

## I. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

<b>Název práce:</b>	Úniková 3D počítačová hra
<b>Jméno autora:</b>	Tomáš Pokorný
<b>Typ práce:</b>	bakalářská
<b>Fakulta/ústav:</b>	Fakulta elektrotechnická (FEL)
<b>Katedra/ústav:</b>	Katedra počítačové grafiky a interakce
<b>Vedoucí práce:</b>	Ing. Ladislav Čmolík, Ph.D.
<b>Pracoviště vedoucího práce:</b>	Katedra počítačové grafiky a interakce

## II. HODNOCENÍ JEDNOTLIVÝCH KRITÉRIÍ

<b>Zadání</b>	<b>průměrně náročné</b>
<i>Hodnocení náročnosti zadání závěrečné práce.</i>	
Cílem práce bylo seznámit se s principy tvorby počítačových her, provést analýzu herních principů v existujících únikových 3D hrách a na základě analýzy navrhnout a s použitím modulárních komponent implementovat únikovou 3D počítačovou hru. Hra má obsahovat alespoň 3 hratelné úrovně. Výsledná hra měla být otestována pomocí kvalitativních testů alespoň s šesti hráči.	

<b>Splnění zadání</b>	<b>splněno</b>
<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.	

<b>Aktivita a samostatnost při zpracování práce</b>	<b>A - výborně</b>
<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>	
Autor na práci pracoval samostatně a svůj postup se mnou pravidelně konzultoval.	

<b>Odborná úroveň</b>	<b>A - výborně</b>
<i>Posuďte úroveň odbornosti závěrečné práce, využití znalostí získaných studiem a z odborné literatury, využití podkladů a dat získaných z praxe.</i>	
Autor práce nejprve analyzoval obecné herní principy, různé žánry her (zejména žánr únikových her) a proces tvorby počítačové hry. Na základě analýzy autor navrhl svou únikovou hru. Dále autor analyzoval herní engine Unity způsob vývoje her s pomocí Unity. Následně autor svou hru s pomocí Unity implementoval. Modely a modulární komponenty autor práce vytvořil v programu Blender. Výslednou hru pak autor otestoval s šesti hráči. Testování odhalilo několik chyb v implementaci, které autor práce ihned opravil. Hra byla hráči hodnocena velmi pozitivně.	

<b>Formální a jazyková úroveň, rozsah práce</b>	<b>A - výborně</b>
<i>Posuďte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posuďte typografickou a jazykovou stránku.</i>	
Text práce je čitelný, přehledný a dobře strukturovaný. Z formálního hlediska text práce obsahuje všechny potřebné části. Oceňuji, že autor práce napsal text práce v anglickém jazyce.	

<b>Výběr zdrojů, korektnost citací</b>	<b>A - výborně</b>
<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>	
Autor práce využil doporučenou literaturu a další literaturu aktivně vyhledával. Použitá literatura je uvedena v seznamu literatury na konci práce. Z textu práce je na seznam literatury korektně odkazováno.	

**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.*

Žádné.

**III. NÁVRH KLASIFIKACE**

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

Datum: 2.6.2022

Podpis: