

# Posudek bakalářské práce

## Matematicko-fyzikální fakulta Univerzity Karlovy v Praze

**Autor práce** Jaroslav Jindrák  
**Název práce** The Dungeon Throne: A 3D Dungeon Management Game  
**Rok odevzdání** 2016  
**Studijní program** Informatika **Studijní obor** Programování a softwarové systémy

**Autor posudku** RNDr. Jakub Yaghob, Ph.D. **Role** Oponent  
**Pracoviště** KSI MFF

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	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Splnění zadání	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rozsah práce ... <i>textová i implementační část, zohlednění náročnosti</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<p><b>Komentář</b> Zadání vypadá nenápadně, vzhledem k vytyčeným cílům však autor rychle pochopil, že jedinou rozumnou možností je použití již existující skriptovacího jazyka Lua. Ten je běžně používán v celé řadě komerčně úspěšných titulů. Jeho rozšíření zároveň usnadní práci modderům, kteří s jazykem už budou jistě seznámeni a stačí se proto naučit rozhraní specifické pro danou hru. Výsledkem je extrémně modifikovatelný engine, kde lze modifikovat i žánr hry a vlastně v něm lze napsat úplně jinou hru (např. RPG). To považuji za „lepší“ splnění zadání. Bohužel přiložené demo (naplnění skriptů) je extrémně jednoduché a v podstatě nepoužitelné. Pokud odhlédnu od grafiky, kde je zřejmé že student MFF asi nebude zdatným grafikem schopným vytvářet hezké 3D modely a animace, tak stále ještě zbývá mnoho nedodělků neboscházejících věcí, které by hru zpříjemnily. Konkrétně se jedná např. o minimapu, zrychlení v čase, lepší zobrazení stromu výzkumu (zobrazit vše, ať vidím, kterým směrem se chci vydat, chybí cena za nákup), kontextová nápověda (např. najetím myši na tlačítko výzkumu se zobrazí plovoucí okénko s popisem kouzla). To je ta „horší“ část splnění zadání. A podobně je to s rozsahem práce. Autor naprogramoval mraky kódu, je toho opravdu hodně, to je opět ta „lepší“ část. Bohužel věnoval méně času předváděnému produktu, tj. samotné hře, a to je ta „horší“ část. V krátkosti shrnuto: geniální modifikovatelný engine s prakticky nulovou náplní.</p>				

Textová část práce	lepší	OK	horší	nevyhovuje
Formální úprava ... <i>jazyková úroveň, typografická úroveň, citace</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Struktura textu ... <i>kontext, cíle, analýza, návrh, vyhodnocení, úroveň detailu</i>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Analýza	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vývojová dokumentace	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Uživatelská dokumentace	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<p><b>Komentář</b> Textová část je psaná ve výborné angličtině s několika drobnými překlepy. Struktura textu je také v pořádku. Je třeba vyzdvihnout, že autor vzhledem k cílům a výsledkům práce psal dokumentací více, než je obvyklé. Kromě běžné vývojové a uživatelské dokumentace se v textu nachází značně rozsáhlá dokumentace pro moddery (tvůrci modifikací hry). Co se týče analýzy, tak ve většině případů se řešil výběr z nějaké dosti malé množiny možností, rozhodnutí bylo ve většině případů spíše na základě subjektivního názoru autora.</p>				

**Implementační část práce**

	lepší	OK	horší	nevyhovuje
Kvalita návrhu ... <i>architektura, struktury a algoritmy, použité technologie</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kvalita zpracování ... <i>jmenné konvence, formátování, komentáře, testování</i>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Stabilita implementace	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Komentář Návrh, stabilita i zpracování jsou velmi kvalitní. Snad jedinou připomínkou může být použití std::map v EntitySystem. Čekal bych spíše std::unordered_map, seřazení podle ID entity asi nebude zapotřebí.				

**Celkové hodnocení** Výborně (spíše horší)  
**Práci navrhuji na zvláštní ocenění** Ne

**Datum** 24. srpna 2016

**Podpis**