

Posudek oponenta bakalářské práce

Student: Motyčka Ondřej
Téma: 3D demo pro holografický displej (id 23236)
Oponent: Milet Tomáš, Ing., UPGM FIT VUT

- 1. Náročnost zadání** **obtížnější zadání**
Zadání je obtížnější, neboť vyžaduje práci s novým typem zobrazovacího zařízení.
- 2. Splnění požadavků zadání** **zadání splněno**
Realizace splňuje zadání ve všech bodech a je kvalitně provedena.
- 3. Rozsah technické zprávy** **je v obvyklém rozmezí**
Technická zpráva je v obvyklém rozmezí.
- 4. Prezentací úroveň předložené práce** **80 b. (B)**
Text je pochopitelný po prvním přečtení, nicméně pořadí některých sekcí by bylo vhodné změnit. Například v implementaci se hovoří o herních mechanikách jako pohled za roh, nepřátelé a pod. To by bylo lepší v kapitole návrh. Dále jsou v pozdějších sekcích přítomny dlouhé odstavce textu, které mohou být hůře stravitelné.
- 5. Formální úprava technické zprávy** **90 b. (A)**
Po formální a jazykové stránce toho není moc co vytknout. Nevšiml jsem si překlepů nebo nedostatků. Jen na jednom místě text přejde do množného čísla: "V našem případě..."
- 6. Práce s literaturou** **80 b. (B)**
Práce využívá 12 zdrojů informací. Zdroje jsou pro práci relevantní. Obsahují specifikace, zdroje s ISBN, vědecké články a odkazy na web, ale i nevhodně přednášky. Reference jsou v textu uvedeny pouze číslem zdroje bez přidavných informací, jako je číslo stránky, kapitola nebo jméno zdroje.
- 7. Realizační výstup** **90 b. (A)**
Realizační výstup jsem si nemohl ověřit, neboť správně nefungoval na větším Looking Glass displeji. Menší displej nebyl k dispozici. Mohu soudit pouze z připojeného videa a 2D ukázky v editoru. Soudě podle dostupných možností je aplikace povedená, graficky pěkná a kompletní. Jedná se o jednu z prvních her tohoto druhu.
- 8. Využitelnost výsledků**
Aplikace může posloužit jako demonstrační aplikace pro Looking Glass displeje. Navíc, navržené herní mechaniky jsou neomšele a mohou posloužit pro budoucí vývoj dalších her využívající tento způsob zobrazování.
- 9. Otázky k obhajobě**
 - Jakým způsobem byste vyřešil konflikt mezi ovládním pomocí myši a zobrazování na Looking Glass displeji? Určitě lze vymyslet způsob, jak umožnit uživateli ovládat hru i pomocí myši se zachováním rozšířeného zobrazování pomocí LKG displeje.
- 10. Souhrnné hodnocení** **90 b. výborně (A)**
Celkový dojem z aplikace a textu je kladný. Aplikace vypadá pěkně, text je pochopitelný. Zadání je obtížnější. Z těchto důvodů hodnotím známkou A.

Prohlášení: Uděluji VUT v Brně souhlas ke zveřejnění tohoto posudku v listinné i elektronické formě.

V Brně dne: 3. června 2021

Milet Tomáš, Ing.
oponent