

Posudek bakalářské práce

Matematicko-fyzikální fakulta Univerzity Karlovy

Autor práce Michal Popek
Název práce Animace grafových algoritmů v MonoGame
Rok odevzdání 2024
Studijní program Informatika
Specializace IPP6

Autor posudku Martin Pergel Vedoucí
Pracoviště Katedra softwaru a výuky informatiky

K celé práci

lepší OK horší nevyhovuje

	lepší	OK	horší	nevyhovuje
Obtížnost zadání	X			
Splnění zadání	X	X		
Rozsah práce <i>... textová i implementační část, zohlednění náročnosti</i>	X	X		
<p>Předmětem práce je poměrně oblíbené téma návrhu a implementace prostředí pro animaci nějak specifických, v tomto případě grafových, algoritmů. Téma bylo již mnohokrát řešeno v rámci bakalářských či diplomových prací a řešeními jsou typicky velmi uspokojivé práce, jelikož návrh a implementace interpretu rozhodně není snadným problémem a vývoj dotyčných řešení typicky končí obhajobou příslušné kvalifikační práce. Zajímavým aspektem této práce je využití herního prostředí. Text práce je sice poměrně stručnější, nicméně popisuje řešitelovo dílo. Dokumentace odpovídá zvyklostem. Z hlediska přípravy práce byl informaticky nejzajímavější návrh samotného programovacího jazyka a příprava jeho interpretu, což bývá pro studenty bakalářského studia velkým přínosem.</p>				

Textová část práce

lepší OK horší nevyhovuje

	lepší	OK	horší	nevyhovuje
Formální úprava <i>... jazyková úroveň, typografická úroveň, citace</i>		X		
Struktura textu <i>... kontext, cíle, analýza, návrh, vyhodnocení, úroveň detailu</i>		X		
Analýza	X	X		
Vývojová dokumentace		X		
Uživatelská dokumentace		X		
<p>Text práce popisuje vytvořené dílo. Byť je poměrně explicitní, domnívám se, že kvalitou nevybočuje ze zvyklostí.</p>				

Implementační část práce

lepší OK horší nevyhovuje

	lepší	OK	horší	nevyhovuje
Kvalita návrhu <i>... architektura, struktury a algoritmy, použité technologie</i>	X	X		
Kvalita zpracování <i>... jmenné konvence, formátování, komentáře, testování</i>	X	X		
Stabilita implementace	X	X		

Návrh a implementace interpretu či překladače je vždycky obtížným úkolem, na který je potřeba se důkladně soustředit. V tomto případě řešitel navrhl jazyk inspirovaný nám zpravidla dobře známým jazykem C#. Funkčnost interpretu demonstroval implementací několika algoritmů a s ohledem na typické fungování interpretů, kdy se jakákoliv chyba poměrně rychle projeví, se dílo jeví jako funkční. Řešitel tak demonstroval schopnost samostatně řešit přiměřeně náročné informatické úkoly a mám za to, že cíle práce tedy bylo dosaženo. Proto rozhodně navrhuji práci obhájit jako bakalářskou. Dle mého názoru se jedná o interpret rozumně navržené podmnožiny typického programovacího jazyka, který uchazeč může v případě zájmu dále rozvíjet a obohacovat.

Celkové hodnocení Výborně
Práci navrhuji na zvláštní ocenění Ne

Datum

Podpis