Posudek bakalářské práce

Matematicko-fyzikální fakulta Univerzity Karlovy

Autor práce	Viktorija Panovska
Název práce	Populous-style multiplayer game in Unity
Rok odevzdání	2025
Studijní program	Informatika
Specializace	Artificial Intelligence

Autor posudku	Mgr. Pavel Ježek, Ph.D.	**Role**	Vedoucí
Pracoviště	UK MFF KDSS		

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*.

K celé práci	lepší	OK	horší	nevyhovuje
Obtížnost zadání	☐	☒	☐	☐
Splnění zadání	☒	☐	☐	☐
Rozsah práce *... textová i implementační část, zohlednění náročnosti*	☒	☐	☐	☐

Komentář The main goal of the thesis was to reimplement classical Populous game in modern form in the Unity engine. Author succeded in creating perfect reimagination of the game including working network game. The text of the thesis has more than 120 pages, the attached source codes are more than 470 kB of code in C# - in both regards the thesis is exceptional and more than exceeded expectation for a typical bachelor thesis.

Textová část práce	lepší	OK	horší	nevyhovuje
Formální úprava *... jazyková úroveň, typografická úroveň, citace*	☒	☐	☐	☐
Struktura textu *... kontext, cíle, analýza, návrh, vyhodnocení, úroveň detailu*	☒	☐	☐	☐
Analýza	☒	☐	☐	☐
Vývojová dokumentace	☒	☐	☐	☐
Uživatelská dokumentace	☐	☒	☐	☐

Komentář All the parts of the thesis text are well structured and nicely written, author has a very good grasp of the English language. She tends to write little bit more verbose, however it does not hinder overall quality of the thesis.
Author was able to do detailed analysis of the original mechanics of the Popolous game (not very well documented back then), and extend them in reasonable way reflecting current possibilities in game development. She has done very good analysis of possible approaches how to tackle the implementation of such game in Unity engine.
The developer documentation is very good, there are a lot of nice diagrams that with the provided text allow readers to very well understand the architecture and inner workings of the game.

Implementační část práce	lepší	OK	horší	nevyhovuje
Kvalita návrhu *... architektura, struktury a algoritmy, použité technologie*	☒	☐	☐	☐
Kvalita zpracování *... jmenné konvence, formátování, komentáře, testování*	☒	☐	☐	☐
Stabilita implementace	☐	☒	☐	☐

Komentář The overal design of the code base is very professional, author chose excelent design with respect to Unity programming standards. All the code is carefully designed to be extensible, maintainable and easily understandable. Author is taking advantage of Unity Editor and provides detailed tooltips and clear structure to designer editable parts of the game. The sources have thorough and detailed documentation comments. I also praise that author was able to make the network game and Steam integration fully working – the final game is fully publishable and complete.
In general, author shows that she has become a professional developer and software engineer, and is more than prepared for path of a professional game developer.

Celkové hodnocení Výborně
Práci navrhuji na zvláštní ocenění Ne

Datum 11. června 2025 **Podpis**