

## I. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

<b>Název práce:</b>	<b>Logická hra, kde přepínání mezi různými postavami je hlavním herním mechanismem</b>
<b>Jméno autora:</b>	<b>Murugov Aleksandr</b>
<b>Typ práce:</b>	bakalářská
<b>Fakulta/ústav:</b>	Fakulta elektrotechnická (FEL)
<b>Katedra/ústav:</b>	Katedra počítačové grafiky a interakce
<b>Oponent práce:</b>	Ing. David Sedláček, Ph.D.
<b>Pracoviště oponenta 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>	
Zadání předpokládá využití znalostí, které student získal během studia, proto jej považuji za průměrně náročné.	

<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 bez výhrad.	

<b>Zvolený postup řešení</b>	<b>správný</b>
<i>Posuďte, zda student zvolil správný postup nebo metody řešení.</i>	
Student navrhl herní principy v design dokumentu, vytvořil modulární prvky pro hru a z připravených prvků sestavil herní lokace. Výslednou hru otestoval s uživateli.	

<b>Odborná úroveň</b>	<b>D - uspokojivě</b>
<i>Posuďte úroveň odbornosti závěrečné práce, využití znalostí získaných studiem a z odborné literatury, využití podkladů a dat získaných z praxe.</i>	
Odborná úroveň práce není na dobré úrovni. Text práce nedostatečně vysvětluje, co vše bylo uděláno a jakým způsobem. Text práce (hlavně kap. 3 a 4) připomínají internetové texty určené pro širokou veřejnost. Jedinou světlou stránkou je kapitola 5 – testování.	
Kladně hodnotím detailní design dokument, hlavně v kap. 3.2, která se věnuje popisu jednotlivých hádanek a úrovní. Bohužel ale předvedená forma design dokumentu je vhodná spíše do příloh než do stěžejní části textu práce. Zvláštní je, že když tato část představuje návrh, který vzniká před samotnou realizací, že je ilustrován obrázky z finální hry.	
Samotný herní projekt (Unreal Engine) je na druhou stranu dobře navržen a implementován.	

## Formální a jazyková úroveň, rozsah práce

F - nedostatečně

*Posuďte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posuďte typografickou a jazykovou stránku.*

Práce je napsána v anglickém jazyce, zvolený způsob vyjadřování působí familiárně a netechnicky. Typografická úprava je celkem v pořádku až na práci s obrázky. Mám následující hlavní připomínky:

- Obrázky by měly mít více volného prostoru (hlavně nad obrázky).
- Ač mají obrázky popisky, nejsou odkazovány z textu.
- Velikosti ani umístění obrázků není jednotné. Působí velice neuspořádaně. (např. str. 9, 10).
- Některé obr. jsou zbytečné (např. str. 13, 14).
- Často jsou obrázky špatně čitelné a tím pádem nenesou žádnou informaci (např. fig. 4.8).
- Byl zvolen nevhodný formát pro obrázky získané jako snímky obrazovky (viditelná JPG komprese), např. fig 5.1.
- Kapitola 4 (4.1) v podstatě obsahuje pouze obrázky, které nahrazují text. Přitom pro většinu algoritmů by stačilo je popsat slovně, případně jsou poměrně samozřejmé a nepotřebují detailnější vysvětlení. Když se k tomu přidá fakt horší čitelnosti daných obrázků, považuji kap 4.1 za zbytečnou, ač je to důležitá část BP.

## Výběr zdrojů, korektnost citací

C - dobře

*Vyjáďte 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.*

Zdroje jsou s ohledem na téma BP vybrány dobře. Formátování položek literatury není dobré. U některých položek chybí název (5-10) a datum přístupu u všech online zdrojů.

## Další komentáře a hodnocení

*Vyjáďte 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.*

Hru jako takovou jsem si užil. Je velice zábavná, některé úkoly předpokládají i zamýšlení se, ale většinou se logika hádanky uchyluje k častému přepínání mezi postavami. Z mého testování mám několik připomínek:

- Kolizní objekt hráče není vhodně nastaven, často je vidět skrz zdi.
- Přenos mezi inventáři není intuitivní.
- Někdy jsem klávesou F ovládal více věcí najednou (držení bedny a mačkání tlačítka, v jehož blízkosti jsem byl, ale neviděl jsem ho).
- Při přepínání mezi postavami (tam a zpět) nejde potřetí přepnout, ačkoli je postava zvýrazněná. Po pohnutí myši již vše jde.
- Aktivní oblast okolo postav pro přepínání by mohla být větší (hlavně při nutnosti přepnutí v dynamické akci).

### III. CELKOVÉ HODNOCENÍ, OTÁZKY K OBHAJOBĚ, NÁVRH KLASIFIKACE

*Shrňte aspekty závěrečné práce, které nejvíce ovlivnily Vaše celkové hodnocení. Uveďte případné otázky, které by měl student zodpovědět při obhajobě závěrečné práce před komisí.*

Student se jistě svědomitě věnoval práci na BP a vytvořil zajímavou logickou hru z pohledu první osoby, která je z pohledu realizace a implementace na velmi dobré úrovni. Přesto si myslím, že kvalita textové části práce neodpovídá tomu, jak by měla závěrečná práce na elektrotechnické fakultě vypadat. Z toho důvodu hodnotím práci velice kriticky.

Předloženou závěrečnou práci hodnotím klasifikačním stupněm **F - nedostatečně**.

Datum: 29.1.2021

Podpis: David Sedláček