



Posudek oponenta závěrečné práce

Student: Karel Bušta
Oponent práce: Ing. Dana Vynikarová, Ph.D.
Název práce: Vytvoření počítačové verze deskové hry v jazyce Java
Obor: Webové a softwarové inženýrství

Datum vytvoření: 10. 6. 2019

| | |
|---|--|
| <i>Hodnotící kritérium:</i> | <i>Způsob hodnocení – následující škálou 1 až 4:</i> |
| 1. Splnění zadání | <u>1=zadání splněno,</u> 2=zadání splněno s menšími výhradami, 3=zadání splněno s většími výhradami, 4=zadání nesplněno |
| <i>Popis kritéria:</i> 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. | |
| <i>Komentář:</i> Student se ve své bakalářské práci zaměřil na tvorbu počítačové verze stolní hry Lovci žraloků. V analytické části práce se autor práce zabýval základními pojmy z oblasti her, analýzou existujících řešení i dané hry a analýzou použitých technologií pro tvorbu dané hry. V praktické části práce se pak autor práce zaměřil na vlastní tvorbu dané desktopové hry, její otestování a zdokumentování. | |
| Zadání práce je průměrně náročné. Předložená bakalářská práce je v souladu se zadáním vedoucího práce. | |
| <i>Hodnotící kritérium:</i> | <i>Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):</i> |
| 2. Písemná část práce | 75 (C) |
| <i>Popis kritéria:</i> 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. | |
| <i>Komentář:</i> Rozsah bakalářské práce je 49 stran včetně příloh. Všechny části práce jsou informačně přínosné a nezbytné. Celkově předložená bakalářská práce dodržuje logickou strukturu závěrečných vysokoškolských prací. Co se týče jazykové stránky, text práce je psán poměrně čtivě, některé obrázky jsou ale uvedeny v anglickém jazyce, což by mohlo snižovat čitelnost práce. V textu se vyskytují chyby v práci s literárními zdroji, konkrétně student v práci nesprávně kombinuje dvě metody citování literárních zdrojů, dále v kapitole Bibliografie je u webových zdrojů nevhodně umístěn identifikátor datum citování a chybí datum poslední aktualizace či alespoň copyright. | |
| <i>Hodnotící kritérium:</i> | <i>Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):</i> |
| 3. Nepísemná část, přílohy | 97 (A) |
| <i>Popis kritéria:</i> 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 | |
| <i>Komentář:</i> Vytvořená hra a použité technologie jsou odpovídající úrovni bakalářské práce. Přílohy práce obsahují mimo textu práce zdrojové kódy hry. V neposlední řadě přílohy obsahují screenshoty hry. | |
| <i>Hodnotící kritérium:</i> | <i>Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):</i> |

4. Hodnocení výsledků, jejich využitelnost

95 (A)

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:

Hlavní výsledky bakalářské práce rozšiřují již publikované známé výsledky. Výsledek práce je na adekvátní úrovni bakalářské práce.

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 odrážkami).

Otázky:

1. Z jakého důvodu jste zvolil pro implementaci hry vámi vybrané technologie? Jaké jsou jejich výhody? Narazil jste při jejich použití na nějaká konkrétní omezení?
2. V čem vidíte přínos vašeho řešení? Jaké by mohlo být jeho využití v komerční sféře?

Hodnotící kritérium:

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

6. Celkové hodnocení

87 (B)

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:

Z výše uvedených důvodů navrhuji hodnocení B a práci doporučuji k obhajobě.

Podpis oponenta práce: