

## POSUDEK VEDOUCÍHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Student: Páč Miroslav

Vedoucí práce: Ing. Peter Janků, Ph.D.

Studijní program: Inženýrská informatika

Studijní obor: Softwarové inženýrství

Akademický rok: 2021/2022

Téma bakalářské práce: **Multiplatformní karetní hra**

### Hodnocení práce:

	A	B	C	D	E	F
	Hodnocení: A – nejlepší; F - nevyhovující					
1. Splnění všech bodů zadání	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Vhodnost zvolené metody řešení	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Členění práce (kapitoly, podkapitoly, odstavce)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Práce s literaturou a její citace	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Úroveň jazykového zpracování	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Formální úroveň práce	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Kvalita zpracování teoretické části	<input type="checkbox"/>	<input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Dosažené výsledky práce	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. Přínos práce a její využití	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11. Spolupráce autora s vedoucím práce	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### Výsledek kontroly plagiátorství:

Práce byla posouzena z hlediska plagiátorství s výsledkem 3 % shodnosti. Práce není plagiát.

### Celkové hodnocení práce:

Výsledná známka není průměrem výše uvedených hodnocení. Znamku uvede vedoucí 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**

**C - dobře.**

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

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

Bakalářská práce se zabývá vývojem multiplatformní karetní hry. Autor si klade za cíl seznámit čtenáře s vývojem multiplatformní hry. Výsledný text spíše než univerzální návod představuje popis konkrétního specifického projektu vývoje hry. V teoretické části práce je uveden krátký úvod do historie her následovaný přehledem několika vybraných herních enginů. Popis jednotlivých enginů je poměrně stručný a mohl být detailnější. Oproti tomu kapitola týkající se UML analýzy je na dobré úrovni a odpovídá potřebám této bakalářské práce.

Praktická část práce obsahuje popis jednotlivých kroků při návrhu hry, a to od definice požadavků až po testování výsledné aplikace. Zde by bylo vhodné rozvést a konkretizovat požadavky na vyvíjenou aplikaci a také vhodněji odůvodnit výběr konkrétního herního engine. Např. není jasné pro jaké rozlišení obrazovky, jaký poměr stran apod. je hra navrhována. Rozšíření by také zasloužila kapitola týkající se grafického návrhu hry a přípravy jednotlivých assetů. Doporučení autora z kapitoly 8.7 jsou opět velmi stručné, často bez kontextu a odůvodnění.

Celkovou kvalitu práce dále snižují problémy s formátováním v některých částech práce, v některých částech nepřiliš vhodné členění práce a práce s literaturou. Seznam použité literatury obsahuje různé formátování některých záznamů, chybu v číslování a některé uvedené zdroje nejsou odkazovány v práci samotné.

I přes výše zmíněné poznámky s ohledem na výstup hodnotím práci jako C – dobrá a doporučuji práci k obhajobě.

Datum 31. 5. 2022

Podpis vedoucího bakalářské práce