



Posudek oponenta závěrečné práce

Student: Michal Šveigr
Oponent práce: doc. Ing. Mgr. Petr Klán, CSc.
Název práce: Platformová 2D hra pro OS Android v Unity3D
Obor: Webové a softwarové inženýrství

Datum vytvoření: 23. 5. 2018

Hodnotící kritérium: 1. Náročnost a další komentář k zadání	Způsob hodnocení - následující škálou 1 až 5: <i>1=mimořádně náročné zadání, 2=náročnější zadání, 3=průměrně náročné zadání, 4=lehčí, ale ještě dostatečně náročné zadání, 5=nedostatečně náročné zadání</i>
Popis kritéria: Podrobněji charakterizujte diplomovou (bakalářskou) práci a její případné návaznosti na předchozí nebo běžící projekty. Dále posuďte, čím je zadání této ZP náročné. (U obtížnější ZP lze dále tolerovat některé nedostatky, které by u ZP standardní obtížnosti tolerovány nebyly; a naopak u jednoduché ZP mohou být zjištěné nedostatky hodnoceny přísněji.)	
Komentář: Zadání závěrečné práce cílí jak na tvůrčí stránku nové 2D platformové hry, tak na její technické provedení. Díky použití engine Unity není technické provedení hry extrémně obtížné.	
Hodnotící kritérium: 2. Splnění zadání	Způsob hodnocení - následující škálou 1 až 4: <i>1=zadání splněno, 2=zadání splněno s menšími výhradami, 3=zadání splněno s většími výhradami, 4=zadání nesplněno</i>
Popis kritéria: Posuďte, zda předložená ZP splňuje zadání. V komentáři uveďte body zadání, které nebyly zcela splněny, případně rozšíření ZP oproti původnímu zadání. Nebylo-li zadání zcela splněno, pokuste se posoudit závažnost, dopady a případně i příčiny jednotlivých nedostatků.	
Komentář: Zadání závěrečné práce bylo bez výjimky a výborným způsobem naplněno. Originálním a trefným způsobem se vyrovnává s dosud neřešeným problémem nakloněného břemena.	
Hodnotící kritérium: 3. Rozsah písemné zprávy	Způsob hodnocení - následující škálou 1 až 4: <i>1=splňuje požadavky, 2=splňuje požadavky s menšími výhradami, 3=splňuje požadavky s většími výhradami, 4=nesplňuje požadavky</i>
Popis kritéria: Zhodnoťte přiměřenost rozsahu předložené ZP vzhledem k obsahu, tj. zda všechny části ZP jsou informačně bohaté a ZP neobsahuje zbytečné části.	
Komentář: Oceňuji použití LaTeX. Práce obsahuje úvod a šest číslovaných kapitol následovaných nečíslovanými závěrem a bibliografií. Práce má 53 stran a je na konci doplněna čtyřmi přílohami A-D. Oceňuji také vzorné provedení kvalitních obrázků.	
Hodnotící kritérium: 4. Věcná a logická úroveň práce	Způsob hodnocení - bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F): 90 (A)
Popis kritéria: 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.	
Komentář: Logická struktura práce je bezchybná. Oceňuji jak počáteční analýzu stávajících platformových her, tak provedení nové hry. Plný počet nedávám, protože autor nevytvořil čistě originální hru. Vytvořená hra se volně inspirovuje jinou, již stávající a oblíbenou hrou. Oceňuji zvládnutí všech fází tvorby hry v Unity včetně používání knihovny assetů.	

