



Hodnocení vedoucího závěrečné práce

Student: Jan Potočiar
Vedoucí práce: Ing. Miroslav Balík, Ph.D.
Název práce: 2D hra Liero v JavaFX
Obor: Webové a softwarové inženýrství

Datum vytvoření: 11. 6. 2018

Hodnotící kritérium:	Způsob hodnocení – následující škálou 1 až 4:
1. Splnění zadání	1=zadání splněno, 2=zadání splněno s menšími výhradami, 3=zadání splněno s většími výhradami, 4=zadání nesplněno
Popis kritéria: Posuďte, 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, posuďte 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.	
Komentář: Zadání považuji za splněné a to i přes autorovo přiznání, že realizace hry po síti nebyla dostatečně pokryta uživatelskými testy.	
Hodnotící kritérium:	Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):
2. Písemná část práce	85 (B)
Popis kritéria: Zhodnoťte přiměřenost rozsahu předložené ZP vzhledem k obsahu, tj. zda všechny části ZP jsou informačně bohaté a ZP neobsahuje zbytečné části. Dále posuďte, 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. Posuďte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posuďte typografickou a jazykovou stránku ZP, viz Směrnice děkana č. 26/2017, článek 3. Posuďte, 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.	
Komentář: Všechny části jsou informačně bohaté kapitoly dostatečně dokumentují celý proces od analýzy až po testování. Je škoda, že se v textu občas vyskytne předložka na konci řádku a ještě horší je, že by to vyřešilo jediné spuštění programu vlnka. Občas se v práci vyskytne nějaký překlep, jako například na prvním řádku na straně 30. Citace a další aspekty práce považuji za bezchybné.	
Hodnotící kritérium:	Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):
3. Nepísemná část, přílohy	55 (E)
Popis kritéria: 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	
Komentář: Jak správně autor poznamenává, pro masivní rozšíření aplikace by bylo nutné vytvořit více úrovní. Použité technologie jsou nejen pro UI v Javě vhodné. Jak editor map, tak i vlastní aplikace sice fungují, ale vlastní ovládání hry ignoruje myš, což je jistě možné, ale pro první použití by to mělo být ve hře alespoň napsané. Uživatel se tak zobrazí úvodní obrazovka obsahující tři tlačítka, na která můžete klikat, jak chcete, ale bez reakce. Také další ovládací klávesy pro střelbu, zobrazení názvu zbraně a skok je nutné dohledávat v Uživatelské dokumentaci. Ovládání editoru map je ještě horší. Bez použití myši a s nutností vyplňování souřadnic je ovládání velice problematické, při ukládání mapy se stejným názvem, jako má již existující mapa je původní mapa bez varování přepsána. Okno nemá pojmenování. Použité ikony ignorují typ prvku.	
Hodnotící kritérium:	Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):

4. Hodnocení výsledků, jejich využitelnost

70 (C)

Popis kritéria:

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.

Komentář:

Téma aplikace by se z komerčního hlediska lépe hodilo do segmentu her pro mobilní zařízení než pro OS s plnohodnotnou Javou. Nicméně aplikace je funkční a je pravděpodobné, že si ji pár uživatelů pro zpestření portfolia volnočasových aktivit vyzkouší.

Hodnotící kritérium:

Způsob hodnocení – následující škálou 1 až 5:

5. Aktivita a samostatnost studenta

5a:
1=výborná aktivita,
2=velmi dobrá aktivita,
3=průměrná aktivita,
4=slabší, ale ještě dostatečná aktivita,
5=nedostatečná aktivita

5b:
1=výborná samostatnost,
2=velmi dobrá samostatnost,
3=průměrná samostatnost,
4=slabší, ale ještě dostatečná samostatnost,
5=nedostatečná samostatnost

Popis kritéria:

V souvislosti s průběhem a výsledkem práce posuďte, zda byl student během řešení aktivní, zda dodržoval dohodnuté termíny, jestli své řešení průběžně konzultoval a zda byl na konzultace dostatečně připraven (5a). Posuďte schopnost studenta samostatně tvůrčí práce (5b).

Komentář:

Pan Potočiar pravidelně konzultoval, navrhoval a plnil harmonogram dílčích úkolů, s jeho přístupem k práci jsem byl spokojen.

Hodnotící kritérium:

Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):

6. Celkové hodnocení

65 (D)

Popis kritéria:

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.

Text hodnocení:

Těžiště práce vidím ve vlastní implementaci aplikace (= vlastní hra + generátor map), nikoli v textu či aplikaci jako takové. Při psaní kódu byl kladen důraz na čistotu kódu, která by měla napomoci rozšíření hry o další herní prvky jako jsou nové typy zbraní, pokladů a odměn, štítů a zdraví, apod.

Práci doporučuji k obhajobě a hodnotím klasifikačním stupněm D - uspokojivě.

Podpis vedoucího práce: