

Posudek bakalářské práce

Matematicko-fyzikální fakulta Univerzity Karlovy v Praze

Autor práce Lukáš Meduna
Název práce Terra-Settler vesmírná real-time strategie
Rok odevzdání 2016
Studijní program Informatika **Studijní obor** Programování a softwarové systémy

Autor posudku Mgr. Martin Pilát, Ph.D. **Role** Vedoucí
Pracoviště KTIML MFF UK

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 checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Splnění zadání	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rozsah práce ... <i>textová i implementační část, zohlednění náročnosti</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Komentář Autor v bakalářské práci vytvořit 3D real-time strategii ve vesmírném prostředí. Hra je napsána v jazyce C# s použitím frameworku Unity a funguje na třech platformách – Windows, Linux a Android. Součástí implementace je i API pro umělou inteligenci a jednoduchá ukázka umělé inteligence, která se da využít i jako tutorial pro práci s API. Cekově hru považuji za zdařilou a věřím, že student ukázal, že je schopen úspěšně dokončit i relativně velký projekt.				

Textová část práce	lepší	OK	horší	nevyhovuje
Formální úprava ... <i>jazyková úroveň, typografická úroveň, citace</i>	<input 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 checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vývojová dokumentace	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Uživatelská dokumentace	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Komentář V samotném textu práce napřed student popisuje hry, které ho inspirovaly při návrhu hry Terra-Settler a popisuje pravidla nové hry. V samostatných kapitolách je popsán i návrh API pro umělou inteligenci a podpora mobilním platforem. Autor také rozebírá problémy, na které narazil při implementaci hry, a podrobně popisuje jejich řešení. V příloze práce je potom uživatelská dokumentace (popis rozhraní). Vývojová dokumentace je na přiloženém CD. Bohužel se mi v příloze práce nepodařilo najít popis API pro umělou inteligenci, který student několikrát v práci zmiňuje. Jednotlivé metody API jsou ale popsány alespoň ve zdrojových kódech a popis API tedy lze vygenerovat.				

Implementační část práce

	lepší	OK	horší	nevyhovuje
Kvalita návrhu ... <i>architektura, struktury a algoritmy, použité technologie</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input 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 hry je částečně ovlivněn použitým frameworkem, jednotlivé části návrhu jsou potom dobře komentovány v textu práce. Hra je distribuována jako spustitelný soubor (pro Windows a Linux) a jako instalační .apk soubor pro Android. V rozhraní hry je několik překlepů a grafické provedení hry je spíše jednoduché (hlavně provedení lodí), to jsou ale věci, které je snadné opravit, případně doplnit (např. lepší modely lodí by u skutečného projektu pravděpodobně dělal grafik).				

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

Datum 7. června 2016

Podpis