

Oponentní posudek diplomové práce

Mobilní hra s ekologickým motivem

Bc. Tomáš Kadaňka

Cílem práce je vytvoření hry s ekologickým motivem.

Autor této diplomové práce byl součástí tříčlenného kolektivu, který si rozdělil práci na dílčí úlohy. Úkolem tohoto autora bylo vedení kolektivu, návrh designu hry a vytvoření herního jádra.

V první části vysvětluje obecný pojem ekologie a ekologická stopa. Tuto stopu měří na plochu země, kterou člověk potřebuje ke svému životu a která se ještě dokáže regenerovat. Do ekologické stopy zde není zahrnuta EMC.

Dále rozebírá platformy, které přichází v úvahu pro implementaci této hry. Vybrána je platforma XNA. Vysvětluje principy stavby her a jejich prvků. Popisuje stavbu jednotlivých herních prvků v herním vývojovém prostředí XNA nad jazykem C#.

Ve všeobecné (úvodní) části práce postrádám základní dělení her (adventura, simulátor, arkáda...).

V další části vytváří žánr a herní princip této hry, nazvané IMPrint. Při realizaci projektu předvedl mimo jiné znalost práce s databázemi. K vlastnímu programování použil Visual Studio fy Microsoft.

Práce má výbornou grafickou úpravu.

Požadované cíle práce byly splněny.

Práce měla patřičný rozsah a jejím naplněním diplomant prokázal své schopnosti pro inženýrskou práci na této úrovni.

Práci hodnotím stupněm

Výborně

a doporučuji ji k obhajobě.

18.6.2013 Ing. Josef Šroll, Ph.D.

