

Posudek oponenta bakalářské práce

Student: Červinka Petr
Téma: Kooperativní hra pro dva hráče v Unity (id 24678)
Oponent: Karas Matej, Ing., UPGM FIT VUT

- 1. Náročnost zadání** **obtížnější zadání**
Vývoj hier je zložitý proces a teda zadanie je tak obtiažne, ako si ho študent spraví. V tejto práci bola implementovaná plne funkčná hra a navyiac vytvorený editor úrovni. Preto hodnotím zadanie ako obtiažnejšie.
- 2. Splnění požadavků zadání** **zadání splněno s podstatným rozšířením**
Zadanie je splnené vo všetkých bodoch a obsahuje rozšírenie vo forme editoru úrovni.
- 3. Rozsah technické zprávy** **téměř splňuje minimální požadavky**
Práca je v rozsahu približne 29 normostrán vynímajúc obrázky. Často je text vizuálne naťahovaný obrázkami, z ktorých časť je nevyhovujúca ako napr. ukážky/reklamné ilustrácie z hier, alebo 7 obrázkov rôznych menu z hry.
- 4. Prezentací úroveň předložené práce** **50 b. (E)**
Práca je rozdelená na 9 kapitol, ktoré podľa môjho názoru neboli vhodne zvolené. Sekcia "1.1 Základní pojmy" do úvodu nepatrí. Kapitoly 2, 4 a 5 sa dali zlúčiť do jednej.
Kapitola "2 Počítačová hra" popisuje všeobecné rozdelenie žánrov hier.
Sekcie v kapitole 3 neobsahujú žiaden text, len obrázky, ktoré nie sú nikde referencované.
V kapitole "4 Hry na podobném principu" sú stroho uvedené hry, ktorými sa autor inšpiroval pri vytváraní jeho práce, avšak z textu nie je jasné, akým spôsobom, keďže uvedené hry nie sú žánrovo podobné.
Kapitola "5 Herní engine" popisuje veľmi stručne a obecné herné enginy.
Kapitola "6 Návrh" miestami presahuje do implementácie. Taktiež 6 strán dlhý popis rôznych menu je podľa môjho názoru zbytočný a nezaujímavý. Ďalej sú v práci obrázky zdrojových kódov, a taktiež niektoré obrázky sú v nízkej kvalite (obr. č. 6.13 6.14 6.15).
Kapitola "7 Implementace" obsahuje len 6 strán a nevhodné obrázky zdrojových kódov.
Kapitola "8 Testování" je skôr beletria popisujúca autorov príbeh vývoja aplikácie.
- 5. Formální úprava technické zprávy** **40 b. (F)**
Text je nepriateľný čo sa týka formálnej úpravy. Hoci nie som rodený hovoriaci, už na prvý pohľad je v práci množstvo typografických a gramatických chýb a preklepov.
Hneď v úvodnom liste práce chýba anglický názov zadania.
Popis u obrázka 2.5 popisuje hru "Heroes of Might and Magic 4", avšak je jasné, že obrázok je z hry "World of Warcraft". V texte sa často vyskytujú subjektívne výroky v prvej osobe. Väčšina obrázkov nie je riadne referencovaná. Obrázok diagramu je uvedený ako tabuľka 7.1 a navyiac niektoré vzťahy v diagrame sú uvedené duplicitne, a niekde úplne chýbajú.
Celkovo práca pôsobí, že bola písaná na poslednú chvíľu.
- 6. Práce s literaturou** **10 b. (F)**
V práci sú uvedené len 3 zdroje, z ktorých autor čerpal, pričom každý sa v texte vyskytuje len jedenkrát. Uvedené zdroje sa skladajú z vedeckej publikácie, referenčného manuálu Unity a štúdijnej opory. Zdroje [1] a [3] nemajú správne uvedenú citáciu.
- 7. Realizační výstup** **82 b. (B)**
Realizačný výstup mohol byť na dobrej úrovni, avšak kazí ho množstvo chýb:
 - Pri pohybe postava občas "levituje" na rovnej zemi a následne padá, čo zamedzuje výskoku a následnom zlyhaní levelu.
 - Jednotlivé "tily", z ktorých sa skladá herný svet majú okolo seba bounding box, ktorý pri pohybe "zrní" a pôsobí rušivo (vidieť na obr. č. 6.10).
 - V editore šlo niektoré bloky vložiť cez seba (napr. podlahu a lávu).
 - Vybraný nástroj v editore by bolo vhodné vizuálne oddeliť.
 - Niektoré levely vytvorené v editore nešlo načítať.

Taktiež celkový dojem znižujú časti zdrojových kódov, v ktorých sa nachádzajú riadky dlhé až 600 znakov.

8. Využitelnost výsledků

Jedná sa o implementačné dielo, v ktorom autor naväzuje na sériu hier Fireboy and Watergirl. Vytvorená aplikácia navyše obsahuje editor, ktorý umožňuje vytváranie alebo editáciu jednotlivých úrovní.

9. Otázky k obhajobě

- Ako zložité by bolo pridanie ďalších herných mechaník?
- Riadky kódu dlhé až 600 znakov ste vytvorili Vy, alebo boli automaticky generované v Unity?

10. Souhrnné hodnocení

49 b. nevyhovující (F)

Výsledná hra je plne hrateľná a bola obohatená o editor úrovní. Avšak, text technickej správy nedosahuje úroveň bakalárskej práce. Kvôli množstvu typografických a gramatických chýb, nedodržanie predpísaného slohového štýlu a celkovej úprave technickej dokumentácie navrhujem hodnotenie známkou **F** a doporučujem, aby bol text práce prepísaný.

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

V Brně dne: 1. června 2022

Karas Matej, Ing.
oponent