

Hodnocení bakalářské práce – vedoucí

Autor hodnocení: Ing. Radoslav Fasuga, Ph.D.
Vedoucí bakalářské práce: Ing. Radoslav Fasuga, Ph.D.
Oponenti: Ing. Libor Holub
Téma: Tvorba herního modelu výpravné evoluční hry
Verze ZP: 1
Student: Barbora Kovalská

1. Zadání závěrečné práce.

Téma práce považuji za středně obtížné. Celé téma bylo koncipováno jako kolekce čtyř absolventských prací, s jasně definovanými úkoly, kdy některé zahrnoval společnou práci všech spoluřešitelů, jiné byly čistě individuální. Zadání bylo vypracováno velmi pečlivě a bylo splněno v celém rozsahu. Výsledkem je část systému, zabývající se herní logikou a algoritmy pro popis chování a rozhodování.

2. Aktivita studenta během řešení.

Diplomantka pravidelně docházela na konzultace. Organizovala setkání celé řešitelské skupiny a koordinovala společná témata. Na konzultace docházela připravena, pracovala systematicky a na vznesené otázky navrhoval i několik alternativ možných řešení.

3. Aktivita při dokončování.

V termínu odevzdání byla práce předložena k finální korektuře v dostatečném předstihu, a celková práce byla na vysoké úrovni s minimem připomínek. Implementační část řešení, je podrobně zdokumentována a na základě předvedené simulace plně funkční.

4. Hodnocení výsledků závěrečné práce.

Výsledkem této práce je dílčí část rozsáhlého projektu hybridní deskové hry. Úkoly byly rovnoměrně rozděleny mezi jednotlivé řešitele, přičemž diplomantka se podílela na tvorbě datových struktur, herních pravidel a dalších činnostech. Výsledné algoritmy, které jsou integrovány do API, mobilní aplikace, která slouží jako podpora pro hybridní deskovou hru, se jeví jako funkční a dostatečně testované. Práce dosahuje vysoké kvality jak v teoretické tak praktické části.

5. Hodnocení práce z hlediska přínosu nových poznatků.

Práce nepřináší nové poznatky, svými výstupy navazuje na další bakalářské práce a výsledkem je reálně použitelné řešení, které prošlo fází komplexního testování, se zpracovanými připomínkami.

6. Charakteristika výběru a využití studijních pramenů.

Volba studijních pramenů je vhodná a dostačující. Zdroje jsou řádně odkazovány v textu dle norem. Celková podobnost testu na plagiáty je „pouhých“ 6% což je s ohledem na fakt, že se jednalo o čtyřčlenný tým, kde byly některé úkoly společné přijatelné číslo.

7. Souhrnné hodnocení.

Celkově práci hodnotím velmi kladně, zejména pak samostatnost, konstruktivní přístup, zodpovědnost a pečlivost při vypracování výsledného řešení. Diplomantka prokázala potřebné znalosti nabyté nejen v průběhu studia, ale i mimo něj. Práce působí uceleně, jednotně a srozumitelně, a to jak v textové tak implementační části. Celkově práci hodnotím jako výbornou.

8. Otázky k obhajobě.

Jaké jsou možné přístupy pro účely simulace chování nepřátelských jednotek v on-line prostředí, které je následně simulováno a vizualizováno jednotlivým hráčům?

Jsou pro vaše účely vhodné prvky strojového učení a umělé inteligence, pokud ano tak jakým způsobem?

Je vaše řešení koncipováno jako vícejazyčné? S ohledem na ukládání informací o herních situacích,

manuálech komentováním průběhu hry?

Celkové hodnocení: výborně

Ostrava, 24.05.2024

Ing. Radoslav Fasuga, Ph.D.

V IS EDISON odevzdáno: 24.05.2024 14:34:28