

Posudek oponenta bakalářské práce

Jméno a příjmení studenta	Petr ŠPRINGER
Název práce	Vývoj aplikace s využitím XNA frameworku
Název a typ studijního programu	Systémové inženýrství a informatika / Bakalářský
Fakulta / katedra	Ekonomická fakulta / KMI
Vedoucí práce	Remeš Radim, Mgr.
Oponent	Ing. Marek Musil

Posudek závěrečné práce

1. Význam a náročnost tématu 1.0

Poznámka:Téma je aktuální, v práci je představeno praktické využití frameworku stejně jako platformy .NET.

2. Logická struktura práce 1.0

3. Naplnění cíle práce 1.0

Poznámka:Cílem práce je vývoj aplikace s využitím XNA frameworku. Vytvořená aplikace je důkazem splnění cíle.

4. Metodický postup 1.0

5. Hodnocení teoretického zobrazení a přínosu 1.5

Poznámka:Problematika realizace hry by mohla být detailnější, stejně jako kontext oop.

6. Praktický přínos práce 1.0

7. Práce s literaturou 1.0

8. Formální stránka 1.5

Poznámka:Postrádám obrázky a printscreeny, např. pro v práci zmiňované runtime prostředí .netu. Problematika principů OOP by mohla být podložena ukázkou zdrojového kódu, ale nebyl to cíl práce.

Závěr

Hodnocení práce (známka): **výborně**

Doporučuji práci k obhajobě: **ANO**

Otázky pro diskusi a poznámky

Kritické poznámky a celkový přínos, celková hodnota práce

Práce má velmi kvalitní zpracování představené implementace hry. Hra je implementována v prostředí .NET a to s využitím XNA frameworku. V implementaci hry se mi líbí možnost nastavení hlasitosti zvuků a obohacení aplikace o zvukové efekty (při kliknutí myši na tlačítko s volbou či zvuková vizualizace střelby). Zdrojový kód aplikace je strukturovaný na principech oop, projekt je přehledně a logicky uspořádán. Dále oceňuji i zmínění problematiky principů OOP. Ovšem logicky mi tato kapitola nezapadá do nadřazené kapitoly C#. Problematika herních engineů by mohla být v kontextu práce detailnější.

Z hlediska stylistického zpracování, v práci se často vyskytují jednopísmenné spojky či předložky na konci řádků, v jednom případě není pro odstavec nastaveno správné řádkování. Doporučil bych

potlačit kapitoly třetí úrovně a zcela je odstranit z obsahu. Popis kompilace by mohl být podložen obrázkem demonstrující tuto problematiku.

Otázky nebo témata pro diskusi před komisí

1. Jaké jsou vztahy mezi objekty používané potom v diagramu tříd?
2. Jsou nějaká omezení nebo nevýhody xna-frameworku?
3. Popište runtime prostředí .NET, kompilaci programu a jeho vykonání.

Datum: 03.05.2018

Podpis oponenta