

I. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

Název práce:	Platformová hra pro Android v Unity engine
Jméno autora:	Jakub Dřimal
Typ práce:	bakalářská
Fakulta/ústav:	Fakulta elektrotechnická (FEL)
Katedra/ústav:	Katedra počítačů
Vedoucí práce:	Ing. Jiří Šebek
Pracoviště vedoucího práce:	Kabinet výuky informatiky (13142)

II. HODNOCENÍ JEDNOTLIVÝCH KRITÉRIÍ

Zadání	náročnější
<i>Hodnocení náročnosti zadání závěrečné práce.</i>	
Cílem práce bylo vytvořit mobilní hru pro platformu Android v Unity engine. Téma je dotýká vývoje hry, vytvoření scénáře/příběhu hry, grafiku od pozadí po animace, návrh ovládání hry, uživatelské testy. Dále bylo cílem hru publikovat na Google play. Jedná se o ukázkou z praxe co všechno obsahuje návrh her od myšlenky až po realizaci. Z těchto důvodů je téma náročnější.	

Splnění zadání	splněno s menšími výhradami
<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>	
Bakalářská práce obsahuje veškeré kapitoly, které jsou standartní pro práci tohoto typu. Řešení je vhodné. Práce splňuje zadání v plném rozsahu.	

Aktivita a samostatnost při zpracování práce	A - výborně
<i>Posuďte, zda byl student během řešení aktivní, zda dodržoval dohodnuté termíny, jestli své řešení průběžně konzultoval a zda byl na konzultace dostatečně připraven. Posuďte schopnost studenta samostatně tvůrčí práce.</i>	
Student byl aktivní během celé doby bakalářské práce a řešení průběžně konzultoval. Zde nemám co bych vytknul.	

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>	
Úroveň bakalářské práce po odborné stránce odpovídá bakalářské práci a student vypracovával práci na základě instrukcí od vedoucího práce. V textu nikde není jaká je časová náročnost na hráče. Odhadl bych podle mojí zkušenosti cca 40 min. Obrázky 4.1 a 4.2 patří spíše do návrhové části, ne do implementační.	

Formální a jazyková úroveň, rozsah práce	A - výborně
<i>Posuďte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posuďte typografickou a jazykovou stránku.</i>	
Práce je psaná v češtině. Neobsahuje žádné výrazné gramatické chyby. Rozsah textu (43 Stránek) je dostatečný. Práce je kvalitní, jen by mohla obsahovat některé ukázky kódu z implementace. (zajímavé části)	

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>	

Celá práce je řádně ocitována. Práce s literaturou a přehled literatury jsou v souladu s platnými předpisy a zvyklostmi. Práce je obsáhlá a obsahuje 17 položek v literatuře pro analýzu dané problematiky.

III. CELKOVÉ HODNOCENÍ A NÁVRH KLASIFIKACE

Shrňte aspekty závěrečné práce, které nejvíce ovlivnily Vaše celkové hodnocení.

Téma práce je velmi aktuální a zajímavé. Určitě patří k náročnějším a student vypracoval kvalitní hru. Z práce je velmi povedená praktická část, už při startu hry hráče přiláká grafika, ale i ostatní části jako ovládání, příběh, vše ze zadání. Textová část je také dobře zpracována, obsahuje doprovodné obrázky, diagramy a proto se dobře čte.

Práci hodnotím klasifikačním stupněm A - výborně.

Otázka k obhajobě:

- 1. Jaký je rozdíl mezi perspektivní a ortografickou projekcí?*
- 2. Jaké jsou výhody vytváření této hry jako 3D, když je ve finále zobrazená v 2D?*

Datum: 13.6.2021

Podpis: