Posudek oponenta bakalářské práce

Jméno a příjmení studenta	Jiří KOŘÍNEK
Název práce	Vývoj 2D herní plošinové hry v Unity
Název a typ studijního programu	Systémové inženýrství a informatika / Bakalářský
Fakulta / katedra	Ekonomická fakulta / KMI
Vedoucí práce	Remeš Radim, Mgr. Ph.D.
Oponent	Ing. Marek Musil

Posudek závěrečné práce

1. Význam a náročnost tématu 1.0
Poznámka: Student prokázal schopnost nastudovat rozsáhlý framework Unity a použít ho pro vytvoření přesvědčivé a po grafické stránce pěkné herní aplikace.
2. Logická struktura práce 1.0
3. Naplnění cíle práce 1.0
4. Metodický postup 1.0
5. Hodnocení teoretického zobecnění a přínosu 1.0
6. Praktický přínos práce 1.0
Poznámka: Práce je excelentní.
7. Práce s literaturou 1.0
8. Formální stránka 1.0

Závěr

Hodnocení práce (známka): **výborně**
Doporučuji práci k obhajobě: **ANO**

Otázky pro diskusi a poznámky

Kritické poznámky a celkový přínos, celková hodnota práce

Tato bakalářská práce má za cíl vytvoření herní aplikace pomocí vývojového systému Unity a konkrétně, představuje vývoj 2D herní plošinové hry v Unity. Textová část práce má velmi pěkné pojetí. Autor práce popisuje problematiku videoher (kapitola 2) a dále představuje zvolené dvě existující herní aplikace, které jsou inspirací pro vytvoření zamýšlené hry. Následuje uvedení použitého software a knihoven, je použit jazyk C# a cílený framework Unity. V praktické části je doložena implementace funkcí vytváření herní aplikace a to jak pomocí ukázek zdrojových kódů, tak i širokého spektra obrázků (vzhledu) aplikace. Citační aparát (seznam literatury) je rozsáhlý. Převažují webové zdroje, ale s ohledem na charakter tématu je původ zdroje opodstatněný. Autor práce představil osobně funkčnost aplikace a jak sám zmínil, bylo potřeba nastudovat framework Unity. Ukázaná herní aplikace působí velmi přesvědčivě. Nad rámec zadání práce, z vlastní iniciativy, implementovat přiblížení a oddálení kamery. Tím herní aplikace působí ještě více přirozeně při provádění herním příběhem.

Práci hodnotím na velmi vysoké úrovni. Cíl práce je splněn.

Otázky nebo témata pro diskusi před komisí

- Jak se aplikace jmenuje? Jaké by mohla mít pojmenování?
- Nastudoval jste framework Unity. Jak ho hodnotíte z hlediska potenciálu pro vývoj herních aplikací? Jaké zajímavé funkce jste objevil?

Datum: 23.08.2023 Podpis oponenta