

# POSUDEK DIPLOMOVÉ PRÁCE

**Autor:** Bc. Michal Turek

**Název:** Interpret grafových algoritmů

**Posudek vypracoval oponent práce:** Mgr. Jan Stoklasa

Cílem diplomové práce byl návrh a implementace programovacího jazyka pro manipulaci s grafy. Student implementoval interpret programovacího jazyka se syntaxí podobnou jazyku C a vytvořil grafické vývojové prostředí pro tento programovací jazyk.

Implementační část práce je velmi dobrá. Z projektů podobného typu se kterými jsem se jako oponent setkal je tento jeden z nejkvalitnějších. Navržený jazyk se zdá být pro zápis grafových algoritmů vhodný a zajímavé by bylo jeho použití ve výuce jako „spustitelného pseudokódu“. Pěkných myšlenek je v práci víc, oceňuji například vtipnou implementaci ladění s breakpointy.

Text práce je zpracován pečlivě a na dobré úrovni, po formální stránce nemám k práci zásadní připomínky.

Autor splnil zadání práce v plném rozsahu. Předloženou diplomovou práci doporučuji k obhajobě a hodnotím známkou **A (výborně)**.

Otázky k obhajobě:

1. Jsem si vědom toho že návrh vlastního jazyka byl součástí zadání. Přesto bych rád znal Váš názor na to jaké výhody a nevýhody má návrh vlastního skriptovacího jazyka ve srovnání s použitím interpretů skriptovacích jazyků linkovaných k aplikaci jako jsou Lua nebo Guile.

V Praze 18.1.2010

Mgr. Jan Stoklasa