

# Posudek oponenta bakalářské práce

**Název bakalářské práce:** Vývoj her pro mobilní telefony

**Autor práce:** Pavel Urx

Vedoucí bakalářské práce: Ing. Michal Moc

Fakulta: České vysoké učení technické v Praze Fakulta jaderná a fyzikálně inženýrská

Obor: Aplikace softwarového inženýrství

Termín odevzdání práce: srpen 2022

Základní téma bakalářské práce „Vývoj her pro mobilní telefony“ tj. praktická prezentace různých aspektů vývoje hry je zajímavé a aktuální. Autor však bohužel tohoto potenciálu téměř nevyužil.

Úvodních sedm kapitol (23 stran) je věnováno popisům různých aspektů vývoje počítačových her (nejen pro mobilní telefony). I když tato část obsahuje zajímavé informace, je výsledek rozpačitý, neboť autor:

- nevyužívá žádné grafické prostředky (a to ani na úrovni členění či vyznačování textu)
- rozsah jednotlivých kapitol (a tím i popisu jednotlivých aspektů) se výrazně liší, přičemž je zřetelně vidět, že autorovi docházely síly (nebo snad čas?). Zatímco první kapitola má sedm stran, poslední dvě nemají ani stranu (společně).

To by však nemuselo příliš vadit, neboť jádrem práce měl být popis různých vývoje vlastní hry, čemuž je věnována kapitola osm. Téměř všech devatenáct stran této kapitoly se však autor věnuje pouze detailům implementace. Zcela chybí popis dalších fází vývoje hry od preprodukce, konceptu, softwarového návrhu (ten nemůže být nahrazen diagramem tříd a modulů na straně 48, jediným schématem a jedním ze tří obrázků v práci) a především chybí to, co je výslovně uvedeno v cílech práce: popis možností vydání hry, jejího marketingu a propagace a také komercializace. Je zřejmé, že cílem nemohla být implementace hry se skutečným komerčním potenciálem, autor však mohl alespoň popisovat neimplementovaný návrh či detailnější model hry.

I když popis implementace není uveden mezi cíli, mohl by být přínosem. Na to je však hra příliš jednoduchá a popis se v zásadě omezuje jen na uvedení zdrojového kódu bez rozsáhlejších komentářů.

## Otázky:

1. Jaká by měla být potenciální cílová skupina hry?
2. Jak by bylo lze eliminovat větvení switch v ukázce na straně 45?

## Dílčí hodnocení:

*Splnění cílů:* E

Autor v zásadě splnil jen polovinu cílů a to popis existujících mechanismů a přístupů a implementoval také ukázkovou hru. Nepopsal tak (až na jediný odkaz na vložený reklamní proužek) možnosti vydání hry, možnosti marketingu a komercializace (a to ani potenciální).

*Autorský přínos:* D

Autorský přínos je soustředěn na obecný popis jednotlivých aspektů softwarového vývoje her (nepříliš přehledně zpracovaný) a popis implementace jednoduché hry (přestože to nebylo cílem práce!).

*Odborná úroveň:* D

Autorovi schopnosti v oblasti implementace ukazují, že má potenciál v této oblasti pracovat, ty však bohužel nejsou v práci příliš využity.

*Formální stránka práce:* E

Práce obsahuje jen minimum obrázků a autor nevyužívá ani tabulky, výčty či vyznačování. Problematické je členění na kapitoly, neboť některé kapitoly nejvyšší úrovně nemají rozsah ani jedné stránky (kap. 6 má 8 řádků),

u kapitol druhé úrovně jsou běžné rozsahy tří či čtyř řádků. Text práce není zcela konzistentní ve využívání malých a velkých písmen (v názvech kapitol, apod.), či v použití mezer např. „Landmarky(Landmark“.

*Využití zdrojů:* E

Autor sice využívá relativně velké množství zdrojů a bibliografické záznamy obsahují všechny požadované části (i když o formátování by se dalo polemizovat), přesto existují v úvodní části práce celé sekce, jejichž zdroj není uveden (i když se evidentně nejedná o autorův výtvar ani názor), například sekce 1.7.2, 2.4, 2.5, 2.7, 2.8, 2.9, 3.3, 3.4, 3.6, 4.2, 6, 7). V ostatních sekcích je sice uveden zdroj, ale vždy hromadně pro celou podkapitolu (což není příliš vhodné, neboť autor by měl i v rámci jednotlivých sekcí využívat více zdrojů).

**Celkové hodnocení:**

Práce splňuje požadavky jen základní požadavky kladené na bakalářskou práci a vytčené cíle splnila jen částečně. Přesto práci doporučuji k obhajobě a hodnotím stupněm **dostatečně (E)**.

V Ústí nad Labem dne 28 srpna 2022

Mgr. Jiří Fišer, Ph.D