

POSUDEK VEDOUCÍHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: Tomáš Zachoval

Název práce: Herní launcher a hra pro platformu Windows

Autor posudku: Josef Brožek

Cíl práce: Cílem práce bylo implementovat počítačovou hru s důrazem na alternativní uživatelská rozhraní – dotykové fólie, nebo dotykové obrazovky. Virutální řídicí panel bude dále sloužit k výzkumu na poli UX.

Povinná kritéria hodnocení práce	Stupeň hodnocení (známka)			
	1	2	3	4
Práce svým zaměřením odpovídá studovanému oboru	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Naplnění cíle zadání práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování teoretických aspektů tématu	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování praktických aspektů tématu	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adekvátnost použitých metod, způsob jejich použití	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Práce s literaturou	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Logická stavba a členění práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jazyková a terminologická úroveň	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Formální úprava a náležitosti práce	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vlastní přínos studenta	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Využitelnost výsledků práce v teorii (v praxi)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Díličí připomínky a náměty a hodnocení práce:

Student, v souladu s VaV záměry pracoviště, zpracoval softwarové řešení, jehož uživatelské rozhraní je optimalizováno pro použití na alternativních vstupně výstupních zařízeních. Protože zadání studentovy práce bylo velmi konkrétně vymezeno, bohužel neobsahuje zobecňující kritéria pro tvorbu uživatelských rozhraní – což je však jediná výtka ke splnění cílů práce.

Studentem navržené řešení je v pořádku a odpovídá zadání. Použití JavaFX považuji za adekvátní. Velké množství ovládacích prvků se studentovi podařilo umístit na jedinou obrazovku tak, aby veškerá rozhraní mohla být ovládána centrálně. Přestože postupné optimalizace rozhraní byly pracné, studentovi se vše zdárně podařilo.

Logika (a jádro) hry, pro které GUI slouží, je na dobré úrovni. Řešení splňuje všechny požadavky ze zadání práce, i další požadavky, které vznikaly při tvorbě práce. Jednotlivé herní scénáře jsou dostatečně rozsáhlé pro to, aby bylo umožněno řádné testování. Z testování, které probíhalo v rámci hodnocení práce, plyne, že používání přímého dotykového ovládání je až násobně rychlejší, než využívání myši. Po praktické stránce tak práci považují za velmi zdařilou.

Vlastní průvodní text práce student konzultoval nejen s vedoucím, ale také s dalšími osobami, což je ocenění hodné. V práci jsou použity některé praktiky, které v technických vědách nejsou úplně běžné – student například otevřeně přiznává autorství technických textů jejím původním autorům, místo, aby text jejich text vykradl a převyprávěl vlastními slovy. Studentův přístup je věcný a považují ho za korektní řešení. Tyto postupy používá jen tam, kde jsou nezbytně nutné a k vysvětlení problematiky, která je pro další práci nezbytná.

Práce je logicky členěna, texty jsou věcné. Student bohužel tvorbu GUI a tvorbu vlastní hry spojil do jedné kapitoly, což je v kontextu jeho práce v pořádku, v kontextu širšího přesahu jeho práce však nejde o ideální krok. Práce splňuje minimální požadovaný rozsah – ale příliš ho nepřekračuje.

Slabou stránkou práce je však úroveň jazyková, terminologická a formální. Student opakovaně a zbytečně dehonestuje vlastní práci. Např. příloha č. 7, UML diagram – student si dal tu práci s tím, aby byla příloha volně vložena. Avšak barevný tisk a změna pořadí tříd na obrázku, by příloze velmi prospělo. Nestandardní označení úvodu číslem, nebo ponechání kapitálky v obsahu u značení závěru – to jsou zbytečné chyby, které bakalářskou práci silně poškozují. Mimo to je v textu možné najít řadu nedostatků z pohledu jazyka – především jde o špatné skloňování, které se vyskytuje už v druhé větě úvodu. Student v práci dokonce ani neudržel řádkování např. na straně 19. Přestože na věcné stránce práce tyto chyby nic nemění, nutí mne k razantnímu zhoršení navrhovaného hodnocení.

Práci doporučuji k obhajobě a navrhuji klasifikační stupeň velmi dobře minus.

Otázky k obhajobě:

1. Uveďte prosím jaký je rozdíl v návrhu GUI pro standardní V/V zařízení a pro dotyková V/V.

Práci doporučuji k obhajobě.

Navržená výsledná známka: velmi dobře minus

V Pardubicích, dne 18. května 2017

podpis