



POSUDEK OPONENTA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: Hu Jaiyuan

Název práce: Umělá inteligence pro deskové hry

Autor posudku: doc. RNDr. Petr Tučník, Ph.D.

Cíl práce: Cílem práce je zkoumat využití UI v oblasti stolních her a představit související algoritmy. Dále vytvořit program založený na těchto algoritmech.

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 checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování teoretických aspektů tématu	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování praktických aspektů tématu	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adekvátnost použitých metod, způsob jejich použití	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hloubka a správnost provedené analýzy	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Práce s literaturou	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Logická stavba a členění práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jazyková a terminologická úroveň	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Formální úprava a náležitosti práce	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vlastní přínos studenta	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Využitelnost výsledků práce v teorii (v praxi)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Vyjádření k výsledku anti-plagiátorské kontroly

Výsledek antiplagiátorské kontroly ukazuje shodu 2,5%, autor uvádí v práci příklad obecně známého algoritmu. Výsledek kontroly je tedy v pořádku.

Díličí připomínky a náměty:

Autor v práci používá poněkud nestandardní způsob citování, kdy uvádí za použitým zdrojem navíc tečku. Citace jsou také téměř vždy uváděny jen na konci odstavce, je tedy obtížné odlišit vlastní myšlenky autora od idejí čerpaných z uvedeného zdroje. Není úplně vhodné citovat způsobem, jakým je to provedeno v kapitole 5, tzn. pouze zmínit inspiraci dvěma zdroji na začátku kapitoly a pak již jednotlivé vzorce a formalismy necitovat. V práci se na několika místech objevují drobné překlepy (například přímo v názvu 4. kapitoly), jazyková úroveň je nicméně celkově uspokojivá. Čtvrtá, šestá i sedmá kapitola práce by měly začínat na nové stránce. Pravidla hry Go jsou ve čtvrté kapitole přehledně popsána včetně ilustračních obrázků, podobně technický popis řešení v šesté kapitole je proveden zevrubně a přehledně. Oceňuji komentáře ve zdrojovém kódu, je to často opomíjeno.

Seznam literatury není v souladu s normou, chybí tam některé údaje a literatura mohla být doplněna o více aktuálních zdrojů. Přes výše uvedené výtky, které jsou spíše formálního charakteru, byly cíle práce naplněny a práci doporučuji k obhajobě.

Otázky k obhajobě:

1. Jakých výsledků bylo dosaženo při nasazení dvou UI při hře proti sobě navzájem (zmíněno v kapitole 2)?

Práci doporučuji k obhajobě.

Navržená výsledná známka: C

V Hradci Králové, dne 15. května 2024

podpis