



# Posudek oponenta závěrečné práce

**Student:** Karím Abu Nofal  
**Oponent práce:** Ing. Karel Quast  
**Název práce:** Modifikace hry Sokoban pro OS Android  
**Obor:** Webové a softwarové inženýrství

**Datum vytvoření:** 3. 6. 2018

<b>Hodnotící kritérium:</b>	<b>Způsob hodnocení – následující škálou 1 až 4:</b>
<b>1. Splnění zadání</b>	<b>1=zadání splněno, 2=zadání splněno s menšími výhradami, 3=zadání splněno s většími výhradami, 4=zadání nesplněno</b>
<b>Popis kritéria:</b> Posuďte, 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, posuďte 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.	
<b>Komentář:</b> Téma jak bylo zadáno bylo dle mého názoru naplněno.	
<b>Hodnotící kritérium:</b>	<b>Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):</b>
<b>2. Písemná část práce</b>	<b>80 (B)</b>
<b>Popis kritéria:</b> Zhodnoťte přiměřenost rozsahu předložené ZP vzhledem k obsahu, tj. zda všechny části ZP jsou informačně bohaté a ZP neobsahuje zbytečné části. Dále posuďte, 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. Posuďte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posuďte typografickou a jazykovou stránku ZP, viz Směrnice děkana č. 26/2017, článek 3. Posuďte, 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.	
<b>Komentář:</b> Osobně nesouhlasím s předpokladem, který autor uvedl v první kapitole, že dle žánru lze usuzovat na HW či grafickou náročnost hry. Lze udělat velmi náročnou (a hezky vypadající) plošinovku a velmi nenáročnou FPS. Také mi přijde přinejmenším podezřelé znázornění jedné části diagramu 4.7 (viz otázka k obhajobě). Po formální stránce nemám téměř žádnou výhradu, co se zdrojů týče, tak množství je omezené, ale vzhledem k tématu pro mě akceptovatelné. Hlavní část obsahuje velké množství obrázků/screenshotů z nichž některé by mohly být pouze jako příloha.	
<b>Hodnotící kritérium:</b>	<b>Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):</b>
<b>3. Nepísemná část, přílohy</b>	<b>70 (C)</b>
<b>Popis kritéria:</b> 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	
<b>Komentář:</b> Hlavním cílem bylo napsat hru. To se zdařilo. Otázkou je, jak použitelná hra je. Hlavním kamenem úrazu je dle mého názoru obtížná hratelnost způsobená pomalou animací pohybu postavy. Po pár tazích začne být velmi nepříjemné, jak pomalu postava reaguje a čas strávený čekáním, než lze znovu stisknout tlačítko pohybu. U logické hry založené na "tahání beden" je to zásadní nedostatek. O to překvapující pro mě je, že toto nebylo odhaleno při interním testování ani uživatelském testování. Další drobností je absence "wait" dialogů, které by se obzvláště při odesílání mailu na podporu hodily. Také některé ovládací prvky nereagují na polohu postavy, takže například tlačítka pro vytváření podlahy jsou stále stejná, bez ohledu na směr, kam se podlaha vytváří a ani se nedisablují. Vše věci, které měly být opraveny již po interním testování.	
<b>Hodnotící kritérium:</b>	<b>Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):</b>
<b>4. Hodnocení výsledků, jejich využitelnost</b>	<b>70 (C)</b>

**Popis kritéria:**

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.

**Komentář:**

Pro nasazení do praxe (zveřejnění) by bylo potřeba všechny nedostatky zmíněné v předchozí kapitole odstranit a provést důkladné (alespoň) interní testování.

*Hodnotící kritérium:*

*Způsob hodnocení – nehodnotí se*

## 5. Otázky k obhajobě

**Popis kritéria:**

Uveďte případné dotazy, které by měl student zodpovědět při obhajobě ZP před komisí (body oddělte odrážkami).

**Otázky:**

1) Je v diagramu 4.7 správně znázorněná část ohledně podpory? Po stisknutí tlačítka odeslat se dostanu zpět na obrazovku podpory? Osobně se mi mail poslat z aplikace poslat nepodařilo, takže jsem nemohl ověřit soulad diagramu a hry.

2) Proč nebyl opraven (z mého pohledu) zásadní nedostatek hratelnosti - rychlost pohybu postavy? I za cenu horší animace ale lepší hratelnosti by to velmi pomohlo dojmu ze hry.

3) Proč i ve "3D" pohledu nelze otočit s kamerou. Hra je předpokládám interně kompletně 3D, takže fixní úhel je pro mě nepochopitelné omezení.

*Hodnotící kritérium:*

*Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):*

## 6. Celkové hodnocení

75 (C)

**Popis kritéria:**

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.

**Text hodnocení:**

Celkově se jedná o průměrnou práci, formálně bez větších výhrad, avšak výsledek mohl být daleko použitelnější, kdyby byly při/po interním testování opraveny drobné chyby, které zbytečně kazí celkový dojem z implementované hry.

Podpis oponenta práce: