



# Posudek oponenta závěrečné práce

**Student:** Bc. Michal Popek  
**Oponent práce:** doc. Ing. Ivan Šimeček, Ph.D.  
**Název práce:** Multiplayer hra pro mobilní zařízení využívající cloudová řešení  
**Obor:** Webové a softwarové inženýrství

**Datum vytvoření:** 30. 1. 2019

<b>Hodnotící kritérium:</b>	<b>Způsob hodnocení – následující škálou 1 až 4:</b>
<b>1. Splnění zadání</b>	<b>1=zadání splněno, 2=zadání splněno s menšími výhradami, 3=zadání splněno s většími výhradami, 4=zadání nesplněno</b>
<b>Popis kritéria:</b> 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.	
<b>Komentář:</b> Zadání splněno, ale výsledný produkt (hra) je dosti neatraktivní.	
<b>Hodnotící kritérium:</b>	<b>Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):</b>
<b>2. Písemná část práce</b>	<b>65 (D)</b>
<b>Popis kritéria:</b> 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.	
<b>Komentář:</b> Práce je dosti krátká Výpisy v kap. 2 nejsou pro pochopení nezbytné, proto patří do příloh. Obrázky např. 3.9 nejsou pro pochopení nezbytné, proto patří do příloh. U algoritmu A* chybí jakákoliv reference i zdůvodnění, proč byl zvolen. Není jasné, proč byl použit herní engine Unity, nejsou diskutovány jeho alternativy. Občas je text divně rozházen např. str. 42+43. Kap. 4.3 je divná, vzhledem k mizivé účasti při testování je asi zbytečné dělat statistiky.	
<b>Hodnotící kritérium:</b>	<b>Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):</b>
<b>3. Nepísemná část, přílohy</b>	<b>65 (D)</b>
<b>Popis kritéria:</b> 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	
<b>Komentář:</b> Výsledný produkt (SW dílo) je sice funkční, ale bohužel neplní hlavní účel, protože je prakticky nehratelná. Proč bylo zvoleno přihlašování přes Facebook? Občas se mi stávalo, že jsem byl bezdůvodně odhlášen. Celá hra je dosti neintuitivní, dvakrát jsem se zasekl už v tutoriálu. Grafika je více než strohá. Hra je velmi nevyvážená. I když jsem často nevěděl, co dělám, pokaždé jsem zvítězil.	
<b>Hodnotící kritérium:</b>	<b>Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):</b>
<b>4. Hodnocení výsledků, jejich využitelnost</b>	<b>50 (E)</b>

**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:**

Výsledný produkt lze chápat jen jako demonstrátor technologií.

Herní žánr Tower defence se mi vždycky líbil, ale nebýt oponentem této hry, tak bych ji nikdy nehrál.

**Hodnotící kritérium:**

*Způsob hodnocení – nehodnotí se*

**5. Otázky k obhajobě**

**Popis kritéria:**

Uveďte případné dotazy, které by měl student zodpovědět při obhajobě ZP před komisí (body oddělte odřázkami).

**Otázky:**

Proč bylo zvoleno přihlašování přes Facebook?

**Hodnotící kritérium:**

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

**6. Celkové hodnocení**

*60 (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:**

Podprůměrná písemná část; funkční, ale podprůměrná praktická část. Doporučuji k obhajobě a hodnotím D=uspokojivě.

Podpis oponenta práce: