

Posudek práce

předložené na Přírodovědecké fakultě JU

☐ posudek vedoucího
☒ bakalářské práce

☒ posudek oponenta
☐ diplomové práce

Autor/ka: Jiří Hauser
Název práce: Vývoj hry typu arcade na bázi herního enginu
Studijní program a obor: Aplikovaná informatika
Rok odevzdání: 2018

Jméno a tituly vedoucího/opponenta: Ing. Jiří Jelínek, CSc.
Pracoviště: ÚAI
Kontaktní e-mail: jjelinek@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/oponenta:

Autor práce se dle úvodu zaměřuje na teoretický popis vývoje 2D hry na bázi herního enginu včetně implementace, což je bezpochyby rozsáhlý úkol. Práce bohužel neobsahuje oficiální verzi zadání, takže je obtížné posoudit soulad textu se zadanými cíli.

V úvodu práce je provedeno porovnání tří herních enginů, které je však velmi stručné a výběr konkrétního enginu pro další části práce není proveden systémově (definice kritérií, jejich váha a výběr).

V kapitole 3 následuje popis zvoleného enginu (logika návrhu, UI, animace, skriptování) doplněný o screenshoty oken vlastností jednotlivých prvků. Autor deklaruje možnost užití práce i pro výukové účely, použitelnost této části je však v tomto ohledu velmi omezená. Text není pro tento účel vhodně koncipován a bylo by vhodné jej doplnit o jednoduchý funkční příklad.

Kapitola 4 se zaměřuje na vytvoření 2D arcade hry. Autor zde popisuje především princip hry doplněný nepříliš názornými obrázky. O samotném procesu návrhu hry doplněnému odpovídajícími diagramy je uvedeno minimum informací, pouze v příloze A je prezentován diagram hlavních objektů a komponent. Autor nepopisuje ani oblast testování aplikace. Vzhledem k tomu, že je hra volně k dispozici na Google Play, by bylo vhodné rovněž doplnit závěr práce o statistiky o jejím využívání a o reakce hráčů. Délka celé kapitoly 4 činí pouze 3,5 strany, z čehož je zřejmé, že ačkoliv student musel nastudovat a prakticky použít značně rozsáhlý herní engine, nebyl schopen odpovídajícím způsobem zdokumentovat vývoj zvolené aplikace v něm.

Výsledný produkt je možné stáhnout z Google Play a lze ji spustit. V grafice se občas objevují drobné nesrovnalosti a ovládání je někdy pomalejší, nicméně jako celek je hra dobře hratelná.

Přílohy práce obsahují pouze diagram objektů a obsah příloženého CD, na kterém je kromě samotné práce ještě APK verze dané hry, dále soubor assetů spustitelný v prostředí Unity3D a obrázek kopírující přílohu 1.

Práce obsahuje drobné gramatické chyby, doplnění grafikou není ideální a je zaměřeno především na dokumentaci jednotlivých vlastností komponent či objektů. Použití ručních skic v kap. 4 nepovažuji za vhodnou volbu. Informační zdroje se ve své většině celkem logicky odkazují na manuál Unity3D (17 z 25 zdrojů).

Na závěr lze konstatovat, že z práce je zřejmé, že autor musel danou problematiku podrobně nastudovat. Text práce se však soustřeďuje zejména na ovládání a charakteristiku prostředí Unity3D. Návrhu aplikace a popisu systematického přístupu k němu je věnována pouze okrajová pozornost.

Práci doporučuji k obhajobě, nicméně vzhledem k výše uvedenému navrhuji hodnocení 3.

Případné otázky při obhajobě a náměty do diskuze:

1. Popište způsob testování aplikace.
2. Shrňte reakce a připomínky uživatelů po zpřístupnění hry na Google Play.

Práci

☒ doporučuji

☐ nedoporučuji

uznat jako diplomovou/bakalářskou.

Navrhuji hodnocení stupněm:

☐ výborně ☐ velmi dobře ☒ dobře ☐ neprospěl/a

Místo, datum a podpis vedoucího/oponenta:

V Českých Budějovicích, 1. 5. 2018

