

**Oponentní posudek diplomové práce**  
**Online režim pro hru s ekologickým motivem**  
**Bc. Jakub Rykr**

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 byla implementační vrstva hry.

V první části vysvětluje obecný pojem ekologie a ekologická stopa.

Dále rozebírá platformy, které přichází v úvahu pro implementaci této hry.

Vysvětluje principy stavby her a jejich prvků. Popisuje stavbu jednotlivých herních prvků v herním vývojovém prostředí XNA nad jazykem C#. Popisuje aplikační framework XNA, na kterém je hra postavena. Využívá Cloud computing, bez něhož by hra tohoto rozsahu a v nasazení 3 programátorů nebyla řešitelná v nějakém rozumném čase. Podává základní informace k frameworku WCF, který je použit k vytvoření služeb. Využití těchto služeb bylo hlavním cílem této práce. Vlastní realizace se uskutečnila v prostředí Visual Studio fy Microsoft, které poskytuje potřebné nástroje pro programování a simulaci. Naprogramovaná hra je funkční.

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.

