Nejvýznamnější klady:

Autor implementoval robustní systém pro zjednodušení návrhu šablon experimentů v C++, ve smyslu RAD. Pro testování funkcionality/výkonu/spolehlivosti C++ knihoven se v praxi stále používá „dřevní" technika kódování prototypových konzolových aplikací „z čisté vody", kdy tester/experimentátor programuje celý klientský kód, představující konfiguraci, provedení experimentu a prezentaci výsledků – předmětem testování je nějaká C++ knihovna.

Předmětem bakalářské práce byla snaha maximální eliminace výše zmíněné „manuální" experimentátorské práce. Výsledkem BP je návrh editoru hierarchických experimentů, který umožňuje GUI prostředky koncepčně, rychle a korektně navrhovat (dále konfigurovatelné) šablony různých experimentů cílených na testování funkcionality rutin (algoritmů) nějakě C++ knihovny (knihoven). Důraz je kladen na znovupoužitelnost nakonfigurovaných experimentů, kdy experimentátor jednoduchou korekcí parametrů nebo „přezapojením" dílčích podexperimentů docílí vytvoření zcela nového experimentu za minimální čas. Výstupem editoru je přímo kompilovatelný C++ kód, nicméně model experimentu je uložen v souboru konfigurace experimentu, v obdobném smyslu, jakým se UML používá k modelování SW. Součástí funkcionality aplikace je rovněž uchování naměřených hodnot (za běhu experimentu) a dokonce i jejich následná prezentace buď přímo v prostředí editoru, LaTeX tabulky, nebo jako „standalone" grafů známého SW balíku R-project.

Rozsahem 80 stran převyšuje bakalářská práce i obvyklý rozsah práce diplomové. Specifikace, uživatelská i programátorská část jsou v BP popsaány velmi pečlivě.

Nejzávažnější nedostatky:

Přípona XML u souborů experimentů i definic je nešťastná. I když se formát kontroluje pomocí XML namespaces, pro uživatelský komfort by neškodilo mít speciální přípony.

Další poznámky:

Nemám.

	výborně	**velmi dobře**	**dobře**	**neprospěl/a**
Návrh známky	**X**			

Datum: 21. 8. 2008

Podpis: