

Posudek bakalářské práce

předložené na Matematicko-fyzikální fakultě
Univerzity Karlovy v Praze

posudek vedoucího

posudek oponenta

Autor/ka: Tomáš Herceg

Název práce: Grafický editor 3D scén pro projekt AGE

Studijní program a obor: Informatika, programování

Rok odevzdání: 2010

Jméno a tituly vedoucího/opponenta: RNDr. Ondřej Šerý

Pracoviště: KSI 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		
Struktura textové části práce		X		
Analýza		X		
Vývojová dokumentace		X		
Uživatelská dokumentace		X		
Jazyková a typografická úroveň		X		
Návrh a design implementace		X		
Kvalita zpracování softwarové části		X		
Stabilita aplikace			X	

Nejvýznamnější klady:

Zadání aplikace je poměrně ambiciózní a tomu odpovídá i rozsah práce. Text práce a kód editoru jsou kvalitní. Kladně hodnotím zvláště úroveň analýzy návrhu (krom výtky níže) a diskuzi různých alternativ, které autor během návrhu a implementace zvažoval.

Nejzávažnější nedostatky:

Práce má z mého pohledu dva problémy. Autor neuvažuje v jakém kontextu by se editor měl používat. Z různých použití vyplynou různé požadavky na ovládání a vlastnosti editoru.

Druhým problémem je používání a stabilita aplikace. Na editoru je vidět, že ho zatím nikdo nezkoušel opravdu použít. Některé užitečné funkce jako nastavení relativní velikosti oken a úhlů pohledů kamer, jsou nahrazeny dle mého názoru nešťastným uložením absolutního pohledu bez poměrů oken. Při práci nedochází k "exkluzivnímu" uzamčení myši, řada událostí se tedy ztrácí. Nešťastná je také práce se zásobníkem efektů, který (na první pohled) náhodně slučuje některé transformace. Program při různém přiblížení označuje různé množství vrcholů. Při zadávání výrazů dokonce natvrdo padá.

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	X		

Datum: 14.6.10

Podpis:

