se podruhé na tomtéž místě, bude to již v jiném čase - a svět může v té době vypadat jinak - a náš stroj pro reprezentaci světa se s tím bude muset vypořádat). Následně vytvořil implementaci, o které hovoří jako o minimalistické s tím, že text popisuje, jak by mohla být dále rozšiřována, kdyby nemělo zůstat jen u této práce bakalářské, ale měla by být dokončena k plnému využití nějakými zákazníky. Jistou nevýhodou práce tak je, že nejde o hotové řešení, na které by bylo možno ukazovat a obdivovat je, jak je skvělé a dokonalé. Na druhé straně jde o minimální implementaci, kterou lze dále do takového stavu rozšiřovat, což je dle mého úsudku smyslem bakalářských prací. Člověku se nebude chtít investovat takové množství práce s nejasným výsledkem - ale nyní, když už je samotné nevděčné jádro práce hotové a je jasné, jak pokračovat, bude dokončení projektu (a jeho praktické využití) poněkud pravděpodobnější (pokud řešitele včas neznechutíme).

Implementační část práce

lepší OK horší nevyhovuje

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

Implementace umožňuje základní tvorbu příběhu - a co jsem viděl, umožňuje si i vytvořený příběh jistým způsobem nechat zahrát. Jde o dílo poměrně méně obsažné, než jsem si v okamžiku zadání představoval, ale stále se domnívám, že jde o slušnou práci rozsahu vhodného jako práce bakalářská. Povšiml jsem si, že widgety v aktuální implementaci sice působí poněkud těžkopádně, ale jelikož jsem sám dysgrafik a předmětem studia je informatika, nikoliv estetika, ani jsem na to řešitele neupozorňoval, protože bych stejně neměl jak mu s estetickými vlastnostmi díla pomoci. Jelikož autor prací demonstroval schopnost samostatně řešit přiměřeně náročné inženýrské úkoly, navrhuji práci obhájit jako bakalářskou.

Celkové hodnocení Velmi dobře

Práci navrhuji na zvláštní ocenění Ne

Datum

Podpis