

Posudek bakalářské práce

předložené na Matematicko-fyzikální fakultě
Univerzity Karlovy v Praze

posudek vedoucího

Autor/ka: Jiří Vejmola

Název práce: Umělá inteligence pro moderní karetní hry

Studijní program a obor: Informatika, programování

Rok odevzdání: 2010

Jméno a tituly vedoucího: Mgr. Ondřej Sýkora

Pracoviště: KTIML MFF UK

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

e o s n
x d l e
c p a v
e o b y
l v š h
e í í o
n d v
t a u
n j j
í í í
í c c
í í

•
•
•
•
•
•
•
•
•
•

Nejvýznamnější klady:

Stabilní prostředí pro testování agentů, které je možné využít i v jiných aplikacích

Nejzávažnější nedostatky:**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: 3. 9. 2010

Podpis:

