

Posudek bakalářské práce

předložené na Matematicko-fyzikální fakultě
Univerzity Karlovy v Praze

posudek vedoucího

Autor/ka: Larysa Aharkava

Název práce: External environment for Soar

Studijní program a obor: Informatika, Programování

Rok odevzdání: 2007

Jméno a tituly vedoucího/opponenta: Mgr. Cyril Brom, Ph.D.

Pracoviště: KSVI

	excelentní	odpovídající	slabší	nevyhovující
Náročnost zadaného tématu		x		
Míra splnění zadání	x	x		
Struktura textové části práce		x	x	
Jazyková a typografická úroveň		x	x	
Analýza	x	x		
Vývojová dokumentace		x	x	
Uživatelská dokumentace			x	x
Kvalita zpracování softwarové části		x		
Stabilita aplikace		x		
Ovládání aplikace			x	

Nejvýznamnější klady:

Práce je psána v angličtině - i když nikoli bezchybně.

Analýza existujících Soar-prostředí byla provedena poměrně důkladně (na bakalářskou práci).

Poměrně pohodlný installer (který ovšem nenainstaluje aplikaci do stavu, kdy by šla rovnou používat.)

Nejzávažnější nedostatky:

V práci chybí kapitola popisující vlastní autorčiny experimenty s jejím nástrojem - vlastní vytvořené agenty a prostředí. Zmínka o nich není ani v uživatelské dokumentaci, která je spíše referenční příručkou ke GUI. Kde jsou například popsány kódy vytvořených Soar-agentů? Díky tomu čtenář vůbec neví, a) co vlastně všechno autorka udělala, b) co má po spuštění programu dělat.

To, že po instalaci uživatel musí změnit asi 15 cest v různých konfiguračních souborech, aby mu aplikace vůbec načetla testovací prostředí, považuji opravdu za nešťastné.

Aplikace se neovládá příliš dobře. Např. když edituji vlastnosti agentů pomocí tree-view, po každé editaci se mi tree-view zabalí. Na GUI zobrazujícím 2D agenty není vidět, který agent je který - to značně stěžuje orientaci. Apod. Jestli autorka svou aplikaci *intenzivně* ladila, jak mohla používat takové ovládání? Přitom jí navíc bylo při průběžné ukázce aplikace explicitně doporučeno, aby se ovládání ještě věnovala - vytvářela nástroj pro vývojáře, čili ovládání bylo klíčové - ovšem autorka tak učinila pouze částečně.

Další poznámky:

Vývojová dokumentace mohla být podrobnější -- např. jsem nenašel class model.

Kód by mohl být komentovaný lépe.

	výborně	velmi dobře	dobře	neprospěl/a
Návrh známky		x	x	

Datum:

J.T. '7

Podpis:

