Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta aplikované informatiky

OPONENTSKÝ POSUDEK BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Student: **Miroslav ZAPLETAL, DiS.** **Oponent:** **Ing. Radek Matušů, Ph.D.**

Studijní program: **Inženýrská informatika**
Studijní obor: **Informační technologie**
Akademický rok: **2007/2008**

Téma bakalářské práce: **Počítačová hra PEXESO**

Hodnocení práce:

		A	B	C	D	E	F
	Hodnocení: A – nejlepší; F - nevyhovující						
1.	Obtížnost zadaného úkolu	☐	☒	☐	☐	☐	☐
2.	Splnění všech bodů zadání	☒	☐	☐	☐	☐	☐
3.	Práce s literaturou a její citace	☒	☐	☐	☐	☐	☐
4.	Úroveň jazykového zpracování	☒	☐	☐	☐	☐	☐
5.	Formální zpracování – celkový dojem	☒	☐	☐	☐	☐	☐
6.	Logické členění práce	☐	☒	☐	☐	☐	☐
7.	Vhodnost zvolené metody řešení	☐	☒	☐	☐	☐	☐
8.	Kvalita zpracování praktické části	☐	☒	☐	☐	☐	☐
9.	Výsledky a jejich prezentace	☐	☒	☐	☐	☐	☐
10.	Závěry práce a jejich formulace	☒	☐	☐	☐	☐	☐
11.	Přínos práce a její využití	☐	☒	☐	☐	☐	☐

Celkové hodnocení práce:
Výsledná známka není průměrem výše uvedených hodnocení. Známku uvede vedoucí dle svého uvážení dle klasifikační stupnice ECTS:
A – výborně, B – velmi dobře, C – dobře, D – uspokojivě, E – dostatečně , F – nedostatečně.
Stupeň F znamená též „nedoporučuji práci k obhajobě“.

Předloženou bakalářskou práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení

B - velmi dobře.

V případě hodnocení stupněm „F – nedostatečně“ uveďte do připomínek a slovního vyjádření hlavní nedostatky práce a důvody tohoto hodnocení.

Otázky k obhajobě:
Zdatnost počítačem řízeného hráče lze ovlivňovat pomocí voleb "paměť" a "bystrost". Jejich význam je v práci poměrně podrobně popsán. Mohl byste upřesnit, jaké konkrétní hodnoty jsou pod posuvníky skryty a jaké tedy lze s jejich pomocí nastavit? Takovýto algoritmus jste vymyslel sám nebo je z někama převzat?

Další připomínky, vyjádření, náměty k obhajobě práce (možno pokračovat i na další stránce):
Z předložené bakalářské práce a především výsledného produktu je patrná jistá "nezkušenost" autora s tvorbou softwaru. Že tento fakt také on sám v práci přiznává mu budiž ke cti.

Teoretická část obsahuje základní popis použitých principů a technologií s řadou citací. Stěžejní, praktická, část se pak věnuje samotné aplikaci hry PEXESO. Programová realizace jistě nepatří k nejsložitějším, ale pro účely bakalářské práce je dostačující.

Po formální stránce práce neobsahuje vážnější nedostatky. Je napsána velmi kultivovaně a srozumitelně.

Programu nevadí nastavení stejných jmen všech hráčů (naopak takovou výchozí volbu nabízí). Při zapisování osobních rekordů pak např. není rozlišeno, jestli se skutečně jedná o hráče nebo počítač a rekordy se navzájem přepisují.

Poslední věta závěru nastiňuje možnost budoucího rozšíření hry o karetní sady s vlastními obrázky. S tím, či alespoň možností výběru z několika přednastavených sad (rub i líc), nelze než souhlasit. Samozřejmě tím není ovlivněno výsledné hodnocení, ale zejména "kytičková" verze 8x8 mi osobně příjde hodně "divoká" a pro hráče "nepřehledná".

Bakalářská práce splňuje veškeré nároky, kladené na práce tohoto druhu. Celkově ji hodnotím jako velmi dobrou.

Datum 27.5.2008 Podpis oponenta bakalářské práce