

POSUDEK VEDOUCÍHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: František Soldán

Název práce: Aplikace pro turnaje v počítačových hrách

Autor posudku: Ing. Monika Borkovcová, Ph.D.

Cíl práce: Cílem práce je vytvoření lokální aplikace pracující s vlastní databází každého hráče. Práce bude popisovat základní teoretický rámec použitých a příbuzných technologií a praktická část bude psána dle řádné softwarové analýzy a návrhu výstupní aplikace. Výstupem praktické části je aplikace vytvořená pomocí C#.net, Windows Presentation Foundation (WPF) a SQLite, která umožňuje výběr týmu, podepisování smluv se sponzory, hráči a realizačním týmem, přihlašování a odhlašování turnajů, přesouvání a ubytování hráčů v místech konání turnaje a správa jednotlivých sekcí esportových titulů. Součástí aplikace je i tvorba simulace provádějící odehrávání turnajů, změn v atributech hráčů a další změny v týmech, které nejsou řízené samotným hráčem. Dále je součástí praktického výstupu editor pro možnou aktualizaci dat taktéž pomocí C#.net.

Povinná kritéria hodnocení práce	Stupeň hodnocení (známka)					
	A	B	C	D	E	F
Práce svým zaměřením odpovídá studovanému oboru	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vymezení cíle a jeho naplnění	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování teoretických aspektů tématu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování praktických aspektů tématu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adekvátnost použitých metod, způsob jejich použití	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hloubka a správnost provedené analýzy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Práce s literaturou	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Logická stavba a členění práce	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input 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"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Formální úprava a náležitosti práce	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vlastní přínos studenta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Využitelnost výsledků práce v teorii (v praxi)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Dílčí připomínky a náměty:

Bakalářská práce je zpracována velmi stručně, od úvodu k závěru čítá pouhých 34 stran. Převážně v teoretické části, kde autor celou teorii shrnul jen do třech stran, popsal použité technologie, a to ještě

s významnou pomocí přímých citací. Zde se tak odchýlil od zadání práce, kdy měl popsat teoretický rámec nejen použitých, ale i příbuzných technologií, uvedení odstavce o Microsoft SQL Serveru a serializaci nepokládám za dostačující. Text praktické části je zase tvořen významnou měrou obrazovými otisky výstupní aplikace či jinými obrazovými materiály. Celkově mi v práci chybí hlubší zpracování, což předpokládám, že bylo zapříčiněno menším časovým prostorem, který autor závěrečné práci věnoval, to platí jak pro textovou část tak pro výstupní aplikace (Aplikace esportového manažera a Editační aplikace).

Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

Předkládaná bakalářská práce se zabývá vývojem hry z oblasti esportu. V první kapitole autor popisuje svoji motivaci k výběru tohoto tématu a dále seznamuje čtenáře s esportem samotným. Následuje velice stručný přehled technologií a porovnání podobných aplikací, ze kterých autor vychází při řešení své praktické části. Od kapitoly 4 se již práce soustředí na praktický výstup, tedy na aplikaci esportového manažera a na aplikaci pro správu obsahu. Proces tvorby je řádně popsán od návrhu systému (technologie, funkční a nefunkční požadavky, grafický design, návrh databáze) až po představení jednotlivých funkcí. Aplikace esportového manažera využívá ke svému rozhodování o výsledcích zápasu simulací a algoritmy pro hodnoty hráčů a losování turnajů. Editační aplikace umožňuje základní operace s jednotlivými hrami, hráči, trenéry, týmy a turnaji. V závěru práce se autor zabývá otázkou dalšího vývoje hry, kde uvádí možnost online hraní či například rozšíření atributů pro hráče a trenéry. Zajímavou možností by byla změna úrovně obtížnosti hry, což současná verze nepodporuje. Praktický výstup práce je funkční, ale rychlost načítání dat a práce s daty se jeví jako velmi pomalá. I samotný praktický výstup práce by si zasloužil více péče.

Vyhodnocení kontroly textu práce pomocí systému pro odhalování plagiátu:

Kontrola původnosti práce byla shledána s výsledkem - není plagiát, nejvyšší míra podobnosti 67% je způsobena výstupem praktické části a souborem ProgramEdit.sln, *.sln uspořádává projekty a jeho položky, určitá míra shoda je tak v tomto případě samozřejmá.

Otázky k obhajobě:

Jaké jiné postupy a technologie byste mohl zvolit při řešení Vašeho praktického výstupu práce?
Proč je výstup praktické části rozdělen na dvě aplikace?

Práci doporučuji k obhajobě.

Navržená výsledná známka: C

V Pardubicích, dne 24. května 2020

podpis