

Posudek oponenta bakalářské práce

Jméno a příjmení studenta	Pavel KOCIAN
Název práce	Vývoj aplikace pro simulaci hospodářského cyklu: uživatelské prostředí
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 2.0

2. Logická struktura práce 2.0

Poznámka: Postrádám diskuzi nad tím, co má být v rámci uživatelského rozhraní řešeno. Některé ukázky jsou příliš povrchní, např. Obrázek 1 a ukázka OnClick.

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 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

Představená bakalářská práce si klade za cíl vytvořit uživatelské rozhraní 2D aplikace. Využívá Unity a jazyk C#. Text práce je pěkně čtivý a bez zásadních nedostatků. Nemám tak výhrady ke stylistické kvalitě textu ani k úpravě textu. Úvod práce (kapitola 1) se mi zdá dosti strohý.

Postrádám zde objasnění důvodů volby tématu práce, intent autora v této otázce. Velmi oceňuji představení tématu počítačových her (kapitola 2) a herních komponent (kapitola 3). Za zmínku stojí i následující kapitoly 4 - 6. Následuje popis vývoje aplikace (uživatelského rozhraní), který je dokladován obrázky uvedenými v příloze. Literatura použité v práci je dostatečná. Cíl práce je splněn.

Otázky nebo témata pro diskusi před komisí

U obhajoby, doporučuji zaměřit se na funkčnost implementované části aplikace. Co je vstupem? Jak je to ve vaší práci řešeno?

Představte v širším smyslu Unity a poukažte na zajímavé funkce, které nabízí.

Je v aplikaci řešena responzivnost?

Co jsou vstupní data aplikace a jak funguje?

Datum: 09.05.2023

Podpis oponenta