

Posudek bakalářské práce

Matematicko-fyzikální fakulta Univerzity Karlovy

Autor práce	Martin Bakoš	
Název práce	Akčná 2D plošinová hra s komplexním systémem vybavenia	
Rok odevzdání	2021	
Studijní program	Informatika	
Studijní obor	Obecná informatika	
Autor posudku	Filip Kliber	Vedoucí
Pracoviště	Katedra distribuovaných a spolehlivých systémů	

K celé práci

lepší OK horší nevyhovuje

	lepší	OK	horší	nevyhovuje
Obtížnost zadání		X		
Splnění zadání			X	
Rozsah práce <i>... textová i implementační část, zohlednění náročnosti</i>		X		
Cílem práce bylo navrhnout a implementovat 2D plošinovou hru, ve které uživatel ovládá postavu rytíře z pohledu z boku. Hlavní důraz práce měl být na systém vybavení. Hráč má mít možnost nechat si vybavení vyrábět z jednotlivých komponent, které upravují vlastnosti vybavení a pak také hráče. Řešení práce považuji za zdařilé.				

Textová část práce

lepší OK horší nevyhovuje

	lepší	OK	horší	nevyhovuje
Formální úprava <i>... jazyková úroveň, typografická úroveň, citace</i>		X		
Struktura textu <i>... kontext, cíle, analýza, návrh, vyhodnocení, úroveň detailu</i>		X		
Analýza		X	X	
Vývojová dokumentace	X			
Uživatelská dokumentace	X			
Text práce je srozumitelný a dobře strukturovaný. Autor se detailně věnuje popisu jednotlivých herních systémů (jako pohyb, souboje, předměty) a analyzuje pak tyto systémy z pohledu fungování v prostředí Unity. Kromě kvalitní uživatelské a vývojové dokumentace obsahuje práce ještě designerskou dokumentaci, která obsahuje detailní popis toho, jak v prostředí Unity přidávat do hry nové předměty, nepřátele nebo jak upravovat terén. V práci mi chybí srovnání s existujícími hrami podobného charakteru. Např. série <i>Castlevania</i> nebo novější <i>Rogue Legacy</i> přesně odpovídají popisu akční 2D plošinová hra.				

Implementační část práce

lepší OK horší nevyhovuje

Kvalita návrhu ... architektura, struktury a algoritmy, použité technologie		X		
Kvalita zpracování ... jmenné konvence, formátování, komentáře, testování			X	
Stabilita implementace		X		

Implementace jednotlivých herních systémů je demonstrována na rozsáhlém tutoriálu ke hře. Hráč si tak může vyzkoušet všechny aspekty hry. Součástí práce není příběh nebo kompletní design jednotlivých úrovní; to autor nechává na případném designerovi. Kód aplikace je dobře strukturovaný a dobře se v něm orientuje. Není však příliš okomentovaný a tak je chápání některých implementačních detailů náročnější. Taky tomu nepomáhá poměrně vysoká míra překlepů v identifikátorech (např. `MaterialStroage`, `Multipiler` nebo `equpingUI`), které by mělo jít jednoduše opravit. Implementace dobře komunikuje s Unity frameworkem, takže např. nevalidní nastavení receptu je vidět už při designu.

Ovládání hry je standardní (pohyb), avšak klávesy, které se nepoužívají často a jednoduše se na ně zapomene (např. interakce s kovářem) by mohla hra napovídat (např. při přiblížení se ke kováři). Sbíráání předmětů by také mohlo být jednodušší (např. dvojklik nebo tlačítko *Take all*).

Celkové hodnocení Velmi dobře

Práci navrhuji na zvláštní ocenění Ne

Datum

Podpis