

Hodnocení vedoucího bakalářské práce

Student: Vaculík Jan
Téma: Trénování inteligentních agentů v enginu Unity (id 24108)
Vedoucí: Matýšek Michal, Ing., UPGM FIT VUT

1. Informace k zadání

Práce se věnuje trénování agentů, jež lze využít jako inteligentní spoluhráče či soupeře ve videohrách. Jde o složitější téma, které bylo vypsáno na základě zájmu řešitele. Realizačním výstupem jsou dvě aplikace ve formě závodní a bojové hry demonstrující trénování agentů s různými vlastnostmi a chováním v rozličných prostředích. Řešitel také navíc využil existující hru a úspěšně implementoval inteligentního agenta hrajícího tuto hru.

2. Práce s literaturou

Řešitel samostatně vyhledával relevantní studijní materiály a nastudoval vhodně zvolenou odbornou literaturu.

3. Aktivita během řešení, konzultace, komunikace

Konzultace probíhaly v dostatečné míře. Student byl aktivní po celou dobu řešení projektu, pracoval převážně samostatně a pravidelně informoval o aktuálním stavu řešení.

4. Aktivita při dokončování

Práce byla dokončena s předstihem. Obsah práce byl průběžně konzultován. Řešitel aktivně reagoval na připomínky vedoucího a zapracoval doporučené změny.

5. Publikační činnost, ocenění

Dosažené výsledky a experimenty by mohly, při vhodném rozšíření, vést k vědecké publikaci. Aktuální stav řešení však nebyl publikován.

6. Souhrnné hodnocení

výborně (A)

Práce zcela splnila zadání. Výsledkem jsou dvě jednoduché hry implementované přímo pro účely trénování agentů. Navíc byl využit i jeden existující herní projekt, v rámci něhož byl implementován a natrénován inteligentní spoluhráč. Provedená práce, experimenty i teoretické pozadí jsou velmi dobře popsány v textové zprávě. Vzhledem k úrovni, rozsahu i složitosti práce hodnotím stupněm A.

Prohlášení: Uděluji VUT v Brně souhlas ke zveřejnění tohoto hodnocení v listinné i elektronické formě.

V Brně dne: 23. května 2021

Matýšek Michal, Ing.
vedoucí práce