

POSUDEK VEDOUCÍHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: Tomáš Zlatohlávek
Název práce: Počítačová 2D hra typu RPG – Začarovaný les
Autor posudku: Ing. Jan Panuš, Ph.D.
Cíl práce: Cílem práce je tvorba počítačové 2D hry s názvem Začarovaný les. Hra bude tvořena pomocí frameworku MonoGame a programovacího jazyka C#.

Povinná kritéria hodnocení práce	Stupeň hodnocení (známka)			
	A	C	E	F
Práce svým zaměřením odpovídá studovanému oboru	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vymezení cíle a jeho naplnění	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování teoretických aspektů tématu	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování praktických aspektů tématu	<input type="checkbox"/>	<input checked="" 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"/>
Hloubka a správnost provedené analýzy	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Práce s literaturou	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Logická stavba a členění práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jazyková a terminologická úroveň	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Formální úprava a náležitosti práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input 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:

Student práci vypracoval samostatně, na případné nedostatky reagoval a zapracovával je do bakalářské práce. Výsledný produkt je velice kvalitní a zdařilý. Student se naučil s jiným frameworkem než byl zvyklý ze studií. Celkově je možné prohlásit aplikaci za zdařilou a komplexní ve smyslu jako obsahovém, tak ale i svým zpracováním. V práci student pak uvádí i ukázky zdrojových kódů, avšak formát není vždy jednotný. Velice kvituji využití vlastní grafiky.

Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

Cílem práce bylo vytvořit aplikaci, která ukáže možnosti tvorby počítačové hry pomocí vybraného frameworku a programovacího jazyka C#. Student si stanovil, jakým způsobem má hra fungovat. Tyto

cíle byly splněny. Student ukázal, že umí pracovat i s takovými informacemi a znalostmi, které nenabyl během svého studia (př. je práce s frameworkem MonoGame). Student si také vytvořil svoje vlastní systémy, které ve hře implementoval (soubojový systém atp.). A co považuji za zdařilé je využití i vlastní grafiky.

Vyhodnocení kontroly textu práce pomocí systému pro odhalování plagiátu:

Bakalářská práce prošla kontrolou plagiátorství a výsledek je, že práce není plagiátem.

Otázky k obhajobě:

V závěru své práce uvádíte některá možná rozšíření své práce, mohl byste je více specifikovat? Jak by byla složitá jejich implementace?

Práci doporučuji k obhajobě.

Navržená výsledná známka: A

V Pardubicích, dne 24. května 2024

podpis