

Průběh obhajoby bakalářské práce:

Student seznámil komisi s obsahem své bakalářské práce

Student uspokojivě zodpověděl otázky

Jak byste charakterizoval RPG hry?

Nahradilo něco nakonec nerealizované unit testy?

Do jaké míry se podařilo vyřešit problémy s plyvností hry při větším počtu hráčů?

Byla aplikace testována na závislost počtu hráčů a nároků na výpočetní výkon a HW serveru? Pokud ne, proč?

Kromě patřičné JVM se známé alespoň nějaké HW nebo SW omezení jakékoli části aplikace?

Klasifikace:

velmi dobře

Datum obhajoby: 25. srpna 2016



podpis zkoušejícího