

I. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

Název práce:	Comparison of Unity and Unreal Engine
Jméno autora:	Antonín Šmíd
Typ práce:	bakalářská
Fakulta/ústav:	Fakulta elektrotechnická (FEL)
Katedra/ústav:	Katedra počítačové grafiky a interakce
Oponent práce:	Ing. Michal Hapala, Ph.D.
Pracoviště oponenta práce:	Klepněte sem a zadejte text.

II. HODNOCENÍ JEDNOTLIVÝCH KRITÉRIÍ

Zadání	náročnější
Zadání očekávalo srovnání dvou herních jader (Unity a Unreal Engine) na dvou platformách (PC,Android) ve více konfiguracích. To považuji z hlediska časové náročnosti nastudování problematiky a implementace jako náročnější zadání, než je běžné.	
Splnění zadání	splněno
Práce zcela splnila zadání.	
Zvolený postup řešení	vynikající
Autor zkombinoval přístup popsany v publikované literatuře a upravil ho pro svoje potřeby: klon hry Pac-man naimplementoval v prostředí obou herních jader s důrazem na ekvivalenci výsledného řešení.	
Odborná úroveň	A - výborně
Problém portu, tj. implementace srovnatelné verze na různých platformach, bývá netriviální a autor se ho zhostil výborně. Adekvátně prostudoval obě herní jádra se zaměřením na vykreslovací techniky a podrobně popsal implementaci. Dále srovnal obě jádra pomocí několika testů výkonu, kde si vypomohl klonováním scény pro simulaci vyššího zatížení. Práce také obsahuje subjektivní srovnání uživatelské příjemnosti vývoje.	
Formální a jazyková úroveň, rozsah práce	B - velmi dobře
Práce má nadprůměrný rozsah a oceňuji, že autor sepsal práci v anglickém jazyce. Text nicméně obsahuje ne zcela zanedbatelné množství překlepů a gramatických chyb.	
Výběr zdrojů, korektnost citací	A - výborně
Autor využil dostatek relevantních zdrojů a adekvátně je v textu cituje.	

III. CELKOVÉ HODNOCENÍ, OTÁZKY K OBHAJOBĚ, NÁVRH KLASIFIKACE

Práci celkově vnímám jako dobře zpracovanou. Podle množství popsaných zkušeností a srovnání je vidět, že se autor chopil náročného úkolu s vervou a věnoval práci adekvatní množství času. V několika případech i popisuje vylepšená řešení k původně myšleným, což ukazuje na to, že se nespokojil jen s dostatečným výsledkem.

Rád bych položil následující otázku: Na obr. 6.3 ilustrujete, že FPS v tomto konkrétním případě škáluje v Unrealu, narozdíl od Unity, s velikostí projekce. Jaké mohou být jiné důvody (než efektivnější vykreslování), proč v Unity zůstala hodnota FPS stejná?

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

Datum: 5.6.2017

Podpis: