

OPONENTSKÝ POSUDEK BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Student: Eva Petřvalská

Oponent: Ing. Michal Bližňák, Ph.D.

Studijní program: Inženýrská informatika
Studijní obor: Informační a řídicí technologie
Akademický rok: 2010/2011

Téma bakalářské práce: Ogre engine a jeho využití

Hodnocení práce:

	A	B	C	D	E	F
	Hodnocení: A – nejlepší; F - nevyhovující					
1. Obtížnost zadaného úkolu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Splnění všech bodů zadání	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Práce s literaturou a její citace	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Úroveň jazykového zpracování	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Formální zpracování – celkový dojem	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Logické členění práce	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Vhodnost zvolené metody řešení	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Kvalita zpracování praktické části	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Výsledky a jejich prezentace	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. Závěry práce a jejich formulace	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11. Přínos práce a její využití	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Celkové hodnocení práce:

Výsledná známka není průměrem výše uvedených hodnocení. Znamku uvede oponent dle svého uvážení dle klasifikační stupnice ECTS:

A – výborně, B – velmi dobře, C – dobře, D – uspokojivě, E – dostatečně, F – nedostatečně.

Stupeň F znamená též „nedoporučuji práci k obhajobě“.

Předloženou bakalářskou práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení

E - dostatečně.

V případě hodnocení stupněm „F – nedostatečně“ uveďte do připomínek a slovního vyjádření hlavní nedostatky práce a důvody tohoto hodnocení.

Otázky k obhajobě:

- 1) Jak byste zajistila spuštění ukázkové aplikace s možností výběru použité renderovací technologie a to i v případě, že některá z možných technologií nebude na platformě uživatele dostupná?
- 2) Jak byste zajistila možnost překladu zdrojových kódů aplikace na různých SW/HW platformách?
- 3) Jakým způsobem lze v knihovně Ogre implementovat vlastní vertexové nebo pixelové shadery?

Další připomínky, vyjádření, náměty k obhajobě práce (možno pokračovat i na další stránce):

Po formální stránce lze v práci nalézt množství překlepů a nevhodných amerikanismů, např. „OpenGL“, 300000 „trianglů“, „okr“ místo „ork“, atd. V textové části BP se studentka zabývala



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta aplikované informatiky

srovnáním 3 vybraných konkurenčních knihoven a popisem struktury knihovny Ogre. Jak srovnání, tak také popis knihovny působí útržkovitě a neposkytuje dostatečný náhled do problematiky.

Praktická část BP vykazuje značné nedostatky a to zejména:

- 1) přibalená demonstrační aplikace vyžaduje konkrétní běhové prostředí bez možnosti volby renderovací technologie při startu aplikace, čímž je ztíženo (nebo kompletně znemožněno) její spuštění na jiné HW/SW platformě, tzn. i přes autorkou zmiňovanou a vyzdvihovanou možnost použití D3D i OpenGL není uživateli umožněno preferovaný renderer nijak zvolit. Navíc chybí některé vyžadované binární knihovny.
- 2) Uživatelská příručka je pro výukové účely nepoužitelná, jelikož je postavena na jedné konkrétní verzi jednoho vývojového prostředí, a to Visual Studiu 2010 a autorka příručky vyzývá jejího čtenáře k tomu aby „nahradil řádky ABC kódem XYZ“ bez vysvětlení příčiny a bez předpokladu, že v jiné verzi VS (nemluvě o jiném vývojovém prostředí nebo verzi šablony projektu knihovny Ogre) může generovaný kód vypadat úplně jinak.
- 3) Vzorové zdrojové kódy použité v příručce byly zjevně kompletně přebrány z jiných zdrojů (pravděpodobně vzorových příkladů na internetu), což je patrné zejména z toho, že jsou použity minimálně 4 různé styly zvýraznění syntaxe a stylu písma a komentáře v anglickém jazyce.

BP práci doporučuji k obhajobě pouze se silnými výhradami a požadavkem na odstranění nejpalcivějších problémů práce, tj. její úzké platformní zaměření a nevhodnou metodu použitou při zpracování příručky.

Datum 13.6.2011

Podpis oponenta bakalářské práce