

Posudek oponenta bakalářské práce

Název: Metody pro odhad Elo hráče
Autor: Matěj Galdun
Oponent: Ing. Michal Konkol, Ph.D.

Cíl práce

Cílem práce bylo pomocí simulace prozkoumat metodu Elo (a její varianty) pro hodnocení výkonosti hráče.

Text práce

Text má logickou strukturu a obsahuje nejdůležitější informace. Některé informace, které je možné nalézt v kódu, ovšem v textu chybí (např. volba faktoru K podle Elo hráče). Některé části by potřebovaly více rozvést.

Celkově práce vypadá dobře. Při bližším pohledu jsou ovšem patrné typografické chyby, např. vícenásobné mezery (např. str. 12 před vzorcem (2.2)), citace bez mezery (např. str. 14), špatná sazba vzorců (str. 17), nevyužitý prostor (např. str. 33), chybná velká písmena (např. Normální rozdělení), vzorec jako začátek věty (str. 15) atd.

Práce je až na několik výjimek napsaná pochopitelně, ovšem některé pasáže mohly být zpracovány lépe a důkladněji. Kapitoly 2.2.3 a 2.3.2 jsou z mého pohledu zcela zbytečné.

Problémem jsou chyby ve vzorcích (např. vzorec (2.5) na str. 15) a chybějící vzorce (vzorec pro $D(P)$).

Software

Simulace je funkční. Na Linuxu se špatně vykresluje hlavní okno simulace (ve Windows v pořádku). Při simulaci jsem nenarazil na chybu. Některé popisky v aplikaci jsou chybně (špatná angličtina).

Závěr

Zadání bylo splněno. Program je v pořádku, ale text je má nedostatky. Navrhuji hodnocení známkou **velmi dobře** a práci doporučuji k obhajobě.

Otázky k obhajobě

1. Proč jste neotestoval všechny typy vývoje uvedené na str. 20?
2. Proč se odchylka Elo s počtem iterací zvětšuje? Dělal jste podrobnější analýzu?

V Plzni dne 12. 8. 2016



Ing. Michal Konkol, Ph.D.