

POSUDEK VEDOUCÍHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: **Martin Lepeška**

Název práce: **Herní 2D engine v Javě**

Autor posudku: Ing. Zdeněk Šilar, Ph.D.

Cíl práce: Cílem práce bylo porovnat vybrané herní engine a v jazyce Java vytvořit vlastní knihovnu pro tvorbu 2D síťových počítačových her.

Povinná kritéria hodnocení práce	Stupeň hodnocení (známka)			
	1	2	3	4
Práce svým zaměřením odpovídá studovanému oboru	X			
Naplnění cíle zadání práce	X			
Zpracování teoretických aspektů tématu	X			
Zpracování praktických aspektů tématu	X			
Adekvátnost použitých metod, způsob jejich použití	X			
Práce s literaturou	X			
Logická stavba a členění práce	X			
Jazyková a terminologická úroveň	X			
Formální úprava a náležitosti práce	X			
Vlastní přínos studenta	X			
Využitelnost výsledků práce v teorii (v praxi)	X			

Dílčí připomínky a náměty a hodnocení práce:

V úvodu práce jsou představeny a porovnány vybrané a v současné době používané herní engine. V další kapitole jsou popsána klíčová API pro práci s GPU. Ve čtvrté kapitole autor popisuje souborové formáty využitelné ve své knihovně. Pátá klíčová kapitola obsahuje popis implementace vlastního engine – knihovny vhodné pro tvorbu 2D RPG/Adventure hry, založené na knihovnách LWJGL a OpenGL. V této kapitole jsou popsána autorova důležitá rozhraní, třídy a základní herní prvky a vysvětleny principy funkčnosti a to včetně ukázek kódu. Šestá kapitola je věnována popisu síťové komunikace v implementovaném multiplayer režimu s ukázkami vytvoření a spuštění nové hry.

Oceňuji kladný a kvalitní přístup autora ke komplexní a tedy relativně obtížné tematice. K práci nemám žádné připomínky.

Otázky k obhajobě:

1. Co jsou to Indie hry (uvedte příklady)?
2. Co jsou to shadery (i programovatelné) a k čemu se používají (uvedte příklady)?

Práci doporučuji k obhajobě.

Navržená výsledná známka: výborně

V Pardubicích, dne 23. května 2017

podpis