

Posudek oponenta diplomové práce

Student: Tomečko Lukáš, Bc.
Téma: Hra s agenty na bázi umělé inteligence (id 23192)
Oponent: Peringer Petr, Dr. Ing., UITS FIT VUT

- 1. Náročnost zadání** **obtížnější zadání**
Vzhledem k relativně velkému rozsahu problematiky považuji zadání za nadprůměrně náročné.
- 2. Splnění požadavků zadání** **zadání téměř splněno s drobnými výhradami**
Bod 4 zadání byl splněn pouze minimálním způsobem -- testování je popsáno pouze na jediné stránce, což je nedostačující. Podobně krátký je i popis návrhu, ale ten je z části chybně umístěn v kapitole o implementaci. Tyto nedostatky jsou jen částečně kompenzovány nadstandardním rozsahem programové části práce.
- 3. Rozsah technické zprávy** **je v obvyklém rozmezí**
Text má 54 vysazených stran.
- 4. Prezentací úroveň předložené práce** **50 b. (E)**
Struktura textu je dobrá, problém je rozsah a obsah některých kapitol. Kapitola 4 špatně popisující návrh má pouze 3 strany, což považuji za nevyhovující. V textu postrádám mimo jiné i diagram tříd. Popis testování (1 strana) je nedostatečný. Text je napsán srozumitelnou formou, ale místy by mohl být lépe uspořádán. Text na str. 7 je neaktuální - popisuje dnes už zastaralé herní konzole.
- 5. Formální úprava technické zprávy** **60 b. (D)**
Text je po typografické stránce vyhovující, výhrady mám k jednořádkovým odstavcům a některým velmi krátkým podkapitolám. Jazykovou stránku slovenského textu nemohu kvalifikovaně posoudit. Text obsahuje několik překlepů a řadu podivných formulací (např. nadpis "5.5.5 Trvanie kódu" na str. 42). Autor až příliš používá "..." - viz např. str. 14. Výhrady mám také k použité terminologii (řada termínů - např. "assets", "Core Systems" ve slovenském textu nepůsobí dobře a bylo by lepší je přeložit). Celkově je úroveň textu podprůměrná.
- 6. Práce s literaturou** **60 b. (D)**
Autor nesmyslně používá citace až za větou, někdy sekvenci odkazů ukončí ještě navíc další tečkou. V textu se na několika místech vyskytují podivné odkazy (např. "[img_arch]" na str. 7 a 14). Seznam literatury má 35 položek, což je vyhovující. Některé položky citují encyklopedii Wikipedia, což je u tohoto typu práce nevhodné.
- 7. Realizační výstup** **75 b. (C)**
Rozsah zdrojových kódů je nadprůměrný (cca 9600 řádků v C++). Bohužel většina zdrojových souborů neobsahuje jméno autora ani dostatečné množství relevantních komentářů, které jsou nutné pro pochopení použitých algoritmů. Předpokládám, že většinu kódu autor napsal sám. Popis testování výsledné aplikace je příliš stručný a neobsahuje ani počet hráčů, kteří testy prováděli. Celkově tedy hodnotím výsledný program pouze jako průměrný.
- 8. Využitelnost výsledků**
Předpokládám, že by vytvořený kód mohl být použitelný na další experimentování s umělou inteligencí ve hrách, ale to by vyžadovalo podstatně vylepšit dokumentaci a přidat komentáře do zdrojových kódů.
- 9. Otázky k obhajobě**
 - Proč jste pro dokumentaci návrhu nepoužil diagram tříd?
- 10. Souhrnné hodnocení** **60 b. uspokojivě (D)**
Tato práce byla relativně rozsáhlá především z hlediska rozsahu studovaných materiálů a množství vytvořeného kódu. Celkové zpracování textu práce ale není dobré. V diplomové práci očekávám použití formální specifikace - v této práci není použit ani diagram tříd. Autor velmi podcenil dokumentační stránku práce a proto navrhuji hodnocení jen stupněm D-.

Prohlášení: Uděluji VUT v Brně souhlas ke zveřejnění tohoto posudku v listinné i elektronické formě.

V Brně dne: 29. června 2020

Peringer Petr, Dr. Ing.
oponent