



POSUDEK OPONENTA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: Michal Horák

Název práce: Umělá inteligence v počítačových hrách

Autor posudku: Antonín Slabý

Cíl práce: Práce obsahuje průzkum jednotlivých metod umělé inteligence v počítačových hrách. Hodnotí jejich použití jak v počítačových hrách tak v herním průmyslu. Vysvětluje použité technologie pro tvorbu demonstračního kódu. Demonstruje získané poznatky pomocí hry Minecraft.

Povinná kritéria hodnocení práce	Stupeň hodnocení (známka)					
	A	B	C	D	E	F
Práce svým zaměřením odpovídá studovanému oboru	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vymezení cíle a jeho naplnění	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování teoretických aspektů tématu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování praktických aspektů tématu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adekvátnost použitých metod, způsob jejich použití	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hloubka a správnost provedené analýzy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Práce s literaturou	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Logická stavba a členění práce	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jazyková a terminologická úroveň	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Formální úprava a náležitosti práce	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vlastní přínos studenta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Využitelnost výsledků práce v teorii (v praxi)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Vyjádření k výsledku anti-plagiátorské kontroly

Dle antiplagiátorské kontroly nevykazuje práce shodu s jinými texty (0 procent).

Díličí připomínky a náměty:

Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

Obrázky mohly být překresleny. V teoretické části práce je autorem používán vlastní terminologický aparát, který je někdy použit v české verzi, jindy v anglické verzi, jindy ve formě zkratky. Pojmový aparát a další formulace v teoretické části by měly být přesnější (viz. otázky níže).

Praktická část je zdařilé demonstrační dílko, vytvořené jako plugin do hry Minecraft, které je v práci přiměřeně dokumentováno. Autor demonstruje ukázky zdrojových kódů.

Otázky k obhajobě:

Upřesnění by se mohlo týkat řady (skoro všech) pojmů a formulací, i když je někdy jasné, co měl autor na mysli. Vyberme např.

Dijkstrův algoritmus se soustředí na strategii stejnoměrného hledání cesty. Vysvětlit upřesnit.

Euklidovská vzdálenost , Manhatanská vzdálenost: Vysvětlit upřesnit ... str 12 , nebyl by lepší vzorec?

K nearest neighbour využívá Eukleidovy věty ...str 16

RBS jsou nejjednodušší formou umělé inteligence

OOP nabízí způsob organizování a následně jednodušší práci s vytvořeným kódem

Práci doporučuji k obhajobě.

Navržená výsledná známka: C

V Hradci Králové, dne 29. listopadu 2020

podpis