



Hodnocení vedoucího závěrečné práce

Student: Robert Badronov
Vedoucí práce: Ing. Marek Skotnica
Název práce: Sheepless - An Open-source 2D Adventure Game in Unity
Obor: Webové a softwarové inženýrství

Datum vytvoření: 5. 6. 2020

Hodnotící kritérium:	Způsob hodnocení – následující škálou 1 až 4:
1. Splnění zadání	1=zadání splněno, 2=zadání splněno s menšími výhradami, 3=zadání splněno s většími výhradami, 4=zadání nesplněno
Popis kritéria: 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.	
Komentář: Zadání práce bylo splněno. Menší výhrada je že vzniklý prototyp byl implementován ve 3D oproti názvu práce, ale vzniklé techniky jsou aplikovatelné i v 2D prostředí a proto v tom nevidím zásadní problém.	
Hodnotící kritérium:	Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):
2. Písemná část práce	65 (D)
Popis kritéria: 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.	
Komentář: Písemná část práce vyniká kvalitou angličtiny která je na knižní úrovni. Chválím studenta že tomuto aspektu věnoval velkou péči a konzultoval jí s odborníky na lingvistiku. Skvělý je taky rozsah práce který svou délkou přes padáset stran aspiruje na rozsah diplomové práce. Práce nepůsobí moc konzistentně kvůli nejasně definovaným cílům a jejich naplnění. Z kontextu práce pak není jasná motivace a původ funkčních požadavků popsanych v kapitole 3. Práce se zdroji v kapitole 1 není úplně ideální protože se zdroje uvádí většinou na konci odstavce a není jasné jestli se jedná o přímou citaci nebo v daném odstavci byly pouze použity informace z daného zdroje. Dále jsou v kapitole 1 pojmy (např. Raycasting) které se dále v práci nevyskytují a není jasné proč tam jsou. Zdrojů je na první pohled velké množství, ale velká část z nich jsou pouze odkazy na assety použité ve hře.	
Hodnotící kritérium:	Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):
3. Nepísemná část, přílohy	60 (D)
Popis kritéria: 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	
Komentář: Nepísemná část práce ukazuje prototyp 3d hry ve které demonstuje různé herní mechaniky. Největším přínosem je mechanika kreslení po předmětech s využitím různých štětců.	
Hodnotící kritérium:	Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):
4. Hodnocení výsledků, jejich využitelnost	80 (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:

Vzniklý prototyp je veřejně publikovaný pod open-source licencí a tak má potenciál nalézt využití mezi vývojáři her v Unity3D.

Hodnotící kritérium:

Způsob hodnocení – následující škálou 1 až 5:

5. Aktivita a samostatnost studenta

5a:
1=výborná aktivita,
2=velmi dobrá aktivita,
3=průměrná aktivita,
4=slabší, ale ještě dostatečná aktivita,
5=nedostatečná aktivita

5b:
1=výborná samostatnost,
2=velmi dobrá samostatnost,
3=průměrná samostatnost,
4=slabší, ale ještě dostatečná samostatnost,
5=nedostatečná samostatnost

Popis kritéria:

V souvislosti s průběhem a výsledkem práce posuďte, zda byl student během řešení aktivní, zda dodržoval dohodnuté termíny, jestli své řešení průběžně konzultoval a zda byl na konzultace dostatečně připraven (5a). Posuďte schopnost studenta samostatně tvůrčí práce (5b).

Komentář:

Student samostatně pracoval na implementaci ale neprojevoval nadprůměrnou aktivitu.

Hodnotící kritérium:

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

6. Celkové hodnocení

65 (D)

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 měla tato práce velký potenciál, mechanika kreslení po předmětech je technicky poměrně náročná a její implementace je zajímavá v kombinaci s technikou uměleckého přenosu EbSynth. K naplnění tohoto potenciálu nedošlo kvůli zvolení 3D prostředí pro daný herní prototyp. Na druhou stranu práce demonstruje softwarově inženýrské schopnosti studenta jak po technické, tak po analytické stránce.

Podpis vedoucího práce: