



Posudek vedoucího bakalářské práce

Jméno studenta: Jan Januš
Téma práce: Umělá inteligence v PC hrách a její modelování
Cíl práce: Autor představí základní problematiku umělé inteligence a její propojení do počítačových her. V praktické části představí vybrané editory pro umělou inteligenci a na konkrétní mapě představí metody učení a využívání umělé inteligence v řízení a chování postav.

Náročnost zadání bakalářské práce na:

teoretické znalosti	střední
praktické zkušenosti	střední
podkladové materiály (vstupní data) a jejich zpracování	střední

A: Slovní hodnocení:

Naplnění cíle práce:

Tato bakalářská práce shrnuje techniky z oblasti UI v počítačových hrách. Podává teoretický základ o grafových algoritmech, konečných stavových automatech, fuzzy množinách, neuronových sítích, vyhledávání cest a o skriptování používaných v PC hrách. V další teoretické části jsou uvedeny existující frameworky a enginy, které se využívají v počítačových hrách. V praktické části představil vybraný editor pro umělou inteligenci a na konkrétní mapě představil metody učení a využívání umělé inteligence v řízení a chování postav.

Logická stavba a stylistická úroveň práce:

Práce je celkově přehledně a logicky uspořádaná. Stylistická úroveň práce plně odpovídá požadavkům bakalářské práce.

Využití záměrů, námětů a návrhů v praxi:

Autor představil oblast počítačových her a způsoby použití umělé inteligence včetně praktické realizace pomocí editoru Crysis Sandbox.

Případné další hodnocení (připomínky k práci):

Autor využil svých získaných znalostí a dovedností v rámci studia oboru Informačních technologií. Pro zvládnutí tématu bakalářské práce bylo nutné rozšířit a doplnit si znalosti z oblasti použití umělé inteligence v počítačových hrách.

Autor ve své práci pracoval s relevantními zdroji v rozsahu vhodném pro bakalářskou práci.

B: Kriteriaální hodnocení:

Nápovědu k vyplnění vybraného pole je možné zobrazit klávesou F1, stručně je uvedena i ve stavovém řádku.

Kriteria hodnocení práce:	Úroveň	Připomínky
Úroveň dokumentu		
logická stavba práce	průměrné	
stylistická úroveň	průměrné	
práce s literaturou včetně citací	průměrné	
formální úprava práce (text, grafy, tabulky)	průměrné	
Teoretická část		
rozsah a úroveň zpracování rešerše	průměrné	
formulace teoretických východisek pro praktickou část	průměrné	
odborné zvládnutí problematiky	průměrné	
Praktická část – produkt (řešení)		
adekvátnost použitých metod, SW, postupů	průměrné	
kvalita návrhu řešení	průměrné	
komplexnost řešení	komplexní	
návrh datových struktur	nelze hodnotit	
uživatelské rozhraní	nelze hodnotit	
odborné zvládnutí problematiky	průměrné	
rozpracovanost	dokončeno	
využitelnost praktické části v praxi	ve větší míře	
Praktická část - popis		
popis řešení v bakalářské práci	průměrné	
ostatní přílohy (tabulky, grafy, výpočty, ...)	průměrné	
uživatelská příručka	nelze hodnotit	
Uložení dokumentu/ů bakalářské práce na CD	ano	
Uložení výsledku praktické části na CD	ano	
Stupeň splnění cíle práce	splněn	

C: Otázky k obhajobě (max 2):

1. Jaký algoritmus je použitý v praktické realizaci?
2. V kapitole 1.2.3 představujete algoritmy Pathfindingu, mezi které patří i Dijkstrův algoritmus. Ten je využíván i v datových sítích, uveďte v jaké problematice.

Doporučení práce k obhajobě: ano

Navržený klasifikační stupeň: velmi dobře

Posudek vypracoval:

Jméno, tituly: Soňa Neradová, Ing.
Zaměstnavatel: UPCE, FEI

V Pardubicích dne: 14. května 2013

Podpis: