

I. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

Název práce:	Hodnocení výkonu hráče – metodiky a implementace
Jméno autora:	Michal Pozník
Typ práce:	bakalářská
Fakulta/ústav:	Fakulta elektrotechnická (FEL)
Katedra/ústav:	Katedra počítačové grafiky a interakce
Oponent práce:	Ing. David Sedláček, Ph.D.
Pracoviště oponenta práce:	Katedra počítačové grafiky a interakce, FEL, ČVUT

II. HODNOCENÍ JEDNOTLIVÝCH KRITÉRIÍ

Zadání	průměrně náročné
<i>Hodnocení náročnosti zadání závěrečné práce.</i>	
Zadání předpokládá znalosti získané v průběhu studia.	

Splnění zadání	splněno s menšími výhradami
<i>Posuďte, zda předložená závěrečná práce splňuje zadání. V komentáři případně uveďte body zadání, které nebyly zcela splněny, nebo zda je práce oproti zadání rozšířena. Nebylo-li zadání zcela splněno, pokuste se posoudit závažnost, dopady a případně i příčiny jednotlivých nedostatků.</i>	
Majorita bodů zadání byla plně splněna. Mám výtku k bodu týkající se přenositelnosti do jiných projektů. Tento bod dle mého názoru nebyl v práci dostatečně rozebrán a popsán. Samotná implementace jistě byla navržena s přenositelností v potaz, ale text práce to neadresuje.	

Zvolený postup řešení	částečně vhodný
<i>Posuďte, zda student zvolil správný postup nebo metody řešení.</i>	
Student provedl diskusi možných přístupů k hodnocení hráče a navrhl postup použitelný pro hru, kterou si vybral jako demonstrační. Bohužel, realizace je příliš svázaná s konkrétní hrou a není jisté, zda by se tato metoda dala přenést na jiné, podobné hry a s jakým úsilím.	

Odborná úroveň	C - dobře
<i>Posuďte úroveň odbornosti závěrečné práce, využití znalostí získaných studiem a z odborné literatury, využití podkladů a dat získaných z praxe.</i>	
Je provedena analýza způsobu hodnocení tří známých her a jsou rozebírány způsoby, jak toto prezentovat hráči. Dále byly probrány obecnější metody použitelné na širší spektrum her (ne jenom počítačových). V části návrh je prezentována úvaha zda má pro hráče evaluace smysl a jak by se mu měla prezentovat – jde spíše o autorovi domněnky, než podložená tvrzení. Kapitola 4 – implementace, popisuje realizaci hodnocení hráče pro konkrétní hru, ale bez návaznosti na předchozí kapitoly. Z textu není poznat, zda byla použita nějaká z představených metrik, či postupů.	

Formální a jazyková úroveň, rozsah práce	C - dobře
<i>Posuďte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posuďte typografickou a jazykovou stránku.</i>	

Práce je napsána česky, obsahuje drobné množství překlepů. Ač na první pohled působí práce dobrým dojmem, při delším čtení dochází ke zmatení čtenáře. Větná skladba se stává kostrbatou, kapitoly a sekce jsou slohově nevyvážené. V některých sekcích (např. 3.x) bych ocenil obrázky/grafy a nebo jiný způsob vysvětlování než strohým textem.

Po formální stránce práce odpovídá standardům FEL až na zalamování odstavců, kdy se často stává, že první nebo poslední řádek odstavce je na jiné stránce.

Zdrojový C# kód není dokumentován. Předaný projekt je dobře organizován, ale není z něj jasně vidět, které části byly přidány k novému projektu (např. komentářem v záhlaví souborů).

Výběr zdrojů, korektnost citací

A - výborně

Vyjádřete se k aktivitě studenta při získávání a využívání studijních materiálů k řešení závěrečné práce. Charakterizujte výběr pramenů. Posuďte, zda student využil všechny relevantní zdroje. Ověřte, zda jsou všechny převzaté prvky řádně odlišeny od vlastních výsledků a úvah, zda nedošlo k porušení citační etiky a zda jsou bibliografické citace úplné a v souladu s citačními zvyklostmi a normami.

Zdroje jsou dobře vybrané a kombinují jak knižní publikace, tak online zdroje reflektující aktuální stav věcí. Citovány jsou v dostatečné míře, dle zvyklostí.

Další komentáře a hodnocení

Vyjádřete se k úrovni dosažených hlavních výsledků závěrečné práce, např. k úrovni teoretických výsledků, nebo k úrovni a funkčnosti technického nebo programového vytvořeného řešení, publikačním výstupům, experimentální zručnosti apod.

Musím přiznat, že hra Chaser je poměrně náročná na první/druhé hraní a navržený systém hodnocení mi velmi pomohl se zorientovat po první hře a zlepšit se. Považuji jej za prospěšný a velmi informativní pro tuto hru a i z uživatelského pohledu byl dobře použitelný. „Tutoriálovou“ animaci bych ovšem nechal přehrávat pouze jednou, pak již mne zdržovala. Z implementačního hlediska mi ale tato práce nepřijde příliš složitá, spíše přímočará.

III. CELKOVÉ HODNOCENÍ, OTÁZKY K OBHAJOBĚ, NÁVRH KLASIFIKACE

Shrňte aspekty závěrečné práce, které nejvíce ovlivnily Vaše celkové hodnocení. Uveďte případné otázky, které by měl student zodpovědět při obhajobě závěrečné práce před komisí.

- *Popište prosím postup, kterým jste vybíral seznam „logovaných akcí“ a zda si myslíte, že jsou všechny, nebo je potřeba některou přidat/odebrat.*
- *Používáte v implementaci některá z hodnocení/metrik uvedených v úvodních částech práce?*

Předloženou závěrečnou práci hodnotím klasifikačním stupněm **C - dobře**.

Datum: 10.6.2020

Podpis: David Sedláček