

Hodnocení navrhované vedoucím diplomové práce: **výborně minus**

Hodnocení navrhované oponentem diplomové práce: **výborně**

Průběh obhajoby diplomové práce:

Otázky vedoucího

Jaké jsou výhody herního engine Unreal Engine 4 oproti konkurenci? (odpověděl)

Jaká je budoucnost a trendy využití UI v moderních videohrách? (odpověděl)

Otázky oponenta

Je možná aplikace AI vyvinuté v rámci herního engine i mimo herní průmysl? Existuje příklad takového využití? (odpověděl)

Jaká je dle Vašeho názoru historicky nejlepší herní AI s ohledem na limitace výpočetní techniky v době jejího vzniku a proč? (odpověděl)

Otázky komise

Mgr. Tomáš Žižka, Ph.D.: Unreal Engine je zpoplatněn? (odpověděl)

Mgr. Tomáš Žižka, Ph.D.: Jak je to se zpoplatněním ostatních engineů? (odpověděl)

Mgr. Tereza Semerádová, Ph.D.: Kolik času Vám zabralo programování strážného ve hře? (odpověděl)

Mgr. Tomáš Žižka, Ph.D.: Jak sám hodnotíte Vámi vytvořenou hru? Kde vidíte prostor pro zlepšení (odpověděl)

Mgr. Tomáš Žižka, Ph.D.: Musí mít člověk pro práci s Unreal Engine nějaké zkušenosti z programováním? (odpověděl)

doc. Ing. Jan Skrbek, Dr.: Uvažuje se v modelu inteligence či pohyblivost aktorů? (odpověděl)

doc. Ing. Jan Skrbek, Dr.: Mohou se postavy v průběhu hry učit? (odpověděl)

Členové zkušební komise:

doc. Ing. Jan Skrbek, Dr.

Ing. Michal Dostál

Mgr. Tereza Semerádová, Ph.D.

Ing. Petr Weinlich, Ph.D.

Mgr. Tomáš Žižka, Ph.D.

Klasifikace: **výborně minus**

Datum obhajoby: **26. srpna 2020**

.....
podpis předsedy