

POSUDEK VEDOUCÍHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: Ondřej Pokorný

Název práce: Využití grafových algoritmů v herních aplikacích a hlavolamech

Autor posudku: RNDR. Josef Rak, Ph.D.

Cíl práce: Cílem této práce byl výběr vhodných her a hlavolamů, kde lze využít teorii grafových algoritmů. Cílem praktické části byla implementace teoretické části a tvorba herní aplikace založené na grafových algoritmech.

Povinná kritéria hodnocení práce	Stupeň hodnocení (známka)			
	A	C	E	F
Práce svým zaměřením odpovídá studovanému oboru	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vymezení cíle a jeho naplnění	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování teoretických aspektů tématu	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování praktických aspektů tématu	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adekvátnost použitých metod, způsob jejich použití	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hloubka a správnost provedené analýzy	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Práce s literaturou	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Logická stavba a členění práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jazyková a terminologická úroveň	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Formální úprava a náležitosti práce	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vlastní přínos studenta	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Využitelnost výsledků práce v teorii (v praxi)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Dílčí připomínky a náměty:

Práce obsahuje je zanedbatelné nedostatky. Např. na straně 17 je definice v jiném stylu než ve zbytku práce. Uvítal bych ještě uvedení složitosti implementovaných algoritmů v praktické části.

Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

Práce splňuje požadavky na bakalářskou práci. Student provedl rešerši grafových algoritmů a jejich využití v herních aplikacích a hlavolamech. Vytvořil vlastní aplikaci, kde poznatky z teoretické části využívá.

Vyhodnocení kontroly textu práce pomocí systému pro odhalování plagiátu:

V práci se objevila největší míra shody 9%. Je způsobena tím, že student citoval klasické poznatky z teorie grafů. Všechny byly správně ocitovány. Není zde tedy podezření, že by práce byla plagiátem.

Otázky k obhajobě:

Jaká je časová složitost algoritmů použitých v praktické části Vaší práce?

Práci doporučuji k obhajobě.

Navržená výsledná známka: A

V Pardubicích, dne 23. května 2023

podpis