

I. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

Název práce:	3D logická hra z pohledu první osoby
Jméno autora:	Lucie Veverková
Typ práce:	bakalářská
Fakulta/ústav:	Fakulta elektrotechnická (FEL)
Katedra/ústav:	Katedra počítačové grafiky a interakce, FEL, ČVUT
Oponent práce:	Ing. David Sedláček, Ph.D.
Pracoviště oponenta práce:	Katedra počítačové grafiky a interakce, FEL, ČVUT

II. HODNOCENÍ JEDNOTLIVÝCH KRITÉRIÍ

Zadání	náročnější
<i>Hodnocení náročnosti zadání závěrečné práce.</i>	
Návrh a implementace hry je multioborový, časově náročný úkol. Přestože se autorka měla možnost seznámit během studia se všemi potřebnými podobory, považuji téma za náročnější.	

Splnění zadání	splněno
<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 bylo splněno bez výhrad.	

Zvolený postup řešení	správný
<i>Posuďte, zda student zvolil správný postup nebo metody řešení.</i>	
Autorka postupovala správně. Navrhla design hry, otestovala jej, upravila dle proběhlého testování až vyladila finální hru.	

Odborná úroveň	B - velmi dobře
<i>Posuďte úroveň odbornosti závěrečné práce, využití znalostí získaných studiem a z odborné literatury, využití podkladů a dat získaných z praxe.</i>	
Práce je na dobré odborné úrovni, jak v návrhové části, tak v popisu implementace. Testování bylo provedeno v několika fázích.	
V práci postrádám popis použitých optimalizačních technik a měření z pohledu výkonnosti.	

Formální a jazyková úroveň, rozsah práce	B - velmi dobře
<i>Posuďte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posuďte typografickou a jazykovou stránku.</i>	
Práce je napsána anglicky, neobsahuje výraznější gramatické chyby ani překlepy. Jednotlivé sekce na sebe dobře navazují a práce je celkově dobře čitelná. Po formální stránce práce odpovídá standardům FEL. Mám drobnou výtku k délce textu práce, která je na BP poměrně rozsáhlá, ovšem to je vyváženo výbornou srozumitelností	

práce.

- Strany jsou číslovány sporadicky.
- Některé obrázky jsou neuniformně přeškálovány (např. 2.6, 2.7, 5.7, 6.7)
- Popis parametrů PBR materiálu v kap. 5.3.2 by měl být vylepšen.
- Chybná citace v kapitole 5.4 (citemoderniPocitacovGrafika)
- Obr 6.9 je umístěn necitlivě na stránce

Projekt byl vytvořen v herním enginu Unity (jazyk C#), má přehlednou strukturu. Autor předal (do KOSu) zdrojový projekt, ale ne sestavenou aplikaci. Text BP, ani předaný projektový archiv neobsahují popis sestavení projektu a nutných závislostí.

Výběr zdrojů, korektnost citací

A - výborně

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.

Zdroje jsou dobře vybrané a kombinují jak knižní publikace, tak online zdroje reflektující aktuální stav věcí. Online zdroje převažují, ale to je v této doméně běžné. Citovány jsou v dostatečné míře, dle zvyklostí.

Další komentáře a hodnocení

Vyjádřete se k úrovni dosažených hlavních výsledků závěrečné práce, např. k úrovni teoretických výsledků, nebo k úrovni a funkčnosti technického nebo programového vytvořeného řešení, publikačním výstupům, experimentální zručnosti apod.

Projekt je kvalitně zpracován a má dobrou herní úroveň (dobře se hraje, je zábavný, hra dobře komunikuje s hráčem).

Mám jedinou výtku k rychlosti převracení hráče, která je dle mého názoru s postupem hry zdoluhavá a „otravná“, vlastně ta animace nedává moc smysl (hráč často „naráží“ hlavou do stěn portálu).

III. CELKOVÉ HODNOCENÍ, OTÁZKY K OBHAJOBĚ, NÁVRH KLASIFIKACE

Shrňte aspekty závěrečné práce, které nejvíce ovlivnily Vaše celkové hodnocení. Uveďte případné otázky, které by měl student zodpovědět při obhajobě závěrečné práce před komisí.

S prací jako celkem jsem velice spokojen.

Otázka: *Pro realizaci hry jste se rozhodla pro HDRP vykreslovací řetězec. Co vás k tomu vedlo a proč si myslíte že bude lepší přejít na URP? Jaké kroky budete muset udělat pro přechod na URP?*

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

Datum: Klepněte sem a zadejte datum.

Podpis: David Sedláček