

# Posudek vedoucího bakalářské práce

Název práce: Vývoj her pro mobilní telefony  
Autor práce: Pavel Urx  
Vedoucí práce: Ing. Michal Moc

Autor měl za úkol se seznámit se s jednotlivými fázemi vývoje hry a získané poznatky popsat. Dále měl za úkol navrhnout jednoduchou hru pro mobilní telefon, kde získané poznatky využije. Následně měl popsat možnosti vydání, marketingu a propagace hry. Nakonec měl za úkol promyslet a popsat možnosti komercializace hry.

## Textová část

V textové části práce autor popisuje v sedmi „úvodních“ kapitolách jednotlivé fáze vývoje hry, kdy zde není přímo specifikováno, že se jedná o vývoj pro mobilní aplikace a tak se dají popsané informace použít obecně pro vývoj hry na libovolnou platformu.

Osmá kapitola pak popisuje vývoj autorem navržené aplikace. Je škoda, že autor ani do přílohy nedal design dokument, o kterém se zmiňuje jak v teoretické části, tak přímo v kapitole 8.1.

## Závěr a hodnocení.

Autorovi se podařilo splnit veškeré požadavky kladené zadáním práce. Kapitola věnující se vývoji aplikace je velmi podrobně popsána a dá se použít jako návod pro výrobu hry ve Flutteru s využitím Flame. Bohužel členění práce, typografická úprava a slohové vyjadřování autora kvalitu práce snižují.

Bakalářskou práci navrhuji hodnotit známkou C (dobře).

Otázka k obhajobě:

1. Jaký je rozdíl mezi Stateless a Stateful widgetem ve Flutteru?

V Děčíně dne: 23.8.2022

Michal Moc