

I. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

Název práce:	3D Movement shooter with spider mechanics
Jméno autora:	Dmitrii Zamedianskii
Typ práce:	bakalářská
Fakulta/ústav:	Fakulta elektrotechnická (FEL)
Katedra/ústav:	Katedra počítačové grafiky a interakce
Vedoucí práce:	Ing. Tomáš Havlík
Pracoviště vedoucího práce:	Katedra počítačové grafiky a interakce

II. HODNOCENÍ JEDNOTLIVÝCH KRITÉRIÍ

Zadání
<i>Hodnocení náročnosti zadání závěrečné práce.</i>
Rozsah a náročnost práce jsou přiměřené.

Splnění zadání
<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. Student poskytl analýzu podobných her a vyjmenoval relevantní herní mechaniky, vytyčil si požadavky, které by výsledná hra měla splňovat a zbytek práce věnoval rozboru návrhu implementovaných herních mechanik a technickým detailům implementace. V závěru práce neopomněl na otestování výsledného produktu a získání zpětné vazby. Po obsahové stránce nemám práci co vytknout, snad jen analytická část by mohla být obsáhlejší a obsahovat definici často používaných mechanik jako je například bunny hopping pro herní terminologii nepolíbené čtenáře.

Aktivita a samostatnost při zpracování práce
<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>
Po většinu semestru student pracoval samostatně, konzultací využíval zejména ke konci semestru. V průběhu celého semestru jsem byl průběžně informován o změnách.

Odborná úroveň
<i>Posuďte úroveň odbornosti závěrečné práce, využití znalostí získaných studiem a z odborné literatury, využití podkladů a dat získaných z praxe.</i>
Téma práce bezprostředně souvisí s oborem studia. Student při tvorbě videohry využil multioborových znalostí nabytých během studia i mimo něj.

Formální a jazyková úroveň, rozsah práce
<i>Posuďte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posuďte typografickou a jazykovou stránku.</i>
Práce je napsaná v anglickém jazyce a neobsahuje žádné zásadní pravopisné nedostatky.

Výběr zdrojů, korektnost citací
<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>
Zdroje jsou správně citovány, s celkovým počtem citací jsem spokojen. Oceňuji výběr publikací zabírající se návrhem her.

Další komentáře a hodnocení
<i>Vyjádřete se k úrovni dosažených hlavních výsledků závěrečné práce, např. k úrovni teoretických výsledků, nebo k úrovni a</i>

funkčnosti technického nebo programového vytvořeného řešení, publikačním výstupům, experimentální zručnosti apod.

Build hry obsahuje tutoriálovou úroveň a sandbox mód, který umožňuje vyzkoušení si zejména pohybových mechanik ve větším prostoru. Zde musím vyzdvihnout zejména grapple mechaniku, možnost běhu po stěnách a simulaci zpětného rázu zbraní. Hra bohužel v současném stavu neobsahuje žádné zajímavé „příběhové“ úrovně, což je škoda jelikož mechaniky jsou velmi zábavné. Dále bych vytknul přílišnou jednoduchost animací a chybějící vizuály prostředí.

III. CELKOVÉ HODNOCENÍ A NÁVRH KLASIFIKACE

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

S implementovanými mechanikami jsem nadmíru spokojen, ve hře ale postrádám hratelné úrovně (mimo tutoriálu), byť pokyn implementace *omezené herní oblasti* byl ze strany studenta rámcově splněn. Animace nepřátel by také mohly být propracovanější.

Předloženou závěrečnou práci hodnotím klasifikačním stupněm **C - dobře**.

Datum: 7.6.2023

Podpis: