

## I. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

<b>Název práce:</b>	Návrh a implementace nástroje pro psaní, testování a konzumaci interaktivních herních příběhů (gamebooků)
<b>Jméno autora:</b>	Jakub Hrdoun
<b>Typ práce:</b>	bakalářská
<b>Fakulta/ústav:</b>	Fakulta elektrotechnická (FEL)
<b>Katedra/ústav:</b>	Katedra kybernetiky
<b>Vedoucí práce:</b>	RNDr. Ladislav Serédi
<b>Pracoviště vedoucího práce:</b>	Kabinet výuky informatiky

## II. HODNOCENÍ JEDNOTLIVÝCH KRITÉRIÍ

<b>Zadání</b>	<b>průměrně náročné</b>
<i>Hodnocení náročnosti zadání závěrečné práce.</i>	
BP staví na znalostech získaných během studia, vyžaduje znalosti z oblasti teorie grafů a z programování webových aplikací (konkrétně Java Spring a React). Zadání hodnotím jako průměrně náročnou.	
<b>Splnění zadání</b>	<b>splněno</b>
<i>Posuďte, zda předložená závěrečná práce splňuje zadání. V komentáři případně uveďte body zadání, které nebyly zcela splněny, nebo zda je práce oproti zadání rozšířena. Nebylo-li zadání zcela splněno, pokuste se posoudit závažnost, dopady a případně i příčiny jednotlivých nedostatků.</i>	
Práce v plném rozsahu splňuje zadání. Návrh a následná implementace nástroje odpovídají specifikovaným cílům, určité aspekty pokročilé analýzy herního grafu přesahují rozsah bakalářské práce.	
<b>Zvolený postup řešení</b>	<b>správný</b>
<i>Posuďte, zda student zvolil správný postup nebo metody řešení.</i>	
Práce obsahuje analýzu stávajících řešení pro vytváření interaktivních příběhů, a na tomto základě navrhuje vlastní systém s jasně definovanou „přidanou hodnotou“. Definuje jazyk IF a sadu nástrojů pro jeho zpracování a analýzu. V této části najdeme zajímavou diskusi omezení stávající implementace analýzy příběhů a možnosti jejího dalšího vývoje. Navržená architektura (front-end, back-end, REST API) vyhovuje danému účelu. Pozitivně hodnotím nejen vytvoření zajímavého nástroje ale i jeho použití k napsání skutečně zábavního interaktivního příběhu. Zvolený postup hodnotím jako správný.	
<b>Odborná úroveň</b>	<b>B - velmi dobře</b>
<i>Posuďte úroveň odbornosti závěrečné práce, využití znalostí získaných studiem a z odborné literatury, využití podkladů a dat získaných z praxe.</i>	
Práce je zaměřena na praktické aspekty vytváření nového nástroje pro konzumaci interaktivních příběhů, vychází ze stávajících trendů ve vývoji software, v určitých směrech (např. sběr a hodnocení dat o průchodnosti herního grafu pro jednotlivé čtenáře) inovativní. V kapitole o analýze grafu během psaní interaktivních příběhů se dotkne i více teoretických otázek (např. detekce kontextových kružnic). Odbornou úroveň hodnotím jako velmi dobrý.	
<b>Formální a jazyková úroveň, rozsah práce</b>	<b>A - výborně</b>
<i>Posuďte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posuďte typografickou a jazykovou stránku.</i>	
Práce je dobře a přehledně členěna, jazyková úroveň je akceptovatelná. Typografická úprava, včetně rozvržení stránek je – i díky použité šabloně – na dobré úrovni. Styl je exaktní, přitom zajímavý a čtivý. Rozsah 68 stran (včetně příloh) lze hodnotit jako dostačující.	

**Výběr zdrojů, korektnost citací**

**A - výborně**

*Vyjádřete se k aktivitě studenta při získávání a využívání studijních materiálů k řešení závěrečné práce. Charakterizujte výběr pramenů. Posuďte, zda student využil všechny relevantní zdroje. Ověřte, zda jsou všechny převzaté prvky řádně odlišeny od vlastních výsledků a úvah, zda nedošlo k porušení citační etiky a zda jsou bibliografické citace úplné a v souladu s citačními zvyklostmi a normami.*

Výběr pramenů odpovídá praktickému zaměření práce. Zdroje jsou citované správně a jejich množství je adekvátní.

**Další komentáře a hodnocení**

*Vyjádřete se k úrovni dosažených hlavních výsledků závěrečné práce, např. k úrovni teoretických výsledků, nebo k úrovni a funkčnosti technického nebo programového vytvořeného řešení, publikačním výstupům, experimentální zručnosti apod.*

Student pracoval samostatně, byl proaktivní, o průběžné výsledky se dělil v rámci pravidelných konzultací.

**III. CELKOVÉ HODNOCENÍ, OTÁZKY K OBHAJOBĚ, NÁVRH KLASIFIKACE**

*Shrňte aspekty závěrečné práce, které nejvíce ovlivnily Vaše celkové hodnocení. Uveďte případné otázky, které by měl student zodpovědět při obhajobě závěrečné práce před komisí.*

Povedená práce z – dnes už poněkud opomíjené – oblasti interaktivních příběhů. Student v roli programátora a zároveň tvůrce příběhů analyzuje stávající (více méně letité) řešení, a s použitím současných technologií navrhuje vlastní. Z práce je cítit osobní zaujetí, obsahuje minimum balastu a může posloužit i jako obecný úvod do praxe vytváření interaktivních příběhů. Navržené řešení včetně originální interaktivní knihy bylo možné vyzkoušet v praxi.

Otázky k obhajobě:

- K rozpoznávání a vyhodnocení jednotlivých příkazů ve formátu IF používáte regulární výrazy. Uvažoval jste o jiném typu syntaktické analýzy (parsování)?
- V čem byl problém při detekci kontextových kružnic? Nestačila by podmínka nevstupovat na žádnou scénu vícekrát s identickým kontextem?

Předloženou závěrečnou práci hodnotím klasifikačním stupněm **A - výborně**.

Datum: 17.5.2023

Podpis: