

POSUDEK VEDOUCÍHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: Luděk Tyler Derner

Název práce: Vývoj mobilní automatické hry pro platformu Android

Autor posudku: Ing. Martin Pozdílek, Ph.D.

Cíl práce: Cílem bakalářské práce je navrhnout a implementovat automatickou klikací hru pro platformu Android. Cílem hry je rozbít zeď pomocí různých nástrojů. Dále bude implementován žebříček nerychlejších časů. Toto bude implementováno za pomoci serveru, data z něj budou postupná přes API.

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 checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input 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"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hloubka a správnost provedené analýzy	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Práce s literaturou	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input 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"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jazyková a terminologická úroveň	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input 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 checked="" type="checkbox"/>	<input 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"/>

Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

Cílem bakalářské práce bylo vyvinout mobilní hru pro Android ze žánru klikacích her, která bude umět spravovat uživatelská data v cloudu. Pro vytvoření hry byly použity jazyk Kotlin, knihovna Gson pro práci s JSON daty, Recraft pro vytváření grafiky, cloudová databáze Firestore a ověřování uživatelů přes službu Google Auth.

Na začátku práce se student zabývá podobnými hrami a analyzuje herní prvky, které hry tohoto žánru dělají zábavnými. V praktické části jsou dobře dokumentovány různé fáze vývoje hry od návrhu hry až po ladění a testování. To může být přínosem pro začátečníky, kteří chtějí vytvořit podobný projekt.

Při implementaci byly použity techniky jako asynchronní spouštění kódu, registrace a ověřování uživatele pomocí Google Authentication a použití noSQL cloudové databáze Firestore.

V práci je dobře popsána implementační část. Chybí mi nějaké shrnutí herních mechanik a funkcionalit, které byly použity například ve vztahu k ostatním hrám. Některé funkcionality jsou zmíněny při popisu implementace, ale hůře se určuje rozsah programátorské práce.

Implementace zobrazení nejrychlejších časů, která byla zmíněna v cílech bakalářské práce, byla nahrazena několika dalšími funkcionalitami, zmíněnými výše.

Celkově práce splňuje požadavky kladené na bakalářskou práci. Práce je přehledně a věcně zpracována.

Dílčí připomínky a náměty:

Práce obsahuje málo pravopisných chyb a překlepů, i když nějaké se objevují (str. 17, str. 19 poslední věta prvního odstavce kapitoly 1.3). U zveřejněných zdrojových kódů bych uvítal čitelnější formát (bílé pozadí, vypnutí podtrhnutí chyb apod.)

Vyhodnocení kontroly textu práce pomocí systému pro odhalování plagiátu:

Kontrola původnosti práce byla shledána s výsledkem, že práce není plagiát.

Otázky k obhajobě:

V úvodu je zmíněno, že žánr klikacích her stagnuje a práce má přidat nový náhled. Jaké herní mechaniky hra obsahuje? V čem se liší od ostatních her?

V závěru práce je zmíněno, že autor práce má v plánu hru rozšiřovat. Jaké jsou další plány a co si lze představit pod manuální práci s uloženými daty?

Práci doporučuji k obhajobě.

Navržená výsledná známka: B

V Pardubicích, dne 20. května 2024

podpis