

POSUDEK VEDOUCÍHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: Ondřej Burda
Název práce: Vývoj 2D hry v unity 3D
Autor posudku: Josef Brožek

Cíl práce: Práce byla zaměřena na problematiku počítačových her. V teoretické části se student věnoval procesem vývoje počítačové hry, nástroji v tomto procesu použitelnými a přičemž akcentoval především problematiku level designu. Cílem práce bylo implementovat 2D počítačovou hru.

Povinná kritéria hodnocení práce	Stupeň hodnocení
Práce svým zaměřením odpovídá studovanému oboru	A
Vymezení cíle a jeho naplnění	A
Zpracování teoretických aspektů tématu	B
Zpracování praktických aspektů tématu	A
Adekvátnost použitých metod, způsob jejich použití	A
Hloubka a správnost provedené analýzy	Nelze hodnotit
Práce s literaturou	B
Logická stavba a členění práce	A
Jazyková a terminologická úroveň	B
Formální úprava a náležitosti práce	B
Vlastní přínos studenta	A
Využitelnost výsledků práce v teorii (v praxi)	A

Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledného hodnocení:

Předložená bakalářská práce obsahuje 42 stran textu, přičemž vč. technikálií má 57 stran. Součástí práce je CD s přílohami, které obsahuje práci v pdf, assety použité při tvorbě hry a build vlastní hry.

Práce je logicky strukturovaná. Student respektuje zadání práce a v návaznosti na něj člení vlastní dílo. Jazyková i terminologická úroveň je odpovídající, slova jako „nejzákladnější“ a podobná „nej“ by se nemusela vyskytovat. Práce je původní a korektním způsobem odkazuje na jakékoli nepůvodní informace. Citáty však neobsahují přesnou citovanou stranu, bylo by proto obtížné je ověřovat (u zdrojů, kde není možné použití vyhledávání).

Student v práci uvedl metodologii vývoje her. Uvedl, jakým způsobem uvažoval o vývoji hry. Zdůraznil, že u hry není vždy nutná dokonalá grafika a akcentoval styl pixel art. Z teoretických

poznatků zcela intuitivně přechází k vlastní implementaci hry. Tuto implementaci popisuje relativně podrobně a dokládá ukázkami zdrojových kódů. Vlastní hra je subjektivně poměrně zábavná.

Student pro naplnění cílů práce musel prokázat, že je schopen samostatně studovat rozšiřující literaturu (znalosti z předmětu Vývoj počítačových her by mu pro vývoj hry nepostačovaly). Dále student využil znalosti z předmětů Algoritmizace, Programování v jazyce C#, Grafické editory, Počítačová grafika a sám musel nastudovat problematiku předmětu 3D grafika, který byl do studijního plánu přidán až později.

Z pohledu vedoucího práce je nutné konstatovat, že všechny cíle práce byly náležitě splněny. Práci proto doporučuji k obhajobě s klasifikačním stupněm A.

Otázky k obhajobě:

1. Můžete prosím vysvětlit, jak pracujete s 3D prostorem při implementaci 2D hry? Tj. jak je řešena hloubka?
2. Velmi často akcentujete level design, můžete uvést příklad toho, jak jste level design aplikoval?

Práci doporučuji k obhajobě.

Navržené výsledné hodnocení: A

V Pardubicích, dne 21. května 2018

podpis