<i>Hodnotící kritérium:</i>	<i>Způsob hodnocení - bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):</i>
5. Formální úroveň práce	100 (A)
<i>Popis kritéria:</i> Posuďte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posuďte typografickou a jazykovou stránku ZP, viz Směrnice děkana č. 26/2017, článek 3.	
<i>Komentář:</i> Práce je po formální stránce v pořádku. Objevil jsem jedinou nepřesnost na str. 8, kde je vložen špatný odkaz obrázku.	
<i>Hodnotící kritérium:</i>	<i>Způsob hodnocení - bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):</i>
6. Práce se zdroji	90 (A)
<i>Popis kritéria:</i> Vyjádřete se k aktivitě studenta při získávání a využívání studijních materiálů k řešení ZP. Charakterizujte výběr studijních pramenů. Posuďte, zda student využil všechny relevantní zdroje nebo zda se pokoušel řešit již vyřešené problémy. 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>Komentář:</i> Bibliografie je z hlediska citace informačních zdrojů v pořádku. Samozřejmě by mělo být abecední uspořádání. Oceňuji použití knihy [16] jako žádaného doplňku k vesměs internetovým zdrojům, protože vede k získání hlubších souvislostí.	
<i>Hodnotící kritérium:</i>	<i>Způsob hodnocení - bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):</i>
7. Hodnocení výsledků, publikační výstupy a ocenění	100 (A)
<i>Popis kritéria:</i> Vyjádřete se k úrovni dosažených hlavních výsledků ZP, např. k úrovni teoretických výsledků, nebo k úrovni a funkčnosti technického nebo programového vytvořeného řešení, apod. Případně také zhodnoťte, zda software nebo zdrojové texty, které nevytvořil sám student, byly v ZP použity v souladu s licenčními podmínkami a autorským právem. Popište případnou publikační činnost a získaná ocenění související s řešením této ZP.	
<i>Komentář:</i> Výsledky práce hodnotím jako výborné naplnění zadání práce včetně tvůrčího přínosu autora a vytvořeného příběhu. Za realistické a lidské považuji testování práce, při kterém autor přiznává chyby v kódu (kdo se jich nedopustí), aby chyby systematicky odstraňoval. Také oceňuji sebekritický přístup autora k ovládacím prvkům vytvořené hry, kdy bere v úvahu zpětnou vazbu od uživatelů.	
<i>Hodnotící kritérium:</i>	<i>Způsob hodnocení - nehodnotí se</i>
8. Komentář o využitelnosti výsledků	
<i>Popis kritéria:</i> Uvedte, zda hlavní výsledky ZP rozšiřují již publikované známé výsledky a/nebo přinášející zcela nové poznatky. Uveďte možnosti využití výsledků ZP v praxi.	
<i>Komentář:</i> Vytvořená hra je na známém serveru vystavena k použití a podle dostupných údajů se i používá.	
<i>Hodnotící kritérium:</i>	<i>Způsob hodnocení - nehodnotí se</i>
9. Otázky k obhajobě	
<i>Popis kritéria:</i> Uvedte případné dotazy, které by měl student zodpovědět při obhajobě ZP před komisí (body oddělte odrážkami).	
<i>Otázky:</i> 1. Prosím o vysvětlení a ukázkou, jak autorovo řešení funguje při tlačení (resp. zvedání) břemene na kolmé stěně a u vodorovné dráhy (tady by se přímka měla stát tečnou). 2. Jak by vypadalo řešení pro více hráčů? Prosím o jednoduchou představu.	
<i>Hodnotící kritérium:</i>	<i>Způsob hodnocení - bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):</i>
10. Celkové hodnocení	100 (A)
<i>Popis kritéria:</i> Shrňte stránky ZP studenta, které nejvíce ovlivnily Vaše celkové hodnocení. Celkové hodnocení nemusí být aritmetickým průměrem či jinou hodnotou vypočtenou z hodnocení v předchozích jednotlivých kritériích 1 až 9.	
<i>Text hodnocení:</i> Autor úplným způsobem naplňuje inženýrskou metodu od nápadu na zlepšení (nová hra se inspiruje stávající hrou), přes rešerši, formulaci cílových parametrů nové platformové hry, vytvoření prototypu hry, jeho testování, zlepšení na základě zpětné vazby a konečně zveřejnění. Vše na výborné technické úrovni, včetně závěrečné práce.	

Podpis oponenta práce: