



Posudek oponenta závěrečné práce

Oponent práce: Ing. Michal Valenta, Ph.D.
Student: Vojtěch Mička
Název práce: Frontend karetní hry pro OS Android
Obor / specializace: Softwarové inženýrství 2021
Vytvořeno dne: 11. 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

Zadání považuji za splněné ve všech dílčích bodech. Jedná se o práci primárně návrhově-
implementační, které ovšem předchází celkem rozsáhlá rešerše karetních her, ze které
pak vychází návrh hry vlastní.

2. Písemná část práce

90/100 (A)

Text je dobře čitelný a dobře strukturovaný. Jednotlivé kapitoly na sebe hladce navazují,
takže se čtenář neztrácí. První část textu obsahuje pěkně strukturovanou rešerši dvou
dvou populárních karetních her, ze které pak autor čerpá podměty pro návrh hry vlastní.

Zbytek práce potom sleduje obvyklou strukturu softwarového projektu. V práci jsem
nenalezl formální ani logické chyby, popis projektu je věcný a kompletní. Autor se
korektně odkazuje na relevantní literaturu.

3. Nepísemná část, přílohy

90/100 (A)

Hlavním nepísemnou přílohou je implementace frontend navržené hry. Autor poskytuje
odkaz na gtilab adresář, kde je celý zdrojový kód napsaný primárně v jazyku C# a
prostředí Unity. Volbu implementační platformy považuji za vhodnou.

Pro tvorbu vlastních karet byla použita umělá inteligence, která vytvářela obrázky na
základě popisu. Následně byly vizuální podoby karet ještě upraveny, aby bylo dosaženo
jednotného stylu. I tento přístup považuji za vhodný. Ocenil bych, kdyby mezi přílohami
byly uvedeny i všechny vytvořené karty.

4. Hodnocení výsledků, jejich využitelnost

90 /100 (A)

Hra se zdá být celkem promyšlená a může si najít svoje fanoušky. Po technické stránce je to reálné, je ovšem otázkou zda autoři najdou dost motivace hru skutečně vydat.

Celkové hodnocení

90 /100 (A)

Autor do práce zjevně investoval velké úsilí - zjeměna do samotného návrhu pravidel a herních mechanismů, což si zaslouží ocenění.

Softwarový návrh je proveden podle standardů SW inženýrství a je zároveň dobře dokumentován v textu práce. Zadání je beze zbytku splněné ve velmi dobré kvalitě, proto práci doporučuji přijmout k obhajobě a navrhuji hodnotit známkou A - výborně.

Otázky k obhajobě

1. Není mi úplně jasné, proč v implementaci frontend potřebujete použít Firebase SDK, když by vámi vyvinutý frontend měl stavět na backend, který je dílem Jana Hamala. Jsou nějaké části kódu na frontend, kde čerpáte přímo z databáze namísto použití backend? Pokud ano, pak jaké a z jakého důvodu?

2. Kolik karet obsahuje aktuální prototyp?

3. Máte záměr a plány hru dotáhnout a vydat?

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.

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.