

Posudek bakalářské práce

Matematicko-fyzikální fakulta Univerzity Karlovy

Autor práce	Tadeáš Tomiška	
Název práce	Vývoj mobilní aplikace a generátoru otázek pro hru Desítka	
Rok odevzdání	2024	
Studijní program	Informatika	
Specializace	Programování a vývoj software	
Autor posudku	David Mareček	Vedoucí
Pracoviště	Ústav formální a aplikované lingvistiky	

K celé práci

lepší OK horší nevyhovuje

	lepší	OK	horší	nevyhovuje
Obtížnost zadání		X		
Splnění zadání		X		
Rozsah práce <small>... textová i implementační část, zohlednění náročnosti</small>		X		
<p>Cíle práce byly dva: a) vyvinout mobilní aplikaci pro hru desítka, která bude umožňovat i hru více hráčů z více telefonů pomocí klient-server modelu a b) vytvořit nástroj pro automatické generování hádanek (například z Wikipedie), který bude generovat správné, rozumě těžké a zajímavé otázky. Jedná se už od druhý pokus o obhájení této práce. Oproti první verzi došlo k výraznému zlepšení. Předkládaná aplikace je hratelná, generované otázky jsou rozumné a rozsah práce odpovídá požadavkům bakalářské práce.</p>				

Textová část práce

lepší OK horší nevyhovuje

	lepší	OK	horší	nevyhovuje
Formální úprava <small>... jazyková úroveň, typografická úroveň, citace</small>		X		
Struktura textu <small>... kontext, cíle, analýza, návrh, vyhodnocení, úroveň detailu</small>		X		
Analýza		X		
Vývojová dokumentace		X		
Uživatelská dokumentace	X			
<p>Práce je psaná česky, a je přehledně strukturovaná.</p> <p>Popis metody generování otázek je ale poněkud chaotický, hůře se čte a uvítal bych pro větší srozumitelnost více příkladů. Z popisu algoritmu hledání klíčů a hodnot se mi zdá, že student postupoval spíše chaoticky, vždy se zaměřil na nějakou konkrétní chybu a snažil se ji opravit. Není ale nijak změřena výsledná přesnost a úplnost algoritmu (například na nějakých malých held-out datech).</p> <p>Dále pak mi mrzí fakt, že student pro morfologickou analýzu témat a generátor otázek nepoužil morfologický nástroj (např. Morphoditu), který by správně určil morfologické kategorie a lemmata slov v daném kontextu a podle potřeby to pak uměl vygenerovat v jiných tvarech. Místo toho použil pouze slovník, který pracuje bez kontextu. To pak způsobuje problémy, na které na mnoha místech práce zbytečně naráží. Bohužel se mnou student během roku nekomunikoval, takže jsem ani neměl možnost mu toto řešení navrhnout.</p> <p>Uživatelská a programátorská dokumentace velmi zdařilá. Oceňuji i přiložená videa popisující instalaci aplikace.</p>				

Implementační část práce

lepší OK horší nevyhovuje

Kvalita návrhu . . . architektura, struktury a algoritmy, použité technologie		X		
Kvalita zpracování . . . jmenné konvence, formátování, komentáře, testování		X		
Stabilita implementace		X		
<p>Aplikace je velmi pěkná a hratelná. Oceňuji i druhou (záložní) variantu aplikace, která nepotřebuje server a více hráčů může hrát offline na jednom telefonu. K samotné funkci mám několik poznámek: 1) Oceňuji volbu ze čtyř možností místo vytukávání celé odpovědi. Hráč ale, pokud na daný otazník klikne, už by neměl mít možnost po shlédnutí možností se beztrestně vrátit aniž by na jednu kliknul- 2) Dost často se ve hře několik vteřin čeká na následující otázku. Zde by se místo časovače hodilo spíše potvrzovací tlačítko. 3) Při hraní online ve více hráčích jsem občas zaznamenal nižší stabilitu. Docházelo k ní ale zřídka a pouze v případech, když jsem zkusil odložit aplikaci na pozadí.</p>				

Celkové hodnocení Výborně
Práci navrhuji na zvláštní ocenění Ne

Datum

Podpis