



## Posudek vedoucího bakalářské práce

Jméno studenta: Štolfa Miroslav  
Téma práce: Logická 2D hra v Javě  
Cíl práce: Cílem práce bylo vytvoření logické 2D hry s využitím fyzikálního enginu JBox2D.

### Náročnost zadání bakalářské práce na:

teoretické znalosti	vyšší
praktické zkušenosti	střední
podkladové materiály (vstupní data) a jejich zpracování	vyšší

### A: Slovní hodnocení:

#### Naplnění cíle práce:

Práci autor zpracoval přehledně. Obsah práce odpovídá zadání. Úvodní část práce je teoretická, hlavní důraz spočívá na implementační části.

V prvních kapitolách autor popisuje základní vlastnosti jazyka Java a možné nástroje - knihovny vhodné pro vývoj logických her s podporou kvalitní grafiky a zvuku. Třetí kapitola je věnována popisu knihovny JBox2D, která byla použita pro tvorbu fyzikálního modelu hry. Kapitola čtvrtá je již implementační a obsahuje popis klíčových částí navržené logické 2D hry. Pro implementaci byl zvolen tzv. stavový model hry, jehož hlavní třídy jsou popsány v téže kapitole. Pátá kapitola potom obsahuje popis ovládání aplikace pomocí klávesnice a myši.

Autor zadané cíle splnil a práci vytvořil zcela sám.

#### Logická stavba a stylistická úroveň práce:

V práci jsou dodrženy zásady DTP. Práce obsahuje všechny potřebné náležitosti a je v požadovaném rozsahu. Autor se dopustil několika gramatických chyb a občas použil neodborná spojení a výrazy (např. "skrz").

#### Využití záměrů, námětů a návrhů v praxi:

Aplikace obsahuje jednu kompletní herní úroveň, kterou je možné po "natrénování" dohrát. Vytvořená logická 2D hra může být dále rozšiřována a určitě má další potenciál.

#### Případné další hodnocení (připomínky k práci):

## B: Kriteriaální hodnocení:

Nápovědu k vyplnění vybraného pole je možné zobrazit klávesou F1, stručně je uvedena i ve stavovém řádku.

Kriteria hodnocení práce:	Úroveň	Připomínky
<b>Úroveň dokumentu</b>		
logická stavba práce	průměrné	
stylistická úroveň	průměrné	
práce s literaturou včetně citací	průměrné	
formální úprava práce (text, grafy, tabulky)	nadprůměrné	
<b>Teoretická část</b>		
rozsah a úroveň zpracování rešerše	průměrné	
formulace teoretických východisek pro praktickou část	průměrné	
odborné zvládnutí problematiky	nadprůměrné	
<b>Praktická část – produkt (řešení)</b>		
adekvátnost použitých metod, SW, postupů	nadprůměrné	
kvalita návrhu řešení	průměrné	
komplexnost řešení	komplexní	
návrh datových struktur	průměrné	
uživatelské rozhraní	nadprůměrné	
odborné zvládnutí problematiky	nadprůměrné	
rozpracovanost	dokončeno	práce se bude dále rozvíjet
využitelnost praktické části v praxi	ve větší míře	
<b>Praktická část - popis</b>		
popis řešení v bakalářské práci	průměrné	
ostatní přílohy (tabulky, grafy, výpočty, ...)	průměrné	
uživatelská příručka	nelze hodnotit	
Uložení dokumentu/ů bakalářské práce na CD	ano	
Uložení výsledku praktické části na CD	ano	
<b>Stupeň splnění cíle práce</b>	splněn	

## C: Otázky k obhajobě (max 2):

1. Jakým způsobem jsou v knihovně JBox2D řešeny kolize a jaké existují jiné možnosti?
2. K čemu slouží třída World?

Doporučení práce k obhajobě: ano

Navržený klasifikační stupeň: výborně minus

## Posudek vypracoval:

Jméno, tituly: Zdeněk Šilar, Ing.  
Zaměstnavatel: Univerzita Pardubice, FEI

V Pardubicích dne: 24. 5. 2013

Podpis: