

Posudek bakalářské práce

předložené na Matematicko-fyzikální fakultě
Univerzity Karlovy v Praze

... posudek vedoucího

... posudek oponenta

Autor/ka: Tomáš Hubík

Název práce: Umělá inteligence pro strategické hry

Studijní program a obor: Informatika, programování

Rok odevzdání: 2010

Jméno a tituly vedoucího: Mgr. Ondřej Sýkora

Pracoviště: KTIML MFF UK

	e x c e l e n t n í	o d p o v í d a j í c í	s l a b š í	n e v y h o v u j í c í
Náročnost zadaného tématu		•		
Míra splnění zadání		•		
Rozsah práce	•			
Struktura textové části práce		•		
Analýza		•		
Vývojová dokumentace		•		
Uživatelská dokumentace		•		
Jazyková a typografická úroveň		•		
Návrh a design implementace		•		
Kvalita zpracování softwarové části	•			
Stabilita aplikace		•		

Nejvýznamnější klady:

- Dobře zdokumentovaný kód, platforma poskytuje nástroje pro testování vlastních algoritmů, počítačové hráče navržené v práci lze použít při testování a vývoji jako referenční

Nejzávažnější nedostatky:

- U grafů v kapitole 5 chybějí podrobnější popisky (legenda, jednotky na osách)

Další poznámky:

	v ý b o r n ě	v e l m i d o b ř e	d o b ř e	n e p r o s p ě l / a
Návrh známky	•	•		

Datum: 14. 6. 2010

Podpis: Ondřej Sýkora

