

Oponentní posudek diplomové práce
Design mobilní hry
Bc. Jan Tluchoř

Cílem práce je vytvoření hry s ekologickým motivem.

Autor této diplomové práce byl součástí tříčlenného kolektivu, který si rozdělil práci na dílčí úlohy.

Úkolem tohoto autora bylo vytvořit design mobilní hry.

V první části popisuje historii počítačových her a vývoj jejich designu. Ten byl limitován technickými prostředky, které byly v daném čase k dispozici. S nástupem internetových technologií se možnosti her výrazně rozšířily možností vstupu mnoha hráčů do jedné hry. Autor práce se stylizuje do pozice herního designéra, což v této práci podrobně dokládá. Vysvětluje princip ekologické stopy a v další části se již zabývá možnostmi využití operačních systémů mobilních telefonů pro hry. Pro vývoj volí XNA Game Studio fy Microsoft, které má podporu operačních systémů některých mobilů. Kód je psán v jazyce C#.

Popisuje nástroje pro tvorbu grafiky, Corel od Corel Corporation a Adobe od Adobe System s dlouhou tradicí vývoje nástrojů pro grafiku. Dále popisuje několik grafických formátů. Pro tvorbu 2D grafiky používá Corel PHOTO-PAINT, pro 3D software Blender, ve kterém tvořil krychlová pozadí. Výsledný naprogramovaný produkt je funkční, což dokazuje správnost předchozích rozborů.

Práce má výbornou grafickou úpravu.

Požadované cíle práce byly splněny.

Práce měla patřičný rozsah a jejím naplněním diplomant prokázal své schopnosti pro inženýrskou práci na této úrovni.

Práci hodnotím stupněm

Výborně

a doporučuji ji k obhajobě.

18.6.2013 Ing. Josef Šroll, Ph.D.

