

Posudek vedoucího bakalářské práce

Jméno a příjmení studenta	Petr GRIMM
Název práce	Vývoj mobilní herní aplikace v prostředí Unity
Název a typ studijního programu	Systémové inženýrství a informatika / Bakalářský
Fakulta / katedra	Ekonomická fakulta / KMI
Vedoucí práce	Remeš Radim, Mgr.
Autor posudku	Mgr. Radim Remes

Posudek závěrečné práce

1. Logická struktura práce 2.0

Poznámka:Základní pojmy a jejich výklad je formulován velmi laicky, mnohdy až zavádějící (např. programovací jazyky, grafika).

2. Naplnění cíle práce 1.5

Poznámka:Vytčených cílů se podařilo dosáhnout. Výtku mám k jednotlivým herním úrovním, které uživateli v zásadě nepřináší nové zážitky.

3. Metodický postup 2.0

Poznámka:Většina použitých modelů pro hru je převzata od jiných autorů (modely nepřátel, postava hrdiny - je uvedena jen okrajově, není v práci popsána)

4. Hodnocení teoretického a/nebo praktického přínosu práce 3.0

Poznámka:Teoretická část je velmi obecná, popis je uváděn spíše z pohledu uživatele než vývojáře a programátora. Autor definuje několik pojmů, které následně v práci nejsou uplatněny. Některé části textu v práci jsou nesprávné či nepřesné.

5. Práce s literaturou 3.0

Poznámka:Autor využívá cizojazyčné zdroje, ale omezuje se výhradně na zdroje z webových stránek. Žádná kniha z doporučené literatury nebo jiných srovnatelných odborných publikací nebyla použita.

6. Formální stránka 4.0

Poznámka:Velké typografické nedostatky, chyby ve formátování, značné gramatické chyby, chybí slovesa, chybné skloňování, chybí interpunkce mezi větami v souvětích či dokončení celé věty.

7. Vlastní přínos studenta k řešené problematice 3.0

Poznámka:Práce je ve stavu rozpracovanosti a autor tak možný potenciál zamýšleného díla nevyužil.

8. Kontrola plagiátorství (výsledek) **negativní**

Závěr

Hodnocení práce (známka): **dobře**

Doporučuji práci k obhajobě: **ANO**

Otázky pro diskusi a poznámky

Kritické poznámky a celkový přínos, celková hodnota práce

Autor popisuje vývoj mobilní herní aplikace v prostředí Unity.

Teoretická část je velmi obecná, popis je uváděn spíše z pohledu uživatele než vývojáře a programátora.

Základní pojmy a jejich výklad je formulován velmi laicky, mnohdy až zavádějící (např. programovací jazyky, grafika).

Autor definuje několik pojmů, které následně v práci nejsou uplatněny (např. bootloader, ROM, kernel).

Většina použitých modelů pro hru je převzata od jiných autorů (modely nepřátel, postava hrdiny - je uvedena jen okrajově, není v práci popsána)

Autor využívá cizojazyčné zdroje, ale omezuje se výhradně na zdroje z webových stránek. Žádná kniha z doporučené literatury nebo jiných srovnatelných odborných publikací nebyla použita.

V práci se vyskytují velké typografické nedostatky, chyby ve formátování, značné gramatické chyby, chybí slovesa (např. kap. 4.2, posl. odstavec; kap. 5, 1. věta, kap. 6.9.2, ad.), chybné skloňování (např. kap. 2.3), chybí interpunkce mezi větami v souvětích (např. kap. 2.4, 4.1.2) či dokončení celé věty (konec 2. odst. v kap. 6.8.1).

Některé části textu v práci jsou nesprávné či nepřesné (např. údaje o jazyku C# v kap. 2.7), jiné části jsou zmatečné (např. kap. 4.1.3), případně vůbec nevysvětlené (kap. 4.1, odkaz na obr. 2 se seznamem podporovaných platforem obsahuje pouze loga či ikony).

Obr. 37 dostatečně neobjasňuje skutečnosti uvedené v kap. 6.9.4 (proměnná `curentlvl` není popsána).

Vytčených cílů se podařilo dosáhnout. Výtku mám k jednotlivým levelům, které uživateli v zásadě nepřináší nové zážitky.

Z praktické části je patrné, že autor byl ve velkém časovém tlaku a nevyužil naplno všech možností, které používaný herní engine nabízí. Aplikace samotná se zdá být jen jako rozpracovaná herní ukázka, než že by se jednalo o finální produkt.

Otázky nebo témata pro diskusi před komisí

Vysvětlete pojem počítačová grafika a popište její základní klasifikaci.

Datum: 03.05.2019

Podpis vedoucího práce