



Hodnocení vedoucího závěrečné práce

Vedoucí práce: Ing. Miroslav Balík, Ph.D.
Student: Vojtěch Mička
Název práce: Frontend karetní hry pro OS Android
Obor / specializace: Softwarové inženýrství 2021
Vytvořeno dne: 10. června 2024

Hodnotící kritéria

1. Splnění zadání

- ▶ [1] zadání splněno
- [2] zadání splněno s menšími výhradami
- [3] zadání splněno s většími výhradami
- [4] zadání nesplněno

Cílem práce bylo provést analýzu existujících sběratelských karetních her dostupných pro OS Android, na jejím základě navrhnout novou hru tohoto žánru a následně implementovat frontend pro tuto hru. Backend hry byl cílem práce Jana Hamala. Zadání se podařilo splnit bez výhrad.

2. Písemná část práce 95 /100 (A)

Předložená kvalifikační práce je po věcné stránce v pořádku, jednotlivé kapitoly správně navazují a celkový rozsah práce je nadstandardní.

3. Nepísemná část, přílohy 95 /100 (A)

Nepísemnou část práce považuji za těžiště práce a celý frontend považuji za plně funkční.

4. Hodnocení výsledků, jejich využitelnost 80 /100 (B)

Cíl práce respektoval náročnost zadání a tak nebylo v požadavcích dotažení hry do fáze nasazení pro veřejnost. Nicméně předložená hra je funkční a již testovaná omezeným množstvím testerů (14 jich poskytlo zpětnou vazbu).

Součástí práce je návrh monetizace hry. Její návrh vychází z analýzy existujících způsobů monetizace, ale ověření funkčnosti pouze dotazníkovým šetřením nepovažuji za dostatečné.

5. Aktivita studenta

- ▶ [1] **výborná aktivita**
- [2] velmi dobrá aktivita
- [3] průměrná aktivita
- [4] slabší, ale ještě dostatečná aktivita
- [5] nedostatečná aktivita

Student se zadáním aktivně přišel a také na něm aktivně pracoval.

6. Samostatnost studenta

- ▶ [1] **výborná samostatnost**
- [2] velmi dobrá samostatnost
- [3] průměrná samostatnost
- [4] slabší, ale ještě dostatečná samostatnost
- [5] nedostatečná samostatnost

Pan Mička při tvorbě frontendu musel aktivně spolupracovat s autorem backendu, panem Hamalou. Rozhraní vytvářeli spolu, jinak každý z nich pracoval na své části práce.

Celkové hodnocení

95 /100 (A)

Práce je jednou ze dvou částí projektu, který si kladl za cíl vytvoření nové karetní sběratelské hry, včetně vytvoření pravidel. Tato práce se zabývala vytvořením frontendu hry, který je navržen s využitím návrhových vzorů a s využitím nástrojů typických pro aplikace pro OS Android (herní engine Unity, služby platformy Google Firebase).

Předložená práce zároveň dokumentuje vznik tohoto sw díla a od analýzy podobných aplikací, přes návrh hry, definici funkčních a nefunkčních požadavků, výběr technologií, až po testování aplikace.

Práci doporučuji k obhajobě a navrhuji ji hodnotit klasifikačním stupněm A - výborně.

Instrukce

Splnění zadání

Posudte, zda předložená ZP dostatečně a v souladu se zadáním obsahově vymezuje cíle, správně je formuluje a v dostatečné kvalitě naplňuje. V komentáři uveďte body zadání, které nebyly splněny, posudte závažnost, dopady a případně i příčiny jednotlivých nedostatků. Pokud zadání svou náročností vybočuje ze standardů pro daný typ práce nebo student případně vypracoval ZP nad rámec zadání, popište, jak se to projevilo na požadované kvalitě splnění zadání a jakým způsobem toto ovlivnilo výsledné hodnocení.

Písemná část práce

Zhodnoťte přiměřenost rozsahu předložené ZP vzhledem k obsahu, tj. zda všechny části ZP jsou informačně bohaté a ZP neobsahuje zbytečné části. Dále posudte, zda předložená ZP je po věcné stránce v pořádku, případně vyskytují-li se v práci věcné chyby nebo nepřesnosti.

Zhodnoťte dále logickou strukturu ZP, návaznosti jednotlivých kapitol a pochopitelnost textu pro čtenáře. Posudte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posudte typografickou a jazykovou stránku ZP, viz Směrnice děkana č. 52/2021, článek 3.

Posudte, zda student využil a správně citoval relevantní zdroje. Ověřte, zda jsou všechny převzaté prvky řádně odlišeny od vlastních výsledků, zda nedošlo k porušení citační etiky a zda jsou bibliografické citace úplné a v souladu s citačními zvyklostmi a normami. Zhodnoťte, zda převzatý software a jiná autorská díla, byly v ZP použity v souladu s licenčními podmínkami.

Nepísemná část, přílohy

Dle charakteru práce se případně vyjádřete k nepísemné části ZP. Například: SW dílo – kvalita vytvořeného programu a vhodnost a přiměřenost technologií, které byly využité od vývoje až po nasazení. HW – funkční vzorek – použité technologie a nástroje, Výzkumná a experimentální práce – opakovatelnost experimentů.

Hodnocení výsledků, jejich využitelnost

Dle charakteru práce zhodnoťte možnosti nasazení výsledků práce v praxi nebo uveďte, zda výsledky ZP rozšiřují již publikované známé výsledky nebo přinášející zcela nové poznatky.

Aktivita studenta

V souvislosti s průběhem a výsledkem práce posudte, zda byl student během řešení aktivní, zda dodržoval dohodnuté termíny, jestli své řešení průběžně konzultoval a zda byl na konzultace dostatečně připraven.

Samostatnost studenta

V souvislosti s průběhem a výsledkem práce posudte schopnost studenta samostatně tvůrčí práce.

Celkové hodnocení

Shrňte stránky ZP, které nejvíce ovlivnily Vaše celkové hodnocení. Celkové hodnocení nemusí být aritmetickým průměrem či jinou hodnotou vypočtenou z hodnocení v předchozích jednotlivých kritériích. Obecně platí, že bezvadně splněné zadání je hodnoceno klasifikačním stupněm A.