

## Posudek oponenta bakalářské práce

**Student:**      Woska Adam  
**Téma:**         Krátké minihry pro více hráčů (id 24404)  
**Oponent:**     Bambušek Daniel, Ing., UPGM FIT VUT

- 1. Náročnost zadání** **průměrně obtížné zadání**  
Zadání vyžadovalo zvládnutí práce v herním enginu a zprovoznění síťové komunikace pomocí existujících nástrojů. Dále umožňovalo popustit uzdu kreativitě, na základě které by se odvíjela i náročnost. Autor zvolil spíše střední cestu, kdy nevytvářel nic nadměru složitého, ale ani triviálního.
- 2. Splnění požadavků zadání** **zadání splněno**  
Zadání bylo splněno ve všech bodech.
- 3. Rozsah technické zprávy** **je v obvyklém rozmezí**  
Technická zpráva obsahuje 39 normostran textu a odhadem 19 normostran obrázků. S celkovým obsahem přibližně 58 normostran je téměř na spodní hranici obvyklého rozsahu.
- 4. Prezentací úroveň předložené práce** **80 b. (B)**  
Struktura technické zprávy dodržuje standardní formát - teorie, návrh, implementace, testování. Rozsahově jsou kapitoly vyvážené. Práce je velice dobře čtivá a logicky navazující. Neobsahuje žádnou zbytečnou vodu a je v ní vše podstatné.  
Jedinou výtku bych měl k nejasnosti principu minihry "Jump Rope". Oproti kapitole Návrh, se výsledná minihra v kapitole Implementace celkem liší, což vůbec nevádí, problém je v tom, že nikde nejsou vysvětleny rozdíly mezi původním záměrem a výsledkem a důvody odchýlení se od návrhu. Výsledná minihra je pak popsána celkem chaoticky a působí nejasně. Zbylé minihry, které nebyly implementované, ale v návrhu popsané jsou, mohly být pro lepší představu doplněny náčrtý či mockupy.
- 5. Formální úprava technické zprávy** **70 b. (C)**  
Práce je z hlediska typografického na velmi dobré úrovni, vyskytuje se pouze občasné spojovník místo pomlčky. Z hlediska jazykové stránky už je to horší. V textu se vyskytují občasné překlepy, které mohly být eliminovány důkladnějším přečtením (zejména v posledních třech kapitolách). Občasné je nevhodně použita interpunkce a stavba souvětí.
- 6. Práce s literaturou** **70 b. (C)**  
Práce cituje 9 zdrojů (zdroje [3] a [4] jsou duplicitní), z čehož 1 je citace assetu do Unity (toto mělo být spíše v poznámce pod čarou), 3 jsou online technické dokumentace (vzhledem k charakteru práce v pořádku) a zbylé 4 jsou kvalitní literární prameny. Autor nevyužil všechnu doporučenou literaturu ze zadání. Citace jsou použité vhodně.
- 7. Realizační výstup** **70 b. (C)**  
Autor vytvořil funkční aplikaci, ve které implementoval 3 z 5ti navržených miniher pro 2-4 hrající hráče. Lepší uživatelské zkušenosti by prospěla větší péče při návrhu a tvorbě GUI, které není příliš přehledné a intuitivní (není poznat, co je tlačítko a co text, není jasné, jak hru ukončit, apod.). Ovládání některých miniher mohlo být zvoleno rovněž přívětivějším způsobem (např. přikrčení hráče kliknutím myši, když vše ostatní je situováno na klávesnici). Po krátkém tréninku a seznámení se s minihrami jsou ale zábavné a hratelné. Škoda, že díky vysoké obtížnosti velice rychle končí.
- 8. Využitelnost výsledků**  
V případě doladění GUI, obtížnosti, hrací délky a doplnění o další minihry by mohla být aplikace publikována veřejnosti.
- 9. Otázky k obhajobě**
  1. Proč jste se rozhodl pro desktopovou verzi aplikace? Uvažoval jste například mobilní verzi? Jak by se změnilo ovládání?
- 10. Souhrnné hodnocení** **75 b. dobře (C)**  
Pan Woska vytvořil aplikaci, která obsahuje 3 minihry, které jsou hratelné pro 2-4 hráče po síti. Řešení je funkční a spíše průměrné, ničím extra nevyčívá.

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

V Brně dne: 2. června 2022

Bambušek Daniel, Ing.  
oponent