



**TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI**  
**Fakulta strojní**

Katedra aplikované kybernetiky

Studijní rok: 2011/2012

**POSUDEK VEDOUCÍHO DIPLOMOVÉ PRÁCE**

Diplomant: **Bc. Dan KRYŠTOF**

Vedoucí diplomové práce: Ing. Michal Moučka, Ph.D.

Téma diplomové práce: Internetová herní aplikace pro více hráčů

| Hodnocení diplomové práce:                              | 1                                   | 2                                   | 3                        | 4                        |
|---------------------------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1. Volba vhodné metodiky                                | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. Splnění cílů práce                                   | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. Odborný přínos práce                                 | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4. Logický postup při řešení práce                      | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5. Přístup k řešení                                     | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 6. Využití odborné literatury                           | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 7. Členění textu                                        | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 8. Srozumitelnost, přesnost formulací a jazyková úroveň | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 9. Grafická úroveň                                      | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 10. Celková úroveň zpracování                           | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <b>Hodnocení diplomové práce známkou</b>                | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

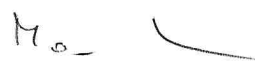
**Otázky k obhajobě:**

**Další připomínky a vyjádření k diplomové práci (pokud nestačí vyjádření v tabulce):**

Veškeré cíle práce vyplývající ze zadání byly splněny. Funkčnost herní aplikace byla úspěšně odzkoušena na katedrovém serveru. K práci mám tuto připomínku: text práce působí dojmem, že se jedná o učebnici programování na rozhraní Unity3D. Diplomant by se měl více zaměřit na popis postupu řešení a výsledků své práce.

Doporučuji diplomovou práci k obhajobě s výsledkem **v ý b o r n ě**.

Liberec 7. 6. 2012

  
Ing. Michal Moučka, Ph.D.  
vedoucí diplomové práce