

# UNIVERZITA KARLOVA

## ZÁZNAM O PRŮBĚHU OBHAJOBY

### DIPLOMOVÁ PRÁCE

<b>Název práce:</b>	Obecná umělá inteligence pro hraní her
<b>Jazyk práce:</b>	čeština
<b>Student:</b>	Jan Klůj
<b>Fakulta:</b>	Matematicko-fyzikální fakulta
<b>Studijní program:</b>	Informatika
<b>Studijní obor:</b>	Umělá inteligence
<b>Obor práce:</b>	Umělá inteligence
<b>Vedoucí / školitel:</b>	Mgr. Pilát Martin, Ph.D.
<b>Oponent(i):</b>	Mgr. Moudřík Josef
<b>Předseda komise:</b>	doc. RNDr. Iveta Mrázová, CSc.
<b>Členové komise:</b>	Mgr. Martin Pilát, Ph.D. doc. RNDr. Ing. Martin Holeňa, CSc.
<b>Datum obhajoby:</b>	07.09.2017
<b>Průběh obhajoby:</b>	<p>Student zahájil svou obhajobu stručným představením obsahu a hlavních výsledků své práce. Prezentace byla doplněna video-ukázkou chování agenta při hraní hry TORCS. Následně byly přečteny posudky vedoucího a oponenta, které se k práci vyjadřovaly kladně.</p> <p>V obecné diskuzi student zodpověděl dotazy týkající se vstupů jednotlivých metod a vlivu nastavení na výsledky zpětnovazebního učení. Komise byla s odpověďmi spokojena.</p>
<b>Výsledek obhajoby:</b>	Výborně

---

doc. RNDr. Iveta Mrázová, CSc.