

I. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

Název práce:	3D logická hra
Jméno autora:	Sára Veselá
Typ práce:	bakalářská
Fakulta/ústav:	Fakulta elektrotechnická (FEL)
Katedra/ústav:	Katedra počítačové grafiky a interakce
Vedoucí práce:	Ing. Ladislav Čmolík, Ph.D.
Pracoviště vedoucího práce:	Katedra počítačové grafiky a interakce

II. HODNOCENÍ JEDNOTLIVÝCH KRITÉRIÍ

Zadání	průměrně náročné
<i>Hodnocení náročnosti zadání závěrečné práce.</i>	
Cílem práce bylo seznámit se s principy tvorby počítačových her, provést analýzu herních principů v existujících 3D logických hrách, zejména ve hrách, které využívají změny herního prostředí. Na základě analýzy navrhnout a s použitím modulárních komponent implementovat 3D logickou počítačovou hru, která změny herního prostředí využívá. Hra má obsahovat alespoň 5 hratelných úrovní. Výsledná hra měla být otestována pomocí kvalitativních testů alespoň s šesti hráči.	

Splnění zadání	splněno
<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.	

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>	
Autorka na práci pracovala samostatně a svůj postup se mnou pravidelně konzultovala.	

Odborná úroveň	B - velmi dobře
<i>Posuďte úroveň odbornosti závěrečné práce, využití znalostí získaných studiem a z odborné literatury, využití podkladů a dat získaných z praxe.</i>	
Autorka práce nejprve analyzovala obecné herní principy a proces tvorby počítačové hry. Dále autorka analyzovala 3D logické počítačové hry, které využívají změny herního prostředí a herní principy, které tyto hry využívají. Na základě analýzy autorka navrhla svou 3D logickou hru. Následně autorka pro navrženou hru vytvořila modulární komponenty a svou hru s pomocí Unity implementovala. Výsledná hra obsahuje tři sekce, které se dohromady skládají z osmnácti úrovní. Prototyp hry autorka otestovala nejprve s dvěma hráči. Testování ukázalo, že hráči příliš nechápou herní principy, na kterých je hra založena. Na základě výsledků testu, autorka vylepšila tutoriál hry, který herní principy představuje. Druhý test autorka provedla na již téměř hotové hře s šesti účastníky. Druhý test odhalil technické problémy s mizejícím kurzorem a nefungujícím ukládáním hry, které autorka dle svých slov opravila. Musím říct, že v obou případech, kdy jsem výslednou hru testoval, jsem kurzor ve hře neviděl (a ani na obrázcích ze hry v práci není žádný kurzor vidět) což výrazně ztěžovalo její hraní (bez kurzoru není jasné jaká akce bude provedena). Navíc bych doporučil zvýraznit kostku se kterou bude interagováno. Dále bych doporučil změnit pravidlo, že hráč nesmí stát na kostce, která se má vysunout z podlahy při její aktivaci tak, že se kostka vysune, ale až kdy na ní hráč nestojí.	

Formální a jazyková úroveň, rozsah práce	A - výborně
<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 autorka práce napsala text práce v anglickém jazyce.	

Výběr zdrojů, korektnost citací

A - výborně

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.

Autorka práce využila doporučenou literaturu a další literaturu aktivně vyhledávala. Použitá literatura je uvedena v seznamu literatury na konci práce. Z textu práce je do seznamu 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**.

K práci mám jeden dotaz: Je ve hře kurzor, který by umožnil hráči lépe vidět s jakou kostkou bude interagovat?

Datum: 8.6.2023

Podpis: