

## I. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

Název práce:	3D úniková hra
Jméno autora:	Duong Khanh
Typ práce:	bakalářská
Fakulta/ústav:	Fakulta elektrotechnická (FEL)
Katedra/ústav:	Katedra počítačové grafiky a interakce, FEL, ČVUT
Oponent práce:	Ing. David Sedláček, Ph.D.
Pracoviště oponenta práce:	Katedra počítačové grafiky a interakce, FEL, ČVUT

## II. HODNOCENÍ JEDNOTLIVÝCH KRITÉRIÍ

<b>Zadání</b> <i>Hodnocení náročnosti zadání závěrečné práce.</i>	<b>průměrně náročné</b>
Návrh a implementace hry je problematika, se kterou se student seznámil během studia.	

<b>Splnění zadání</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>	<b>splněno</b>
Zadání bylo splněno. Mám malou výtku k nižšímu rozsahu a množství použití modulárních komponent (viz bod zadání).	

<b>Zvolený postup řešení</b> <i>Posuďte, zda student zvolil správný postup nebo metody řešení.</i>	<b>správný</b>
Student navrhl logické hádanky pro jednotlivé úrovně hry. Navrhl modulární komponenty (zdi) ze kterých složil místnosti, přidal další 3D objekty vybavení místností (většinou z dalších zdrojů) a vše vzájemně provázal do tzv. únikové hry. Výslednou hru otestoval s šesti hráči. Částečně je využil pro odhalení chyb a částečně pro zpětnou vazbu o své hře. Jsem toho názoru, že tyto skupiny se neměly prolínat.	

<b>Odborná úroveň</b> <i>Posuďte úroveň odbornosti závěrečné práce, využití znalostí získaných studiem a z odborné literatury, využití podkladů a dat získaných z praxe.</i>	<b>C - dobře</b>
Autor v úvodu práce popisuje základní principy z teorie návrhu her (zde bych očekával více referencí na literaturu). V další části se věnuje návrhu a implementaci této konkrétní hry a práci uzavírá kapitolou věnovanou testování. Hloubka jednotlivých popisů ve všech částech je poměrně povrchní. V práci není zmíněno výkonnostní testování, ani PC sestava, na které hra funguje autorovi, případně odhad minimálních požadavků na PC.	

## Formální a jazyková úroveň, rozsah práce

C - dobře

*Posuďte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posuďte typografickou a jazykovou stránku.*

Práce je napsána anglicky, poměrně dobře se čte. Po formální stránce mám připomínky k špatně vygenerovaným odkazům (pravděpodobně na literaturu), někde jsou dobře, někde pouze otazníky. Obrázky nejsou odkazovány z textu, text některých sekcí je příliš krátký a bylo by vhodné zvolit jiné členění.

Předaný projekt je vytvořený v UE5, zachovává běžně používanou notaci pro pojmenování tzv. assetů a hierarchii složek.

## Výběr zdrojů, korektnost citací

C - dobře

*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.*

Položky v seznamu literatury většinou odkazují na online zdroje (jde převážně o referenci na programy pro tvorbu her a dokumentaci UE5), 4 zdroje jsou významnějšího charakteru.

## 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.*

- Při testování sestavené hry se mi nepovedlo přejít do další úrovně - neobjevila se mi nápověda v knize, interaktivní objekty se daly pouze vložit do inventáře a zahodit, další akce nefungovaly (kniha, kufr).
- Ocenil bych in-game tutoriál (třeba místo zbytečného vypravěče).
- Obr. 2.5 – obrázek Godot vývojového prostředí nemá žádnou referenci k textu (o Godotu není nikde zmínka v textu).

## 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.*

V kap. 5.1 – Prototyp hry – zdůrazňujete systém Nanite, ale neodnesl jsem si z kapitoly jednoznačný závěr, zda byl použit na co a za jakých omezení – prosím o vyjasnění.

Předloženou závěrečnou práci hodnotím klasifikačním stupněm **C - dobře**.

Datum: 31.1.2024

Podpis: David Sedláček