

**Warning**

This page is located in archive. Go to the latest version of this [course pages](#). Go the latest version of [this page](#).

# Hodnocení

Termíny odevzdání zjistíte v [Upload Systému \[https://cw.felk.cvut.cz/upload/\]](https://cw.felk.cvut.cz/upload/).

Po shromáždění všech hráčů-agentů budou hráči hrát proti sobě tři turnaje systémem každý z každým. Posléze budou hráči seřazeni podle svých zisků. Vítězí ten hráč, který nashromáždí **nejvíce** bodů.

Hodnocený výkon	min	max	poznámka
<b>03_pd_hrac</b>			
<a href="#">Schopnost hrát hru/turnaj.</a> <a href="#">[/b211/courses/b4b33rph/cviceni/veznovo_dilema/03_pd_hrac]</a>	2	4	Akceptujeme i nejjednoduššího hráče bez inteligence. Pokud hráč hraje, získá 2 body. Toto je také nutná podmínka pro to, aby se hráč mohl zúčastnit turnajů. Je to v podstatě kontrola funkčnosti. 0-2 body přidělí cvičící ručně na základě úrovně kódu. Hodnotí se čitelnost, srozumitelnost komentářů, elegance, nápaditost. U úplně triviálního hráče není moc co

Hodnocený výkon	min	max	poznámka
			hodnotit, každý nápad navíc oceníme.
<b>04_pd_tur</b>			
Hráč s pamětí.	0	7	Hráč umí pracovat s historií her a měnit strategii podle potřeby. Hodnotí se úroveň kódu nahraného pro turnaj. Může se stát, že zajímavý kód prohraje s jednoduššími strategiemi. Ocenění úrovně kódu tedy částečně změkčuje tvrdost strojního hodnocení. 0-2 bodů za analýzu historie, 0-2 bodů za sofistikovanost analýzy Payoff matice, 0-3 za čitelnost a eleganci kódu
<b>Turnaje</b>			Body podle umístění v jednotlivých turnajích podle popisu níže. Pokud je Váš hráč schopen hry, i nejjednodušší získá 3 body. Pokud se ale Váš hráč diskvalifikuje vlastní chybou, např. nemožností importu souboru, či

Hodnocený výkon	min	max	poznámka
			nedodržením specifikace, a tedy neodehraje žádný turnaj, získá 0 bodů.
Část každý s každým	2(0)	8	Hrají se tři typy turnajů, viz. níže, systémem každý s každým. Výsledné body (1-4) jsou přenásobeny koeficientem 2/3
Část sám se sebou	1(0)	4	Hrají se stejné tři typy turnajů, viz. níže, systémem sám se sebou, ale hráč o tom neví. Výsledné body (1-4) jsou přenásobeny koeficientem 1/3
Základní turnaj, kdy je payoff matice známa dopředu.			Pořadí rozdělíme na čtvrtiny, kterým udělíme body 1-2-3-4.
Turnaj, kdy se payoff matice předá hráči až těsně před hrou. Programátor už tedy nemá šanci nastavit strategii ručně.			Pořadí rozdělíme na čtvrtiny, kterým udělíme body 1-2-3-4.
Turnaj, kdy se payoff matice předá hráči až těsně před hrou. Programátor už tedy nemá šanci nastavit strategii ručně. V tomto případě bude payoff matice hodně zvláštní, hodně odlišná od toho, co bylo v testovací matici.			Pořadí rozdělíme na čtvrtiny, kterým udělíme body 1-2-3-4.

Celkem tedy maximálně 23 a minimálně 5 bodů.

Copyright © 2024 CTU in Prague | Operated by [IT Center of Faculty of Electrical Engineering](#) |  
Bug reports and suggestions [Helpdesk CTU](#)