

Posudek bakalářské práce

předložené na Matematicko-fyzikální fakultě
Univerzity Karlovy v Praze

posudek vedoucího

posudek oponenta

Autor/ka: Michal Staša

Název práce: Aplikace umělé inteligence v prostředí počítačové hry

Studijní program a obor: Informatika, programování

Rok odevzdání: 2011

Jméno a tituly oponenta: RNDr. Jan Kofroň, Ph.D.

Pracoviště: KDSS 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		X		
Míra splnění zadání		X		
Rozsah práce	X	X		
Struktura textové části práce		X		
Analýza		X		
Vývojová dokumentace	X	X		
Uživatelská dokumentace		X		
Jazyková a typografická úroveň			X	
Návrh a design implementace		X		
Kvalita zpracování softwarové části		X		
Stabilita aplikace		X		

Nejvýznamnější klady:

Implementace je dotažena do podoby funkční počítačové hry, je stabilní, má profesionálně vyhlížející provedení.

Nejzávažnější nedostatky:

Jazyková úroveň textu (práce je psána v češtině), zejména co se týká gramatiky – sloh je v pořádku –, je poněkud nižší. Práce obsahuje více než malé množství gramatických chyb, překlepů, chybějící interpunkce, a je na ní vidět, že byla psána ve spěchu. Nicméně srozumitelnost textu narušena není.

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	X			

Datum: 10.6.2011

Podpis:

