

I. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

Název práce:	Platformová hra pro Android v Unity engine
Jméno autora:	Jakub Dřímál
Typ práce:	bakalářská
Fakulta/ústav:	Fakulta elektrotechnická (FEL)
Katedra/ústav:	Katedra počítačů
Oponent práce:	Ing. David Kukačka
Pracoviště oponenta práce:	13393, Centrum znalostního managementu

II. HODNOCENÍ JEDNOTLIVÝCH KRITÉRIÍ

Zadání	náročnější
<i>Hodnocení náročnosti zadání závěrečné práce.</i>	
Zadání se dotýká více aspektů vývoje hry, než jen samotnou implementaci pomocí zvoleného enginu. Student musí řešit příběh hry, animace, vizuální stránku, uživatelské rozhraní pro ovládání, uživatelské testy na vybrané skupině lidí a publikaci výsledné hry do veřejného storu. Z tohoto důvodu považuji zadání bakalářské práce spíše 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>	
Definované zadání bylo prací naplněno bez jakýchkoliv výhrad.	

Zvolený postup řešení	správný
<i>Posuďte, zda student zvolil správný postup nebo metody řešení.</i>	
Postupu bych vytkl pouze testování až hotové verze produktu. Toto v praxi může být velice nákladné, udělá-li vývojový tým na počátku implementace špatné rozhodnutí. Na jednoduché demo verzi by se tak dalo jednoduše otestovat: jaké pocity vyvolává hudba, grafický design (zda navozují očekávanou atmosféru), zda ovládání postavy je správně zvolné apod.	

Odborná úroveň	A - výborně
<i>Posuďte úroveň odbornosti závěrečné práce, využití znalostí získaných studiem a z odborné literatury, využití podkladů a dat získaných z praxe.</i>	
Student v průběhu zpracování práce demonstruje znalosti nabrané při objektovém návrhu, návrhu uživatelského rozhraní, programování a uživatelského testování. Tyto znalosti, kombinované s vhodně zvolenou literaturou, pak aplikuje na konkrétní doménu, na kterou se práce zaměřuje.	

Formální a jazyková úroveň, rozsah práce	B - velmi dobře
<i>Posuďte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posuďte typografickou a jazykovou stránku.</i>	
Student použil fakultní LaTeX šablonu, což kvituji. Student se nevyvaroval některým typografickým přestupkům: zakončení řádků předložkou či spojkou, chybějící interpunkční znaménka v odrážkových seznámech. Jazyková úroveň závěrečné práce není strhující, ale ani se student nedopouští zbytečných chyb.	

Výběr zdrojů, korektnost citací	A - výborně
<i>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.</i>	
Student cituje dle citační normy, seznam použité literatury je dostatečně rozsáhlý a vhodně kombinuje elektronickou a tištěnou literaturu.	

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.

-

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.

Zadání práce považuji za zajímavé a na bakalářskou práci poměrně náročné. Student jej dle mého názoru uchopil správně a při postupu demonstroval znalosti nabitě při dosavadním studiu společně se znalostmi nastudovanými výslovně pro problematiku bakalářské práce. Publikovaná práce se po jazykové úrovni dopouští drobných přešlapů, které jsou pro obdobné práce běžné. Větší důraz však v posudku kladu na výsledný produkt, který je v tomto případě úspěšná implementace mobilní hry. Proto se přikláním k níže uvedenému hodnocení.

Otázky:

- 1) Jaké faktory dle vašeho názoru rozhodují o úspěchu / neúspěchu mobilní hry? Jak tyto faktory adresuje Forgotten Forest?
- 2) Pokud se rozhodnete implementovat rozšíření uvedené v kapitole 7 (editor mapy, multiplayer mode), jak významné dopady to bude mít do vašeho objektového návrhu aplikace? - (ohodnoťte svůj objektový návrh ve světle budoucích rozšíření).

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

Datum: 23.5.2021

Podpis:

