

# Posudek oponenta bakalářské práce

<b>Jméno a příjmení studenta</b>	Daniel JÍROVEC
<b>Název práce</b>	Vývoj 2D sidescrolling videohry pro operační systém Windows v prostředí Unity
<b>Název a typ studijního programu</b>	Systémové inženýrství a informatika / Bakalářský
<b>Fakulta / katedra</b>	Ekonomická fakulta / KMI
<b>Vedoucí práce</b>	Remeš Radim, Mgr.
<b>Oponent</b>	Ing. Marek Musil

## Posudek závěrečné práce

1. Význam a náročnost tématu 1.0
2. Logická struktura práce 1.0
3. Naplnění cíle práce 1.0
4. Metodický postup 1.0
5. Hodnocení teoretického zobrazení a přínosu 1.0
6. Praktický přínos práce 1.0
7. Práce s literaturou 1.0
8. Formální stránka 2.0

## Závěr

Hodnocení práce (známka): **výborně**

Doporučuji práci k obhajobě: **ANO**

## Otázky pro diskusi a poznámky

### Kritické poznámky a celkový přínos, celková hodnota práce

Tato práce si klade za cíl vytvořit a představit 2D herní aplikaci implementovanou s využitím herního engine Unity.

Zpracování v textové části je velmi detailní a je tak představena řešená problematika. Je zřejmé, že pro autora práce není toto téma cizí a věnuje se problematice. Úvod po obsahové (úvod, motivace, aktuální trend) i stylistické stránce je velmi pěkně formulován. Oceňuji představení herního engine Unity, jenž jistě patří do zvoleného tématu. Implementovaná aplikace působí velmi zdařile a hodnotím ji opět na velmi vysoké úrovni z hlediska nápadu a zpracování.

V práci shledávám několik drobných nedostatků. Zpracování textu - zarovnání odstavců textu není "do bloku", ale "vlevo". Občas se vyskytují jednopísmenné spojky na konci řádků. U některých kapitol se zdá příliš detailní členění. Doporučil bych některé z kapitol nižší úrovně koncipovat jako odstavec ve společné nadřazené kapitole. Některé z uvedených základních pojmů se mi nezdají vhodné, spíše bych se zaměřil na pojmy z problematiky herních aplikací.

### Otázky nebo témata pro diskusi před komisí

1. Jak je řešeno generování náhodně umístěných objektů a jakým způsobem jsou tyto objekty uchovávány? Vysvětlete.
2. Vysvětlete pojem "2D sidescrolling videohry".

Datum: 12.05.2021

Podpis oponenta