



POSUDEK BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Název práce: Algoritmy pro generování bludišť v počítačových hrách
Autor práce: Martin Fajt
Vedoucí práce: Mgr. Tomáš Kühr, Ph.D.

Splnila práce cíle uvedené v zadání?

Ano.

Jazyková úroveň práce:

Výborná. Text práce je relativně stručný, ale čtivý a přehledný.

Formální zpracování:

Dobré. U popisu některých algoritmů bych uvítal více odkazů na literaturu.

Komentáře a připomínky:

- Vytvořená hra vypadá poněkud jednoduše, ovládání (pouze) klávesnicí je pak dle mého názoru trochu staromódní.
- U hry mi chybí možnost změny velikosti okna.
- Kladně naopak hodnotím obecně implementované generování bludišť, což by mělo umožnit relativně snadné přidávání dalších algoritmů do aplikace.
- Proč se při načtení uloženého bludiště mění počet a umístění klíčů?
- Které algoritmy generování bludiště jsou použity pro obtížnosti „easy” až „hard”?

Celkové hodnocení:

B

Je práce vhodná pro propagační účely katedry?¹

Ano.

V Olomouci dne 10. srpna 2017

Mgr. Tomáš Kühr, Ph.D.

vedoucí práce

¹odpověď neovlivňuje celkové hodnocení práce