

Posudek bakalářské práce

Matematicko-fyzikální fakulta Univerzity Karlovy v Praze

Autor práce Simona Ondřeková
Název práce Destroy the Castle: 3D hra inspirovaná hrou Magic Carpet
Rok odevzdání 2017
Studijní program Informatika **Studijní obor** Programování a softwarové systémy

Autor posudku Jan Kofroň **Role** Oponent
Pracoviště 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	<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"/>
Komentář Click here to enter text.				

Textová část práce	lepší	OK	horší	nevyhovuje
Formální úprava ... <i>jazyková úroveň, typografická úroveň, citace</i>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" 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 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"/>
Komentář Práce je psána v češtině, je dobře čitelná a srozumitelná. Struktura textu je standardní, analýza je obsažná a obsahuje všechny důležité aspekty. I když je rozsah textu na bakalářskou práci nadprůměrný, v řadě případů mi chybí detaily a některá rozhodnutí a zdůvodnění nejsou dobře pochopitelná. Například není jasné (část 4.5.1 Gravitace), proč není možné použít implementaci z Unity (zdůvodnění, že v Unity „gravitace...přitahuje objekt plošně k zemi“ není dobře uchopitelné – co to znamená?). Místy se autorka textu uchyluje k ne zcela formálním formulacím, ale to považuji za okrajový problém.				

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 type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Stabilita implementace	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<p>Komentář Implementace působí jako dobře navržená, zdrojové kódy jsou přehledné a komentované. I když výsledek nepůsobí profesionálně, je určitě více než dostatečně rozsáhlý na bakalářskou práci. Jedinou větší výtku bych měl k ovládnutí hráče, kde, jakkoliv chápu, že myš se již používá pro míření, je kombinace pohybu nahoru a dopředu jednou klávesou bez možnosti pohybovat se jen dopředu velmi nepraktická. Také se stává, že pokud se hráč dostane například do úzkého údolí, je zobrazena vnější strana stěny údolí, což působí nepřírodně. To ale může být do nějaké míry důsledek fungování frameworku.</p>				

Celkové hodnocení Výborně (spíše horší)

Práci navrhuji na zvláštní ocenění Ne

Datum 13. června 2017

Podpis