



Posudek oponenta závěrečné práce

Student: Jan Potočiar
Oponent práce: Ing. Josef Pavlíček, Ph.D.
Název práce: 2D hra Liero v JavaFX
Obor: Webové a softwarové inženýrství

Datum vytvoření: 13. 6. 2018

<i>Hodnotící kritérium:</i>	<i>Způsob hodnocení – následující škálou 1 až 4:</i>
1. Splnění zadání	<u>1=zadání splněno,</u> 2=zadání splněno s menšími výhradami, 3=zadání splněno s většími výhradami, 4=zadání nesplněno
<i>Popis kritéria:</i> Posuďte, zda předložená ZP dostatečně a v souladu se zadáním obsahově vymezuje cíle, správně je formuluje a v dostatečné kvalitě naplňuje. V komentáři uveďte body zadání, které nebyly splněny, posuďte závažnost, dopady a případně i příčiny jednotlivých nedostatků. Pokud zadání svou náročností vybočuje ze standardů pro daný typ práce nebo student případně vypracoval ZP nad rámec zadání, popište, jak se to projevilo na požadované kvalitě splnění zadání a jakým způsobem toto ovlivnilo výsledné hodnocení.	
<i>Komentář:</i> Zde nemám výhrad.	
<i>Hodnotící kritérium:</i>	<i>Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):</i>
2. Písemná část práce	88 (B)
<i>Popis kritéria:</i> Zhodnoťte přiměřenost rozsahu předložené ZP vzhledem k obsahu, tj. zda všechny části ZP jsou informačně bohaté a ZP neobsahuje zbytečné části. Dále posuďte, zda předložená ZP je po věcné stránce v pořádku, případně vyskytují-li se v práci věcné chyby nebo nepřesnosti. Zhodnoťte dále logickou strukturu ZP, návaznosti jednotlivých kapitol a pochopitelnost textu pro čtenáře. Posuďte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posuďte typografickou a jazykovou stránku ZP, viz Směrnice děkana č. 26/2017, článek 3. Posuďte, zda student využil a správně citoval relevantní zdroje. Ověřte, zda jsou všechny převzaté prvky řádně odlišeny od vlastních výsledků, zda nedošlo k porušení citační etiky a zda jsou bibliografické citace úplné a v souladu s citačními zvyklostmi a normami. Zhodnoťte, zda převzatý software a jiná autorská díla, byly v ZP použity v souladu s licenčními podmínkami.	
<i>Komentář:</i> Práce splňuje požadavky na ní kladené v dostatečné míře. Celkové řešení je velmi zajímavé, ačkoliv použitá technologie mi přijde jako "krok" stranou. To však není možné vytýkat. Vytknou ale autorovi zbytečnou "skromnost" v popisu autorem vytvořených řešení, např. popis implementace umělé inteligence mi přijde jako zcela nedostatečný. Též práce obsahuje řadu obecných popisů a jádra problému se věnuje často značně povrchně.	
<i>Hodnotící kritérium:</i>	<i>Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):</i>
3. Nepísemná část, přílohy	95 (A)
<i>Popis kritéria:</i> Dle charakteru práce se případně vyjádřete k nepísemné části ZP. Například: SW dílo – kvalita vytvořeného programu a vhodnost a přiměřenost technologií, které byly využité od vývoje až po nasazení. HW – funkční vzorek – použité technologie a nástroje, Výzkumná a experimentální práce – opakovatelnost experimentů	
<i>Komentář:</i> Práce je svým rozsahem dostačující. Příložená aplikace je skutečně spustitelná (tj. hra i editor map). Zdrojové kódy nejsou standardně uloženy někde ve školní či soukromém repozitáři. Pouze na CD což snižuje využitelnost v budoucnosti.	
<i>Hodnotící kritérium:</i>	<i>Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):</i>
4. Hodnocení výsledků, jejich využitelnost	85 (B)
<i>Popis kritéria:</i> Dle charakteru práce zhodnoťte možnosti nasazení výsledků práce v praxi nebo uveďte, zda výsledky ZP rozšiřují již publikované známé výsledky nebo přinášející zcela nové poznatky.	

Komentář:

Práce je svým rozsahem dostačující. Přiložená aplikace je skutečně spustitelná (tj. hra i editor map). Je zde ovšem problém popisu řešení a jeho celkové použitelnosti. Strávil jsem velmi dlouhý čas uvedením hry do provozu. Ve hře chybí help (ano je přiložen v Readme souboru). Orientace ve hře pomocí myši je nemožná, očekával bych nějakou minimální podporu, alespoň informační hlášku, že hru nelze myší ovládat. Ovládání mi skutečně vadí

Hodnotící kritérium:

Způsob hodnocení – nehodnotí se

5. Otázky k obhajobě

Popis kritéria:

Uveďte případné dotazy, které by měl student zodpovědět při obhajobě ZP před komisí (body oddělte odrážkami).

Otázky:

V práci hovoříte o implementaci umělé inteligence kap. 8.2. Jak je (jakou technologií) tato UI řešena? Jedná se o umělou inteligenci založenou na neuronových sítích či heuristice a statistice, nebo se jedná a stavový stroj s náhodnou veličinou simulující inteligentní rozhodování?

Hodnotící kritérium:

Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):

6. Celkové hodnocení

85 (B)

Popis kritéria:

Shrňte stránky ZP, které nejvíce ovlivnily Vaše celkové hodnocení. Celkové hodnocení nemusí být aritmetickým průměrem či jinou hodnotou vypočtenou z hodnocení v předchozích jednotlivých kritériích. Obecně platí, že bezvadně splněné zadání je hodnoceno klasifikačním stupněm A.

Text hodnocení:

Naprogramovat funkční hru není jednoduché. Z tohoto důvodu si fungující aplikace cením. Přiložená aplikace je skutečně spustitelná (tj. hra i editor map). Je zde ovšem problém popisu řešení a jeho celkové použitelnosti. Strávil jsem velmi dlouhý čas uvedením hry do provozu. Ve hře chybí help (ano je přiložen v Readme souboru). Orientace ve hře pomocí myši je nemožná, očekával bych nějakou minimální podporu, alespoň informační hlášku, že hru nelze myší ovládat. Ovládání mi skutečně vadí.

Podpis oponenta práce: