

# Posudek bakalářské práce

Matematicko-fyzikální fakulta Univerzity Karlovy

**Autor práce** Peter Guba  
**Název práce** Cube Fighter  
**Rok odevzdání** 2019  
**Studijní program** Informatika      **Studijní obor** Programování a softwarové systémy

**Autor posudku** Mgr. Jiří Švancara      **Role** Oponent  
**Pracoviště** KTIML

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 type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rozsah práce ... <i>textová i implementační část, zohlednění náročnosti</i>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Komentář</b> Student navrhl a implementoval strategickou hru pomocí platformy Unity. Od jiných strategických her se tato liší tím, že hráč má možnost přepnout do módu ovládnutí jedné konkrétní jednotky, čímž se zpřístupní její speciální schopnosti. Všechny cíle stanovené v práci byly splněny. Student se sám vyjadřuje kriticky k uplatnitelnosti ovládnutí samostatné jednotky, což je ovšem podle mě pouze otázka vybalancování hry (například přidání jiných schopností jednotek) a nijak to tedy nekazí splnění cíle práce, který lze charakterizovat jako proof of concept. Další důležitou vlastností hry je možnost jednoduše přidat a měnit její části (budovy, jednotky, schopnosti, vybavení, atd.).				

## Textová část práce

	lepší	OK	horší	nevyhovuje
Formální úprava ... <i>jazyková úroveň, typografická úroveň, citace</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Struktura textu ... <i>kontext, cíle, analýza, návrh, vyhodnocení, úroveň detailu</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" 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 type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Komentář</b> Práce je psaná v anglickém jazyce a po gramatické stránce je v podstatě bez chyb. Na druhou stranu styl psaní práce je místy až moc neformální, což se nehodí do bakalářské práce. Také celá kapitola 4 se svým formátem (název funkce/proměnné - její popis) hodí spíše jako příloha. Dalším a nejdůležitějším nedostatkem textu je absence jakýchkoliv obrázků, grafů nebo schémat. V textu přitom jsou místa, kde by grafické vysvětlení bylo vhodné - závislosti tříd, GUI a jeho popis, ukázky přímo ze hry. Analýza úskalí při implementaci prvků hry a jejich překonání je uspokojivé. Také oceňuji diskuzi na možné budoucí vylepšení hrátelnosti hry.				

**Implementační část práce**

	lepší	OK	horší	nevyhovuje
Kvalita návrhu ... <i>architektura, struktury a algoritmy, použité technologie</i>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kvalita zpracování ... <i>jmenné konvence, formátování, komentáře, testování</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Stabilita implementace	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<p>Komentář Pro implementaci hry musel student nastudovat a využít velké množství prostředků platformy Unity. Implementace neobsahuje žádné složitější algoritmy (například pathfinding, který řeší přímo Unity), přesto se jedná o rozsáhlou práci s šikovným řešením praktických problémů (vytvoření minimapy, obranné věže, atd.). Kód je psaný čitelně s důrazem na udržitelnost a možné rozšíření. Zdrojový kód a dokumentace v textu práce obsahují velmi detailní popis jednotlivých struktur a metod.</p>				

**Celkové hodnocení** Velmi dobře (spíše lepší)  
**Práci navrhuji na zvláštní ocenění** Ne

**Datum** 21.8. 2019

**Podpis**