

Posudek bakalářské práce

Matematicko-fyzikální fakulta Univerzity Karlovy

Autor práce Milan Kotva
Název práce 2D Game editor
Rok odevzdání 2024
Studijní program Informatika
Specializace IPSS

Autor posudku Martin Pergel Vedoucí
Pracoviště Katedra softwaru a výuky informatiky

K celé práci

lepší OK horší nevyhovuje

	lepší	OK	horší	nevyhovuje
Obtížnost zadání	X	X		
Splnění zadání	X	X		
Rozsah práce <i>... textová i implementační část, zohlednění náročnosti</i>	X	X		
<p>Práce se zabývá návrhem a implementací podle možností jednoduchého prostředí pro tvorbu 2D her. Člověku se obvykle zdá, že stávající prostředí jsou příliš překombinovaná a komplikovaná a rád by implementoval nějakou výrazně zjednodušenou verzi. To bylo předmětem této práce. Časem se ale ukáže, že stávající řešení nejsou úplně pitomá a jednoduchost by musela být vyvážena příliš omezenými možnostmi zúčastněných prvků. Postupně se tedy začne stávat, že se řešení začne jistým způsobem podobat prostředí, ve kterém bylo vyvíjeno. Ale (po vlastní zkušenosti) považuji za velmi přínosné získat možnost vyzkoušet si vývoj prostředí, ve kterém dost možná řešitel nyní stráví netriviální část života. Člověku je pak jasné, proč je řada věcí, na které se často žehrá, navržena způsobem, který vidíme. Zatímco lidé, kteří již přišli k hotovému, přesně vědí, co měli vývojáři prostředí udělat jinak, člověk, který si tuto úlohu vyzkoušel, poměrně přesně ví, že ostatní chtějí po vývojářích prostředí zázraky. Tuto zkušenost považuji pro řešitele za velmi přínosnou.</p>				

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		
<p>Textová část práce odpovídá zvyklostem a vyjadřovacím schopnostem našich dnešních studentů.</p>				

Implementační část práce

lepší OK horší nevyhovuje

	lepší	OK	horší	nevyhovuje
Kvalita návrhu <i>... architektura, struktury a algoritmy, použité technologie</i>	X	X		
Kvalita zpracování <i>... jmenné konvence, formátování, komentáře, testování</i>	X	X		
Stabilita implementace	X	X		

Implementovaný software umožňuje tvorbu 2D her. Jeho funkčnost je demonstrována implementací několika dobře známých her (potažmo tam, kde právní ochrana některých her znemožňovala reimplementaci, implementovaná hra se pokouší co nejvíce legálním způsobem přiblížit původní hře). Podíváme-li se, jaké hry dnes lidé kolem nás hrají na mobilních telefonech například v metru, uvidíme, že implementované prostředí nabízí dostatek prostředků pro implementaci takových (zpravidla nijak nápaditých) her. Pro řešitele považuji za velmi přínosné, že si již jako student bakalářského studia vyzkoušel návrh a implementaci interpretu skriptovacího jazyka (což se většině našinců nepodaří za celý život ani jednou). Taková zkušenost je pro řešitele velmi přínosná. Dílo se (ve světle faktu, že jeho pomocí bylo implementováno několik stávajících her) jeví jako funkční, a tedy se domnívám, že cíl práce je jednoznačně splněn. Proto doporučuji práci obhájit jako bakalářskou.

Celkové hodnocení Výborně
Práci navrhuji na zvláštní ocenění Ne

Datum

Podpis