



Posudek vedoucího bakalářské práce

Jméno studenta: Bc. Monika Majorová
Téma práce: Využití evolučních schémat a procedurálně generovaných modelů ve vývoji her

Slovní hodnocení:

Studentka se ve své práci zaměřila na praktické aspekty implementace počítačových her. Po teoretické rozpravě se zaměřila na moderní techniky evolučních schémat a procedurálního generování. Své znalosti a schopnosti použít konvenční imperativní programování, zapojit do software evoluční schémata a procedurální generování prezentovala v technické demoverzi počítačové hry. Studentka prokázala znalosti z oblasti programovacích technik, počítačové 3D grafiky a numerických metod. Pro vývoj hry použila existující technické zadání – proto její práce, zcela korektně, tuto část neobsahuje.

Struktura diplomové práce je logická, typografie neodpovídá především u tabulek, které jsou zbytečně velké. Velkým nedostatkem je fakt, že práce je vytištěna černobíle, což je absolutně v rozporu s duchem práce. Některé pojmy – odborné, i studentkou zavedené, nejsou správně použity (např. jednou ze surovin je, dle mínění studentky, jabloň). Kapitola 7 je pojata relativně laxně a metody ověření nelze považovat za odborné.

Vlastní pracovní nasazení studentky bylo zpočátku vynikající. Později upadalo až do situace, kdy při zaměstnání reflektovala připomínky vedoucího jen částečně a ve velkém časovém presu. Práce byla odevzdána, na základě výjimky, o týden později.

Výsledky automatické kontroly odhalování plagiátů uvádí téměř nulovou podobnost s dalšími dokumenty a není tak důvod podezřívat autorku z plagiátorství.

V rámci diplomové práce studentka vytvořila relativně zdařilé softwarové dílo, pro jehož implementaci použila řadu netriviálních technik a postupů. Vlastní práci výrazně degraduje spěch, ve kterém byla práce vydána a z toho plynoucí chyby. Softwarový produkt je výborný a mohl by být hodnocen klasifikačním stupněm A. Psaná práce je černobílá, podprůměrná s klasifikačním stupněm E.

Práci doporučuji k obhajobě a navrhuji výslednou známku C.

Otázky k obhajobě:

- 1. Předved'te prosím vlastní hru – z výkonových důvodů při bohaté scéně může prezentaci provést i formou videa ze hry**
- 2. Uved'te prosím postup při procedurálním generování úrovně/scénáře. Co všechno generujete ve Vaší práci? Jaké výhody má procedurální generování? Jaký je rozdíl mezi procedurálním generováním a standardním pseudonáhodným generováním?**

Doporučení práce k obhajobě: ano

Navržený klasifikační stupeň: C

Posudek vypracoval:

Jméno, tituly: Ing. Josef Brožek
Zaměstnavatel: Univerzita Pardubice

V Pardubicích dne: 12. 9. 2018

Podpis: