



Posudek vedoucího bakalářské práce

Jméno studenta: Vladimír Fiala
Téma práce: Hra 'Hexagon' pro platformu Android
Cíl práce: Cílem bakalářské práce je vytvořit hru na principu "hexagon" pro platformu Android.

Náročnost zadání bakalářské práce na:

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

A: Slovní hodnocení:

Naplnění cíle práce:

Student vytvořil hru typu "Hexagon" v prostředí Unity. Vytvořená hra splňuje základní požadovanou funkcionalitu, ale obsahuje hned několik chyb. Při hře více hráčů dochází v různých situacích k chybným logickým závěrům (hra je ukončena dříve než by měla, uživatel je informován o výsledku, který ale není správný nebo vytvoření hry pro 2 hráče po hře 4 hráčů je zvolen neexistující výchozí hráč a hra vůbec není umožněna.)

Logická stavba a stylistická úroveň práce:

Text je vesměs dobře logicky strukturován s několika výjimkami – v kapitole 2 a 2.1 je rozebírána knihovna OpenGL ES, která nesouvisí s cílem dané kapitoly, v kapitole 3.1 je popisován způsob dekompozice a vykreslování polygonových těles, což rovněž nesouvisí přímo s danou kapitolou. Text po gramatické a stylistické stránce je poměrně kvalitní a obsahuje jen málo chyb.

Využití záměrů, námětů a návrhů v praxi:

Navržené řešení má dobré předpoklady pro vytvoření kvalitní (komerčně úspěšné) hry, v tomto ohledu by bylo nutné dále zapracovat na jednotlivých částech a možnostech hry a opravit výše zmíněné chyby, nicméně základní návrh a realizaci je možné dále aktivně rozvíjet.

Případné další hodnocení (připomínky k práci):

Ovládání hry by mohlo být uživatelsky přívětivější - podpora drag & drop, možnost překliknout na jiné hráčovo pole bez nutnosti zrušit označení aktuálního. Rovněž by bylo vhodné hru doplnit o animace jednotlivých tahů a vylepšit ji po grafické stránce.

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
Úroveň dokumentu		
logická stavba práce	podprůměrné	kapitoly 2, 2.1, 3.1 obsahují nesouvisející informace
stylistická úroveň	průměrné	
práce s literaturou včetně citací	průměrné	
formální úprava práce (text, grafy, tabulky)	průměrné	
Teoretická část		
rozsah a úroveň zpracování rešerše	průměrné	
formulace teoretických východisek pro praktickou část	podprůměrné	chybí závěrečné srovnání AndEngine × Unity, proč vybrat 3D engine pro 2D hru
odborné zvládnutí problematiky	průměrné	
Praktická část – produkt (řešení)		
adekvátnost použitých metod, SW, postupů	nadprůměrné	
kvalita návrhu řešení	nadprůměrné	
komplexnost řešení	komplexní	
návrh datových struktur	nadprůměrné	
uživatelské rozhraní	průměrné	
odborné zvládnutí problematiky	průměrné	
rozpracovanost	dokončeno, otestováno	funkční, ale obsahuje několik logických chyb
využitelnost praktické části v praxi	ve větší míře	
Praktická část - popis		
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	
Stupeň splnění cíle práce	splněn	

C: Otázky k obhajobě (max 2):

1. Proč byl vybrán 3D engine pro tvorbu 2D hry a jaké to přináší úskalí a problémy?
2. Jaké další možnosti Unity nabízí pro rozšíření funkčnosti Android hry?

Doporučení práce k obhajobě: ano

Navržený klasifikační stupeň: velmi dobře

Posudek vypracoval:

Jméno, tituly: Roman Diviš, Ing.
Zaměstnavatel: Univerzita Pardubice, FEI, KST

V Pardubicích dne: 23. 5. 2016

Podpis: