

Posudek oponenta diplomové práce

Autor diplomové práce: **Jakub SNÁŠEL, Bc.**
Název diplomové práce: **Využívání open source herních engine k tvorbě her**

1. Zadání odborného problému a použití metod řešení v rámci diplomové práce

Cílem práce bylo v teoretické části vysvětlit základní sw pojmy a kategorizovat a porovnat jednotlivé vybrané herní engine. Pomocí zvoleného engine vytvořit 3D interaktivní počítačovou hru s jedním levellem.

2. Konkrétní výsledky diplomové práce

Autor v první kapitole stručně vysvětluje pojmy - programovací jazyk, framework a engine. Druhá kapitola obsahuje rešerši čtyř autorem vybraných 3D engine. Na závěr rešerše chybí jejich vzájemné srovnání.

V praktické části práce autor na jednoduché 3D hře podrobně popsal důležité entity a kroky při tvorbě her tohoto typu s pomocí volně šiřitelného engine Unity.

3. Prokázání správnosti navrženého řešení problému

Správnost řešení byla prokázána vytvořením jednoduché 3D hry o třech úrovních se stupňující se obtížností pomocí zvoleného engine Unity 4.6. Jednotlivé implementační kroky byly provázeny podrobným popisem klíčových komponent a ukázkami důležitých skriptů v jazyce C#.

4. Splnění cílů diplomové práce

Obsah diplomové práce je v souladu se zadáním. Autor práci vytvořil sám a zadané cíle splnil

5. Kvalita textu diplomové práce

V práci byly dodrženy zásady DTP. Práce byla zpracována celkem přehledně a obsahuje všechny potřebné náležitosti.

Autor se v práci dopustil několika gramatických chyb. Kapitla 2.1.1 je zbytečná (obsahuje text z předchozí stránky). Některé odstavce nejsou dobře zarovnané. Odkazy na literaturu jsou nestandardní. Nedoporučuji používat nadpisy 4. úrovně.

6. Připomínky a dotazy k diplomové práci

Existují Java 3D engine?

Doporučení práce k obhajobě: ano
Navržený klasifikační stupeň: velmi dobře

Posudek vypracoval:

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

V Pardubicích dne: 4. 6. 2015 Podpis: