



Posudek vedoucího bakalářské práce

Jméno studenta: Filip Pešek
Téma práce: Hra 'Falling sand' pro platformu Android
Cíl práce: Cílem bakalářské práce je vytvořit hru na principu "falling sand" pro platformu Android.

Náročnost zadání bakalářské práce na:

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

A: Slovní hodnocení:

Naplnění cíle práce:
Vytvořená hra 'Falling sand' podporuje požadovanou funkcionalitu a zadaný cíl práce byl splněn. Řešení ale není prakticky příliš použitelné, protože náročnost realizace neumožňuje plynulý běh hry (v případě většího množství aktivních částic ve hře) ani na výkonných zařízeních.
Logická stavba a stylistická úroveň práce:
Práce je logicky velmi dobře strukturována, ale po typografické stránce obsahuje několik zásadních chyb – hlavní kapitoly (3, 4) nezačínají na nové stránce. Struktura citací neodpovídá normě ISO 690 a chybí jejich číslování. V textu pak zcela chybí reference na použitou literaturu. Text obsahuje menší množství chyb (gramatických, typografických).
Využití záměrů, námětů a návrhů v praxi:
Navržený koncept realizace hry 'Falling sand' je uplatnitelný v omezeném rozsahu – pro malé množství objektů (na malé ploše) je hra bez problémů použitelná. Bohužel s vyšším počtem objektů je koncept neuplatnitelný, protože pohyb částic není možné počítat v reálném čase pro zobrazení plynulé animace.
Případné další hodnocení (připomínky k práci):
Prvek olej se chová spíše jako písek (nebo asfalt), nicméně chování běžného oleje nemá.

B: Kriteriaální hodnocení:

Nápořvedu k vyplněnř vybranřho pole je mořné zobrazit klřvesou F1, struěně je uvedena i ve stavovřm řřdku.

Kriteria hodnocenř práce:	řroveň	Přřpomřnky
řroveň dokumentu		
logickř stavba práce	nadprřmřrnř	
stylistickř řroveň	prřmřrnř	
práce s literaturou včetně citacř	podprřmřrnř	nevhodnř formřt citacř, zcela chybř odkazy v textu na literaturu
formřlnř řprava práce (text, grafy, tabulky)	prřmřrnř	
Teoretickř část		
rozsah a řroveň zpracovřnř reřerře	prřmřrnř	
formulace teoretickřch vřchodisek pro praktickou část	prřmřrnř	
odbornř zvlřdnutř problematiky	prřmřrnř	
Praktickř část – produkt (řeřenř)		
adekvřtnost pouřitřch metod, SW, postupř	prřmřrnř	
kvalita nřvrhu řeřenř	prřmřrnř	
komplexnost řeřenř	komplexnř	
nřvrh datovřch struktur	prřmřrnř	
uřivatelskř rozhranř	prřmřrnř	
odbornř zvlřdnutř problematiky	prřmřrnř	
rozpracovanost	dokoněeno, otestovřno	funguje, při vřtřřim mnořstvř objektř je řeřenř řpatně pouřitelnř
vyuřitelnost praktickř části v praxi	čřsteěnř	chybř optimalizace pro vřtřřř poelet částic
Praktickř část - popis		
popis řeřenř v bakalřřskř práci	nadprřmřrnř	
ostatnř přřlohy (tabulky, grafy, vřpoety, ...)	prřmřrnř	
uřivatelskř přřručka	nelze hodnotit	
Ulořenř dokumentu/ř bakalřřskř práce na CD		
Ulořenř vřsledku praktickř části na CD	ano	
Stupeň splněnř cřle práce		
	splněn	

C: Otřzky k obhajobř (max 2):

1. Jakř dalřř zpřsoby optimalizace by řlo pouřit pro vylepřenř hratelnosti při vřtřřim mnořstvř objektř?
2. Proě byl vybrřn 3D engine na tvorbu 2D hry?

Doporučenř práce k obhajobř: **ano**

Navrřenř klasifikacnř stupeň: **velmi dobře**

Posudek vypracoval:

Jmřno, tituly: Roman Diviř, Ing.
Zamřřnavatel: Univerzita Pardubice, FEI, KST

V Pardubicřch dne: 23. 5. 2016

Podpis: