



Posudek vedoucího bakalářské práce

Jméno studenta: Tomáš Rychlík
Téma práce: Desková hra Monopoly v 2D Javě
Cíl práce: Cílem práce je pomocí Javy převést klasickou deskovou hru Monopoly do počítačové podoby.

Náročnost zadání bakalářské práce na:

teoretické znalosti	střední
praktické zkušenosti	střední
podkladové materiály (vstupní data) a jejich zpracování	střední

A: Slovní hodnocení:

Naplnění cíle práce:

Práce je zpracována přehledně, struktura je vyvážená a působí uceleným dojmem. Obsah práce je v souladu se zadáním. Práce je zčásti teoretická, hlavní důraz spočívá na vlastní reálné aplikaci, která je zpracována na velmi dobré úrovni.

V úvodních kapitolách autor popisuje hlavní rysy jazyka Java a doporučená vývojová prostředí, zejména z pohledu vývoje GUI aplikací a her. Samostatnou - třetí kapitolu věnuje charakteristice Javě 2D a částečně také 3D. Čtvrtá kapitola se velmi krátce věnuje deskovým hrám a jejich konverzi na počítač. Poslední a nejdelší kapitola popisuje implementaci původně deskové hry Monopoly do počítačové podoby, včetně ovládání a řešení vzniklých problémů.

Autor zadané cíle splnil a práci vytvořil zcela sám.

Logická stavba a stylistická úroveň práce:

V práci jsou dodrženy zásady DTP. Práce obsahuje všechny potřebné náležitosti a je v požadovaném rozsahu. Práce má dobrou grafickou úpravu. Text obsahuje několik gramatických chyb.

Zpracování zvuku je poněkud nevhodně zařazeno do kapitoly o grafice.

Využití záměrů, námětů a návrhů v praxi:

Práci je odladěná a otestovaná a připravená k okamžitému spuštění.

Případné další hodnocení (připomínky k práci):

Aplikace byla vytvořena pouze pro dva hráče. Nelze uložit stav rozehrané hry.

B: Kriteriaální hodnocení:

Nápovědu k vyplnění vybraného pole je možné zobrazit klávesou F1, stručně je uvedena i ve stavovém řádku.

Kriteria hodnocení práce:	Úroveň	Připomínky
Úroveň dokumentu		
logická stavba práce	nadprůměrné	
stylistická úroveň	průměrné	
práce s literaturou včetně citací	průměrné	
formální úprava práce (text, grafy, tabulky)	průměrné	
Teoretická část		
rozsah a úroveň zpracování rešerše	průměrné	
formulace teoretických východisek pro praktickou část	průměrné	
odborné zvládnutí problematiky	průměrné	
Praktická část – produkt (řešení)		
adekvátnost použitých metod, SW, postupů	průměrné	
kvalita návrhu řešení	průměrné	
komplexnost řešení	komplexní	
návrh datových struktur	průměrné	
uživatelské rozhraní	průměrné	
odborné zvládnutí problematiky	průměrné	
rozpracovanost	dokončeno, otestováno	
využitelnost praktické části v praxi	částečná	
Praktická část - popis		
popis řešení v bakalářské práci	průměrné	
ostatní přílohy (tabulky, grafy, výpočty, ...)	průměrné	
uživatelská příručka	průměrné	
Uložení dokumentu/ů bakalářské práce na CD	ano	
Uložení výsledku praktické části na CD	ano	
Stupeň splnění cíle práce	splněn	

C: Otázky k obhajobě (max 2):

1. Uved'te základní layouts při programování GUI aplikací v Javě.
2. Jak funguje double buffering?

Doporučení práce k obhajobě: **ano**

Navržený klasifikační stupeň: **velmi dobře**

Posudek vypracoval:

Jméno, tituly: Zdeněk Šilar, Ing.
Zaměstnavatel: Univerzita Pardubice, FEI

V Pardubicích dne: 26. 5. 2011

Podpis: