



Hodnocení vedoucího závěrečné práce

Vedoucí práce:	Ing. Jan Matoušek
Student:	Jiří Macháček
Název práce:	Magitech - Generátor dungeonů
Obor / specializace:	Webové a softwarové inženýrství, zaměření Softwarové inženýrství
Vytvořeno dne:	6. června 2022

Hodnotící kritéria

1. Splnění zadání

- ▶ [1] zadání splněno
- [2] zadání splněno s menšími výhradami
- [3] zadání splněno s většími výhradami
- [4] zadání nesplněno

2. Písemná část práce

87 /100 (B)

Text práce je logicky členěn z pohledu průběhu vývoje software a dobře se čte. Nejzajímavější částí je rešerše algoritmů pro generování obsahu, která je obsáhlá. Analýza, návrh i testování jsou též zpracovány korektně, u testování oceňuji měření spolehlivosti výsledného řešení. V textu jsou občasné chyby v interpunkci a text je slohově slabší. Student zpracoval mnoho zdrojů, ale velké množství odkazů na ně občas narušuje plynulost čtení. V práci postrádám ukázkou ze hry jako takové a z modulu použitého ve hře. Některé diagramy v návrhu pro svou přílišnou jednoduchost mohly být vynechány.

3. Nepísemná část, přílohy

95 /100 (A)

Výsledný modul vytvořený v jazyce C# v engine Unity je navržen a naprogramován správně, svým stylem zapadá do zbytku kódu týmového projektu. Funkčnost a spolehlivost algoritmu byla pro některé extrémní vstupní parametry ověřena měřením.

4. Hodnocení výsledků, jejich využitelnost

97 /100 (A)

Výsledkem práce je jednak přepracovaný modul pro generování herního prostředí pro hru Magitech vyvíjenou studenty, který splňuje požadavky vedoucího/vizionáře vývojářského týmu a potřeby počítačové hry. Dalším výsledkem práce je rešerše problematiky

generování obsahu, která uvádí podrobný přehled existujících metod, a která jistě poslouží jako rozcestník pro další tvůrce.

5. Aktivita studenta

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

Student na práci pracoval celý semestr, a obětoval práci velké množství svého času. Docházel na pravidelné konzultace, na kterých bylo vždy co řešit.

6. Samostatnost studenta

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

Student byl samostatný zejména v oblasti vyhledávání a zpracování zdrojů, sám zvolil i algoritmus generování atd. Na konzultacích se řešily pouze dílčí problémy, na kterých se student zasekl, a diskutoval se plán práce. Student si sám organizoval testování a integraci svého modulu do hry a s modulem Štěpána Vejvody.

Celkové hodnocení

95 /100 (A)

Student ve své práci prokázal nejen své znalosti softwarového inženýrství, ale také projevilschopnost výzkumné práce, ať už podrobnou rešerší problematiky generování obsahu, tak ověřováním zvolených postupů. Práci doporučuji k pročtení každému, koho problematika generování specifického druhu herních prostředí zajímá, a doporučuji ji k obhajobě s navrženým hodnocením A - výborně.

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. 52/2021, 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.