



Posudek vedoucího bakalářské práce

Jméno studenta: Lokvenc Petr
Téma práce: Desková hra Go pro více klientů
Cíl práce: Cílem práce bylo vytvořit desktopovou GUI aplikaci pro hraní čínské geskové hry Go po místní síti s možností turnaje více hráčů.

Náročnost zadání bakalářské práce na:

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

A: Slovní hodnocení:

Naplnění cíle práce:

V první kapitole autor popisuje hru Go včetně vysvětlení základních pravidel, která byla implementována do samotné hry. Ve druhé kapitole jsou uvedeny hlavní technologie a jejich vlastnosti použité při tvorbě aplikace. Důraz byl kladen na socketovou komunikaci a práci s vlákny. Implementační část práce autor rozdělil do tří samostatných kapitol popisujících (včetně algoritmů) - implementaci pravidel, implementaci síťové komunikace pomocí vláken a implementaci turnaje. Závěrečná kapitola popisuje ovládání hry a je implementována v podobě nápovědy do aplikace.

Práci autor zpracoval přehledně a srozumitelně. Obsah práce odpovídá zadání. Úvodní část práce je teoretická, hlavní důraz spočívá na implementační části.

Autor zadané cíle splnil a práci vytvořil zcela sám.

Logická stavba a stylistická úroveň práce:

V práci jsou dodrženy zásady DTP. Práce obsahuje všechny potřebné náležitosti a je v požadovaném rozsahu. Autor se dopustil množství gramatických chyb (např. malá/velká písmena, a zejména chybějící mezery mezi slovy i větami). Názvy některých kapitol nebyly vhodně zvoleny (např. kap. 2.2.1 až 2.2.4 neobsahují slovo Třída).

Využití záměrů, námětů a návrhů v praxi:

Aplikace obsahuje jednu kompletní herní úroveň, kterou je možné po "natrénování" dohrát. Vytvořená logická 2D hra může být dále rozšiřována a určitě má další potenciál.

Případné další hodnocení (připomínky k 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	nadprůměrné	
stylistická úroveň	průměrné	
práce s literaturou včetně citací	průměrné	použit vnitřní generátor citací s normou ISO 690
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	nadprůměrné	
Praktická část – produkt (řešení)		
adekvátnost použitých metod, SW, postupů	průměrné	
kvalita návrhu řešení	průměrné	
komplexnost řešení	komplexní	
návrh datových struktur	průměrné	
uživatelské rozhraní	průměrné	
odborné zvládnutí problematiky	nadprůměrné	
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	průměrné	
Uložení dokumentu/ů bakalářské práce na CD		
Uložení dokumentu/ů bakalářské práce na CD	ano	
Uložení výsledku praktické části na CD	ano	
Stupeň splnění cíle práce		
Stupeň splnění cíle práce	splněn	

C: Otázky k obhajobě (max 2):

1. Z jakého důvodu byla v aplikaci použita vlákna?
2. Jak je ve hře řešen lichý počet hráčů?

Doporučení práce k obhajobě: ano

Navržený klasifikační stupeň: velmi dobře

Posudek vypracoval:

Jméno, tituly: Zdeněk Šilar, Ing.
Zaměstnavatel: Univerzita Pardubice, FEI

V Pardubicích dne: 4. 9. 2013

Podpis: