

Posudek bakalářské práce

předložené na Matematicko-fyzikální fakultě
Univerzity Karlovy v Praze

posudek vedoucího posudek oponenta

Autor/ka: *David Skupien*

Název práce: *Experimentální systém pro vržené stíny*

Studijní program a obor: Informatika, obecná informatika

Rok odevzdání: 2009

Jméno a tituly vedoucího/opponenta: Mgr. Václav Krajíček

Pracoviště: KSVI MFF UK

	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
		c		c
		í		í
Náročnost zadaného tématu		x		
Míra splnění zadání		x		
Rozsah práce		x		
Struktura textové části práce		x		
Analýza		x		
Vývojová dokumentace		x		
Uživatelská dokumentace		x		
Jazyková a typografická úroveň		x	x	
Návrh a design implementace		x		
Kvalita zpracování softwarové části		x		
Stabilita aplikace		x	x	

Nejvýznamnější klady:

- Implementace a důkladné porovnání dvou známých algoritmů.
- Práce má pěknou úpravu, obrázky, použitý papír.

Nejzávažnější nedostatky:

- Drobné stylistické výtky k textu. V textu se vyskytují pasáže, které stylem příliš neodpovídají bakalářské práci (druhý odstavec 4.6.).
- Teorie mohla být místy úplnější. Například chybí vysvětlení toho jak se konstruuje matice stínu vrženého na plošného příjemce.
- Program nejde spustit. Používaná knihovna (expatpp) je přeložená s neredistribovatelným debug C runtime z MSVC 2005.

Další poznámky:

- Nejsm si úplně jistý, jestli je dobře přeložené anglický termín „spotlight“. Většinou se používá český ekvivalent - „kuželové světlo“, nebo „světlo typu reflektor“. Termín „směrové světlo“ se používá pro světlo procházející scénou v jednom směru, anglicky „directional light“.
- U experimentálního prostředí bych očekával i nějaké lepší GUI pro volbu vstupní scény a nastavení parametrů za běhu.
- Použití XML pro ukládání konfigurace scény je dobrý nápad. Možná mohlo být použito přímo VRML(X3D). VRML prohlížeče typicky stíny nezobrazují.

	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: Praha, 6.9.2009

Podpis:

