

**UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE**

**ZÁZNAM O PRŮBĚHU OBHAJUBY**

**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**Název práce:** Hra Dungeon Master pro platformu .NET  
**Jazyk práce:** čeština

**Student:** Petr Geiger  
**Fakulta:** Matematicko-fyzikální fakulta  
**Studijní program:** Informatika  
**Studijní obor:** Programování a softwarové systémy  
**Obor práce:** Programování a softwarové systémy

**Vedoucí / školitel:** Mgr. Ježek Pavel, Ph.D.  
**Oponent(i):** Mgr. Gemrot Jakub

**Předseda komise:** doc. Ing. Petr Tůma, Dr.  
**Členové komise:** Mgr. Vladan Majerech, Dr.  
RNDr. Jan Kofroň, Ph.D.

**Datum obhajoby:** 08.09.2016  
**Průběh obhajoby:** Komise se nejprve seznámila s prací a s hodnocením vedoucího a oponenta. Obhajoba byla zahájena představením kandidáta a jeho práce formou posteru, u kterého komise s kandidátem diskutovala obsah práce a vznesené připomínky (absence komentářů v kódu, chybějící příklady). Kandidát dostal prostor k reakci na připomínky komise, vedoucího a oponenta. Komise se po zhodnocení reakce dohodla na hodnocení, se kterým byl kandidát seznámen.

**Výsledek obhajoby:** Výborně

---

doc. Ing. Petr Tůma, Dr.