

# Posudek bakalářské práce

Matematicko-fyzikální fakulta Univerzity Karlovy

**Autor práce** Vladimír Hořký  
**Název práce** Interaktivní hra pro psychoterapii dětí  
**Rok odevzdání** 2023  
**Studijní program** Informatika  
**Specializace** Počítačová grafika, vidění a vývoj her [IPP6]

**Autor posudku** RNDr. Tomáš Holan, Ph.D.  
**Pracoviště** KSVI MFF UK

**Role** Oponent

Prosím vyplňte hodnocení křížkem u každého kritéria. Hodnocení *OK* označuje práci, která kritérium vhodným způsobem splňuje. Hodnocení *lepší* a *horší* označují splnění nad a pod rámec obvyklý pro bakalářskou práci, hodnocení *nevyhovuje* označuje práci, která by neměla být obhájena. Hodnocení v případě potřeby doplňte komentářem. Komentář prosím doplňte všude, kde je hodnocení jiné než *OK*.

<b>K celé práci</b>	lepší	OK	horší	nevyhovuje
Obtížnost zadání	<input type="checkbox"/>	x	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Splnění zadání	<input type="checkbox"/>	x	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rozsah práce ... <i>textová i implementační část, zohlednění náročnosti</i>	<input type="checkbox"/>	x	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Komentář</b> Program, který je výsledkem práce, řeší požadavky svých potenciálních uživatelů - dětských psychologů, vznikl podle jejich návrhu a ve spolupráci s nimi.  Autor ho správně navrhl tak, aby bylo možné provádět úpravy podle požadavků uživatelů.  Volbu Unity jako vývojového nástroje považuji za dobré rozhodnutí, výsledná aplikace je hezká na pohled, příjemná na používání a pokud dělá to, co uživatelé potřebovali, tak plní svůj účel.				

<b>Textová část práce</b>	lepší	OK	horší	nevyhovuje
Formální úprava ... <i>jazyková úroveň, typografická úroveň, citace</i>	<input type="checkbox"/>	x	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Struktura textu ... <i>kontext, cíle, analýza, návrh, vyhodnocení, úroveň detailu</i>	<input type="checkbox"/>	x	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Analýza	<input type="checkbox"/>	x	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vývojová dokumentace	<input type="checkbox"/>	x	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Uživatelská dokumentace	<input type="checkbox"/>	x	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Komentář</b> Text práce je přehledný, s minimálním počtem chyb, Uživatelská a Programátorská dokumentace jsou obsaženy v příloze práce.  Bylo by zajímavé v textu práce uvést (nějak strukturovaný) seznam všech herních objektů a skriptů, aby byl lépe vidět rozsah programu i aby v nich byla snadnější orientace.				

**Implementační část práce**

	lepší	OK	horší	nevyhovuje
Kvalita návrhu ... <i>architektura, struktury a algoritmy, použité technologie</i>	<input type="checkbox"/>	x	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kvalita zpracování ... <i>jmenné konvence, formátování, komentáře, testování</i>	<input type="checkbox"/>	x	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Stabilita implementace	<input type="checkbox"/>	x	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Komentář**

Zdrojové kódy jsou přiměřeně komentované; sestávají, jak je v Unity obvyklé, z 85 souborů o průměrné délce 3000 znaků, největší z nich má délku 200 řádek, takže zřejmě nic programátorsky složitého a zajímavá by byla spíš otázka, jak si v takovém zdrojovém kódu (celková délka přes 4000 řádek) udržet přehled.

**Celkové hodnocení** Výborně

**Práci navrhuji na zvláštní ocenění**

**Datum** 7. června 2023

**Podpis**