

I. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

Název práce:	Logic 3D game
Jméno autora:	Petr Varga
Typ práce:	bakalářská
Fakulta/ústav:	Fakulta elektrotechnická (FEL)
Katedra/ústav:	Katedra počítačové grafiky a interakce
Vedoucí práce:	Ing. Ladislav Čmolík, Ph.D.
Pracoviště vedoucího práce:	Katedra počítačové grafiky a interakce

II. HODNOCENÍ JEDNOTLIVÝCH KRITÉRIÍ

Zadání	průměrně náročné
<i>Hodnocení náročnosti zadání závěrečné práce.</i>	
Cílem práce bylo seznámit se s principy návrhu počítačových her, s herními principy používanými v 3D logických počítačových hrách a s využitím modulárních komponent při návrhu úrovní hry. Na základě analýzy měl být vytvořen design dokument pro 3D logickou počítačovou hru. Na základě design dokumentu pak měly být vytvořeny modulární komponenty a z nich sestaveny alespoň tři hratelné úrovně hry. Výsledná hra měla být otestována pomocí kvalitativních testů s alespoň 6 hráči.	

Splnění zadání	splněno
<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 práce bylo splněno. Autor práce nad rámec zadání svou hru testoval i v průběhu vývoje a na základě výsledků testování ji vylepšoval.	

Aktivita a samostatnost při zpracování práce	A - výborně
<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>	
Autor práce řešil zadání aktivně a samostatně. Svou práci se mnou pravidelně konzultoval.	

Odborná úroveň	A - výborně
<i>Posuďte úroveň odbornosti závěrečné práce, využití znalostí získaných studiem a z odborné literatury, využití podkladů a dat získaných z praxe.</i>	
Práci hodnotím z hlediska odbornosti jako výbornou. Autor práce se seznámil s principy návrhu počítačových her, s herními principy používanými ve 3D logických hrách i s modulárními komponentami a jejich využitím při návrhu úrovní. Na základě této analýzy autor práce vytvořil design dokument pro svou hru. Následně vytvořil modulární komponenty a jejich materiály v programech Blender a Gimp. Vytvořené komponenty autor práce použil k vytvoření tří hratelných úrovní v Unity. Realizovanou hru autor práce testoval s uživateli jak v průběhu vývoje, tak po jeho ukončení.	

Formální a jazyková úroveň, rozsah práce	B - velmi dobře
<i>Posuďte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posuďte typografickou a jazykovou stránku.</i>	
Text práce je dobře strukturován. Oceňuji, že autor napsal text práce v anglickém jazyce. Text práce je místy příliš neformální. Rozsah práce je přiměřený.	

Výběr zdrojů, korektnost citací	B - velmi dobře
<i>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.</i>	

Autor práce využil doporučenou literaturu a další literaturu aktivně vyhledával. Většina literatury je však elektronická literatura, která neprošla žádným recenzním či redakčním procesem. U některých referencí v seznamu literatury chybí autor.

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.

Žádné.

III. CELKOVÉ HODNOCENÍ A NÁVRH KLASIFIKACE

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

Datum: 9.6.2021

Podpis: