

# Posudek bakalářské práce

## Matematicko-fyzikální fakulta Univerzity Karlovy v Praze

**Autor práce** Petr Geiger  
**Název práce** Hra Dungeon Master pro platformu .NET  
**Rok odevzdání** 2016  
**Studijní program** Informatika **Studijní obor** Programování a softwarové systémy

**Autor posudku** Jakub Gemrot **Role** Oponent  
**Pracoviště** Katedra software a výuky informatiky

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*.

<b>K celé práci</b>	lepší	OK	horší	nevyhovuje
Obtížnost zadání	x	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Splnění zadání	<input type="checkbox"/>	x	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rozsah práce ... <i>textová i implementační část, zohlednění náročnosti</i>	<input type="checkbox"/>	x	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Komentář Formálně je těžko říct, co se v zadání myslelo provést „co nejkompletnější reimplementaci ... hry Dungeon Master“. Ve hře chybí ovládání pomocí myši, složitější akce jsou ovládány z konzole, některé mechaniky chybí. Také nevím, jak interpretovat zadání „možnost rozšířit kód o herní mechaniky nad rámec zadání“. Obecně se mi zadání zdá příliš obecné a rozsáhlé na bakalářskou práci a není jasné, zda by měl být kladen důraz na reimplementaci hry či obecnost návrhu, kdy hru bude možné v daném návrhu realizovat. Student šel první cestou a ta je také hodnocena. Co se týče druhé cesty, pak by šlo kritizovat (absence pluginů, fixní enum pro akce, akce předpokládá, že musí mít směr a ne např. konkrétní postavu, atd.).				

<b>Textová část práce</b>	lepší	OK	horší	nevyhovuje
Formální úprava ... <i>jazyková úroveň, typografická úroveň, citace</i>	<input type="checkbox"/>	x	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Struktura textu ... <i>kontext, cíle, analýza, návrh, vyhodnocení, úroveň detailu</i>	<input type="checkbox"/>	x	x	<input type="checkbox"/>
Analýza	<input type="checkbox"/>	x	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vývojová dokumentace	<input type="checkbox"/>	x	x	<input type="checkbox"/>
Uživatelská dokumentace	<input type="checkbox"/>	x	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Komentář Pokud by práce měla sloužit jako podklad pro zadávání úkolů v rámci C#, tak bych v textu rád viděl seznam „co lze rozšířit“ v bodech + odkazy do textu a kromě vývojové dokumentace (která říká, spíš víc se implementovalo) bych také čekal „kuchařku“, která říká, jak to rozšířit – což není úplně jednoduché, neboť kód není řádně komentovaný.				

<b>Implementační část práce</b>	lepší	OK	horší	nevyhovuje
Kvalita návrhu ... <i>architektura, struktury a algoritmy, použité technologie</i>	<input type="checkbox"/>	x	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kvalita zpracování ... <i>jmenné konvence, formátování, komentáře, testování</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	x	<input type="checkbox"/>
Stabilita implementace	<input type="checkbox"/>	x	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Komentář Vzhledem k tomu že práce je zamýšlena býti rozšiřitelnou, absence jakýchkoli komentářů v kódu (tříd, metod, atp.) je zarážející. Nechtěl bych projekt rozšiřovat jen s vývojovou dokumentací obsaženou v práci.				

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

**Datum** 25. srpna 2016

**Podpis**