

OPONENTSKÝ POSUDEK BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Student: **PJAJČÍK MARIÁN**

Oponent: **Ing. Pavel Pokorný, Ph.D.**

Studijní program: **Inženýrská informatika**

Studijní obor: **Softwarové inženýrství**

Akademický rok: **2018/2019**

Téma bakalářské práce: **Využití herního enginu Xenko pro vývoj počítačových her**

Hodnocení práce:

1. Obtížnost zadaného úkolu
2. Splnění všech bodů zadání
3. Práce s literaturou a její citace
4. Úroveň jazykového zpracování
5. Formální zpracování – celkový dojem
6. Logické členění práce
7. Vhodnost zvolené metody řešení
8. Kvalita zpracování praktické části
9. Výsledky a jejich prezentace
10. Závěry práce a jejich formulace
11. Přínos práce a její využití

A B C D E F

Hodnocení:

A – nejlepší; F - nevyhovující

| | | | | | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" 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

D - uspokojivě.

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

Otázky k obhajobě:

Doporučuji, aby se diplomant vyjádřil k připomínkám, které jsou uvedeny níže.

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

- Občasné gramatické chyby (např. str.12 - lodě se pohybovaly místo lodě se pohybovali).
- Použité literatury je opravdu hodně, v drtivé míře však převažují internetové zdroje (uvítal bych více knih a navíc některé zdroje doporučené vedoucím na zadávacího listu student vůbec nepoužil.
- Nevhodné je stavět na stejnou úroveň OpenGL (API) a Ogre3D (grafický engine) - kapitoly v teoretické části práce.
- Herní engine Xenko je v teoretické části popsán jen velmi stručně (jedna strana), ačkoliv o něm pojednává celá praktická část práce.

- Praktická část je sepsána z pohledu vývoje aplikací velice stručně, jako začátečník bych si ze sepsaných návodů neodnesl téměř nic.
- Sporné je splnění bodů 5 a 6 zadání. Jim by měly odpovídat kapitoly 6 a 7. V kapitole 6 je však uveden pouze výčet a funkčnost typů herních aplikací. Kapitola 7 obsahuje jen jeden univerzální návod pro vytvoření projektu, přidání entit s přiřazením materiálů a práce s Asset Editorem. Postrádám rozčlenění postupů tvorby šablonových prostředí pro uvedené typy her se zdůrazněním rozdílů mezi těmito šablonami pro různé typy žánrů.
- U technického dema (body zadání 7 a 8) je opět návod postupu tvorby příliš stručný (necelé tři strany!), což je pro pochopení zcela nedostačující.
- Všechny zkompilevané aplikace chvíli po spuštění vypisují chybovou hlášku "Could not connect to connection router using mode Connect."

S ohledem na výše uvedené připomínky a zejména na slabé zpracování praktické části práce navrhuji hodnocení D-uspokojivě.

Datum 21. 5. 2019

Podpis oponenta bakalářské práce