

## I. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

<b>Název práce:</b>	<b>Bojové hry</b>
<b>Jméno autora:</b>	<b>Alexandra Petrova</b>
<b>Typ práce:</b>	bakalářská
<b>Fakulta/ústav:</b>	Fakulta elektrotechnická (FEL)
<b>Katedra/ústav:</b>	Katedra počítačové grafiky a interakce
<b>Vedoucí práce:</b>	Ing. David Sedláček Ph.D.
<b>Pracoviště vedoucího práce:</b>	Katedra počítačové grafiky a interakce, FEL, ČVUT

## II. HODNOCENÍ JEDNOTLIVÝCH KRITÉRIÍ

<b>Zadání</b>	<b>průměrně náročné</b>
<i>Hodnocení náročnosti zadání závěrečné práce.</i>	
Znalosti potřebné pro realizaci zadání získala studentka předchozím studiem.	

<b>Splnění zadání</b>	<b>splněno</b>
<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 v plném rozsahu.	

<b>Aktivita a samostatnost při zpracování práce</b>	<b>A - výborně</b>
<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>	
Studentka v průběhu realizace pracovala samostatně, průběžně informovala vedoucího o postupu. Na konzultace byla vždy řádně připravena.	

<b>Odborná úroveň</b>	<b>A - výborně</b>
<i>Posuďte úroveň odbornosti závěrečné práce, využití znalostí získaných studiem a z odborné literatury, využití podkladů a dat získaných z praxe.</i>	
Práce je na velmi dobré odborné úrovni, zabývá se analýzou bojových her, hlavně mechanik soubojů, detekce zásahu a animačními postupy.	

<b>Formální a jazyková úroveň, rozsah práce</b>	<b>A - výborně</b>
<i>Posuďte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posuďte typografickou a jazykovou stránku.</i>	
Práce je napsána anglicky na velmi dobré úrovni. Text je dobře čitelný a strukturovaný.	
Po formální stránce práce odpovídá standardům FEL.	
Předaný projektový adresář je dobře strukturovaný, zdrojové kódy jsou komentovány.	

**Výběr zdrojů, korektnost citací**

**B - velmi dobře**

*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.*

Použité zdroje jsou pouze online charakteru, ale dobře zvolené. V bibliografii postrádám datum posledního přístupu, u některých položek rok publikování.

**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.*

Návrh a implementace hry prošla dvěma prototypy včetně uživatelského testování. Výsledný produkt splňuje základní koncept žánru a nabízí rozhodně možnost pro další rozšíření (více postav, prostředí, složitější úderý – tzv. komba). Hratelnost je velmi dobrá pro hru ve dvou, tréninková AI stačí pro cvičení úderů.

Velice kladně hodnotím automatizaci vytváření zásahových oblastí (hit/hurt boxy) a animačního automatu, jejichž manuální vytvoření by zbytečně brzdilo iterativní vývoj.

Jakým způsobem definujete, kde budou na útočící postavě HitBoxy? Neuvažovala jste o nějaké masce nad sprity? Musí se některé boxy opravovat po pře-generování, ačkoli u odpovídajících framů nedošlo ke změně?

**III. CELKOVÉ HODNOCENÍ A NÁVRH KLASIFIKACE**

*Shrňte aspekty závěrečné práce, které nejvíce ovlivnily Vaše celkové hodnocení.*

**Práce je celkově na velice kvalitní úrovni.**

Předloženou závěrečnou práci hodnotím klasifikačním stupněm **A - výborně**.

Datum: 27.8.2020

Podpis: