

Hodnocení vedoucího diplomové práce

Student: Pagáč Jakub, Bc.

Téma: Počítačová hra demonstrující 3D vizualizační možnosti dnešních internetových prohlížečů (id 24172)

Vedoucí: Pečiva Jan, Ing., Ph.D., UPGM FIT VUT

1. Informace k zadání

Cílem zadání práce bylo prozkoumat možnosti vývoje internetových 3D grafických aplikací a animace postav. Práce tedy má pouze konkrétní směr a bylo na studentovi, aby v rámci tohoto směru realizoval svou diplomovou práci v rozsahu a kvalitě odpovídající jeho schopnostem a pílí. Student vytvořil aplikaci v Javascriptu čítající asi 1800 řádků kódu. Aplikace je plně funkční s drobnými nedodělkami, avšak svým rozsahem pouze minimální. Nebyly implementovány žádné volitelné rozšíření, nicméně zadání bylo splněno.

2. Práce s literaturou

Student si sám sháněl potřebnou literaturu.

3. Aktivita během řešení, konzultace, komunikace

První semestr student působil aktivně, avšak v letním semestru již vedoucí tento dojem neměl. Projekt byl dokončen, ale spíše bez řádného prokonzultování, což by nebyl problém v případě excelentních výsledků dodaných včas.

4. Aktivita při dokončování

Textovou část vedoucí z velké části před odevzdáním neviděl a byla dokončována na poslední chvíli.

5. Publikační činnost, ocenění

Práce byla zveřejněna na internetu.

6. Souhrnné hodnocení

dostatečně (E)

Programovací část práce má přijatelnou podobu, dle mého dojmu z kódu. Ač nelze hovořit o rozsáhlém či komplexním díle, student prokázal jistou míru programátorských schopností a dotáhl projekt do podoby dokončené aplikace s drobnými chybami. Slabou stránkou práce je pak textová část. Text celkově působí dojmem "nafukování" - asi 10 stránek teorie je "mimo" specifikované téma práce a jen nepřímo s ní souvisí. I další části budí na mnoha místech dojem umělého nafukování. Lepší struktura a návaznost témat v práci by mohla být cesta pro vylepšení tohoto celkového dojmu.

Vzhledem k zaměření práce na animaci postav mi v práci kompletně chybí postup implementace této části. Vše je popsáno teoreticky v části teorie, ale není popsáno, jak autor vytvořil databázi pohybů, či zda ji odněkud převzal, a jak s těmito daty pracuje on a jakou funkcionalitu mu k tomu nabízí knihovna Babylon, konkrétně jak například realizovat dva pohyby naráz: výskok a kopnutí.

Autor sice ověřil funkčnost aplikace na několika platformách, ale v mém prohlížeči často nemohu hru spustit, neboť některé ovládací prvky jsou mimo obrazovku.

Celkově shrnuto, realizační část práce má pouze omezený rozsah, který je trochu menší než co bychom očekávali od podprůměrné diplomové práce. Textová část je pak velkou slabinou na hranici toho, co je přijatelné jako diplomová práce. Proto navrhuji hodnocení **E - 55**.

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

V Brně dne: 28. května 2021

Pečiva Jan, Ing., Ph.D.
vedoucí práce