

## I. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

<b>Název práce:</b>	<b>Comparison of Unity and Unreal Engine</b>
<b>Jméno autora:</b>	<b>Antonín Šmíd</b>
<b>Typ práce:</b>	bakalářská
<b>Fakulta/ústav:</b>	Fakulta elektrotechnická (FEL)
<b>Katedra/ústav:</b>	Katedra počítačové grafiky a interakce
<b>Vedoucí práce:</b>	doc. Ing. Jiří Bittner, Ph.D.
<b>Pracoviště vedoucího práce:</b>	Katedra počítačové grafiky a interakce

## II. HODNOCENÍ JEDNOTLIVÝCH KRITÉRIÍ

<b>Zadání</b>	<b>náročnější</b>
<i>Hodnocení náročnosti zadání závěrečné práce.</i>	
Cílem práce bylo srovnání vývojářských platform (herních enginů) Unity a Unreal Engine pomocí implementace stejné počítačové hry na obou platformách. Zadání předpokládá vyhodnocení zejména zobrazovacích možností srovnávaných nástrojů na různých hardwarových platformách.	

<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>	
Zadání práce bylo beze zbytku splněno. Autor úspěšně implementoval modernizovanou verzi klasické počítačové hry PacMan na obou platformách a podrobil ji důkladnému testování.	

<b>Aktivita a samostatnost při zpracování práce</b>	<b>A - výborně</b>
<i>Posuďte, zda byl student během řešení aktivní, zda dodržoval dohodnuté termíny, jestli své řešení průběžně konzultoval a zda byl na konzultace dostatečně připraven. Posuďte schopnost studenta samostatně tvůrčí práce.</i>	
Student pravidelně konzultoval postup řešení. Samostatně zkoumal možnosti srovnávaných herních enginů a mapoval jejich využití v implementované hře.	

<b>Odborná úroveň</b>	<b>A - výborně</b>
<i>Posuďte úroveň odbornosti závěrečné práce, využití znalostí získaných studiem a z odborné literatury, využití podkladů a dat získaných z praxe.</i>	
Odborná úroveň práce je velmi dobrá. Rešeršní část je zpracována poměrně kvalitně, hloubka analýzy odpovídá požadavkům na bakalářskou práci.	

<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>	
Formální a jazyková úroveň práce je velmi dobrá. Práce je psána velmi dobrou angličtinou s malým množstvím gramatických chyb. Rozsah práce je nadstandardní.	

<b>Výběr zdrojů, korektnost citací</b>	<b>B - velmi dobře</b>
<i>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.</i>	
Práce korektně cituje použité zdroje. Jedná se převážně o webové zdroje a menší množství publikací.	

### III. CELKOVÉ HODNOCENÍ A NÁVRH KLASIFIKACE

*Shrňte aspekty závěrečné práce, které nejvíce ovlivnily Vaše celkové hodnocení.*

Práce zcela naplňuje zadání. Sladění realizace hry v rámci různých enginů je poměrně náročným úkolem, kterého se autor úspěšně zhostil. Autor rovněž přehledně shrnul vlastnosti srovnávaných enginů a podrobně otestoval chování výsledných implementací. Text práce má přehledně definovanou strukturu, která jasně popisuje řešenou problematiku.

Ve výsledku se jedná se o unikátní srovnání herních enginů, které využívá realizaci stejné hry na obou platformách. Subjektivní vyhodnocení procesu vývoje hry z pohledu vývojáře (kap. 6.4) považuji rovněž za velmi hodnotné. Oceňuji, že autor práci napsal v anglickém jazyce, což usnadní plánovanou publikaci výsledků pro komunitu herních vývojářů.

Předloženou závěrečnou práci hodnotím známkou **A - výborně**.

Datum: 9.6.2017

Podpis: