

Posudek práce

předložené na Ústavu aplikované informatiky Přírodovědecké fakulty JU

☒ posudek vedoucího
☒ bakalářské práce

☐ posudek oponenta
☐ diplomové práce

Autor/ka: Jiří Hauser

Název práce: Vývoj hry typu arcade na bázi herního enginu

Studijní obor: Aplikovaná informatika

Datum odevzdání: 4/2018

Jméno a tituly vedoucího/oponenta: Ing. Jan Fesl

Pracoviště: Ústav aplikované informatiky

Kontaktní e-mail: jfesl@prf.jcu.cz

Odborná úroveň práce:

☐ vynikající ☒ velmi dobrá ☐ průměrná ☐ podprůměrná ☐ nevyhovující

Věcné chyby:

☐ téměř žádné ☒ vzhledem k rozsahu přiměřený počet ☐ méně podstatné četné ☐ závažné

Výsledky:

☐ originální ☒ původní i převzaté ☐ netriviální kompilace ☐ citované z literatury ☐ opsané

Rozsah práce:

☐ veliký ☒ standardní ☐ dostatečný ☐ nedostatečný

Grafická, jazyková a formální úroveň:

☐ vynikající ☒ velmi dobrá ☐ průměrná ☐ podprůměrná ☐ nevyhovující

Tiskové chyby:

☒ téměř žádné ☐ vzhledem k rozsahu a tématu přiměřený počet ☐ četné

Celková úroveň práce:

☐ vynikající ☒ velmi dobrá ☐ průměrná ☐ podprůměrná ☐ nevyhovující

Slovní vyjádření, komentáře a připomínky vedoucího/opponenta:

Autor ve své práci prozkoumal a prakticky si osvojil problematiku vývoje počítačových her na mobilních zařízeních.

Práce je z hlediska koncepce zdařilá, autor postupoval logicky od sumarizace známých faktů až po vlastní tvorbu softwarového díla. Po grafické stránce je práce na velmi dobré úrovni, pro její tvorbu byl použit typografický systém TEX.

Po implementační stránce je práce funkční, objektový model návrhu je dle mého názoru poměrně jednoduchý, nebyly použity žádné složitější programátorské konstrukce a techniky, což by práci dodalo větší punc profesionality.

Největší slabinu práce vidím ve velmi stručném popisu vlastního řešení, který je pouze na třech stranách textu, což je zřejmě důsledkem časového tláku autora. Z vlastní zkušenosti vím, že autor věnoval práci stovky hodin úsilí a právě nedostatečný popis implementace práci částečně devaluje.

Další devizou, která je zohledněna v hodnocení práce, je to, že autor s myšlenkou vývoje hry přišel zcela sám a bylo vidět, že jej problematika baví. Během tvorby práce mě pravidelně informoval o progresu a prakticky mi ukazoval posuny v implementaci.

Autor implementaci práce zakončil vystavením aplikace "UAI Journey" na webovém portálu Google Play, ze kterého je možné si ji stáhnout a nainstalovat do mobilního zařízení se systémem Android.

Otázka na autora:

- 1) Zjišťoval jste jaký vliv na výdrž baterie mobilního zařízení má hraní Vaší hry ?
- 2) Zjistil jste nějakou zásadní nevýhodu použití Unity frameworku?

Práci

☒ doporučuji

☐ nedoporučuji

uznat jako diplomovou/~~bakalářskou~~.

Navrhuji hodnocení stupněm:

☒ výborně ☐ velmi dobře ☐ dobře ☐ neprospěl/a

Místo, datum a podpis vedoucího/opponenta: České Budějovice 4. května 2018

