



Hodnocení vedoucího závěrečné práce

Vedoucí práce: Ing. Adam Vesecký
Student: Bc. Jan Glaser
Název práce: Analýza metodik vývoje izometrických 2D her
Obor / specializace: Webové a softwarové inženýrství, zaměření Softwarové inženýrství
Vytvořeno dne: 30. května 2021

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

2. Písemná část práce

75 /100 (C)

Rozsah práce bez příloh je 40 obsahových stran, což je na diplomovou práci spíše podprůměr. Text je napsán technickou angličtinou, bez většího množství gramatických či stylistických chyb. Kapitoly věnující se realizaci a závěrům jsou napsány solidně, chybí mi zde však kapitola věnující se návrhu, jejíž fragmenty je možno nalézt v ostatních kapitolách (např. obrázek 1.3. popisující architekturu řešení, který se nachází přímo v úvodu). Analýze a úvodu by mohlo být věnováno mnohem více prostoru, což vnímám jako důsledek toho, že autor na projektu pracoval ještě před vytvořením zadání práce a analýzu tak dopisoval zpětně. V rámci analýzy je zde popis animačních knihoven a konstatování, že nebylo nalezeno žádné řešení, které by se zabývalo přímo exportem izometrických textur. Zde se mohl autor alespoň rozepsat v tom, jakým způsobem existující řešení vyhledával (např. přes diskusní fóra, dotazováním herních vývojářů atd.)

3. Nepísemná část, přílohy

82 /100 (B)

Exportní skript funguje bez problémů, jsou-li dodrženy všechny kroky popsané v diplomové práci.

K prototypu hry nemám žádné výhrady.

Co se týče Spritesheet manažera, zde je asi největší nedostatek v podobě omezení na

platformu Windows, což je škoda, vezmeme-li v úvahu, že multiplatformní vývoj je dnes u softwarových nástrojů samozřejmostí.

4. Hodnocení výsledků, jejich využitelnost

82 /100 (B)

Výstupy práce je možno použít pro export 3D objektů do izometrických textur, což značně usnadní práci herní vývojářům, kteří musí export řešit manuálně.

Aby byly výstupy dostupné širší komunitě, bude potřeba se ještě zaměřit na propagaci oněch výstupů, např. sdílením vytvořených nástrojů na nějakých vývojářských fórech.

5. Aktivita studenta

- [1] výborná aktivita
- [2] velmi dobrá aktivita
- [3] průměrná aktivita
- [4] slabší, ale ještě dostatečná aktivita
- [5] nedostatečná aktivita

student práci pravidelně konzultoval

6. Samostatnost studenta

- [1] výborná samostatnost
- [2] velmi dobrá samostatnost
- [3] průměrná samostatnost
- [4] slabší, ale ještě dostatečná samostatnost
- [5] nedostatečná samostatnost

student na práci pracoval zcela samostatně, představu o výstupech měl ucelenou ještě před vytvořením samotného zadání

Celkové hodnocení

80 /100 (B)

Výstupem je použitelný nástroj pro herní vývojáře. Největší výhrady mám však k obsahové stránce diplomové práce, které by prospěl o něco podrobnější úvod a lepší logická návaznost jednotlivých kapitol, především překlenutí mezi úvodem do problematiky a samotnou realizací). Z hlediska rozsahu se práce nachází spíše na pomezí mezi bakalářskou a diplomovou prací, proto hodnotím spodní hranicí známky B a doporučuji k obhajobě.

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. 26/2017, 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.

Aktivita studenta

V souvislosti s průběhem a výsledkem práce posudte, zda byl student během řešení aktivní, zda dodržoval dohodnuté termíny, jestli své řešení průběžně konzultoval a zda byl na konzultace dostatečně připraven.

Samostatnost studenta

V souvislosti s průběhem a výsledkem práce posudte schopnost studenta samostatně tvůrčí práce.

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.