

Posudek oponenta bakalářské práce

Student: Haas Patrik
Téma: Intuitivní ovládání strategických her na dotykových zařízeních (id 24982)
Oponent: Herout Adam, prof. Ing., Ph.D., UPGM FIT VUT

- 1. Náročnost zadání** průměrně obtížné zadání
Cílem je experimentovat se způsoby interakce s jednoduchou hrou typu strategie. Při tom měl řešitel použít mírně exotický kus hardware - projektor Hachi Inifinite M1.
- 2. Splnění požadavků zadání** zadání splněno
- 3. Rozsah technické zprávy** je v obvyklém rozmezí
- 4. Prezentační úroveň předložené práce** 85 b. (B)
Technická zpráva má rozumnou strukturu a dobře prezentuje řešení a zjištěné poznatky. Oceňuji dobře a detailně zpracované experimenty s alternativními způsoby ovládání (kap. 5). Slabinou je teoretická část práce - řešitel se poměrně obšírně a velice obecně věnuje tématům virtuální, rozšířené a smíšené reality, které vlastně s prací nemají co do činění - jedná se o normální 2D hru, která se pouze ovládá dotykově interakcí na stole nebo jiné podložce. Naopak, poněkud chybí lepší analýza různých modů ovládání různých her (myši, klávesnicí, stylusem, kapacitním dotykovým displejem, jednoruční ovládání na mobilu, dvouruční na tabletu, atp.) - které by pro řešenou práci byly daleko relevantnější.
- 5. Formální úprava technické zprávy** 80 b. (B)
Po formální stránce je technická zpráva zpracovaná velice kvalitně. Slabinou je, že informace podávané v kapitole 4 by přechasto měly být zpracovány vhodným grafem, vývojovým diagramem, pseudoalgoritmickým zápisem nebo matematickými vzorci. Sepsání jednotlivých algoritmů a jednotlivých modulů souvislým textem je málo srozumitelné, nedostatečně přesné a vůbec nevhodné.
- 6. Práce s literaturou** 85 b. (B)
Řešitel cituje adekvátní množství zdrojů použitelné kvality. Jak bylo zmíněno výše, práci by prospěla hlubší analýza různých modů ovládání a analýza způsobů ovládání strategických her s použitím různých vstupních zařízení.
- 7. Realizační výstup** 85 b. (B)
Výsledkem je dosti jednoduchá strategická hra, vhodná pro experimenty s různými mody ovládání prsty. Řešitel se musel seznámit s vývojem v Unity a překladem pro zařízení Hachi Inifinite M1 na bázi Androidu. Silnou stránkou řešení jsou provedené experimenty, které přinášejí mírný vhled, ale které také nejsou úplně vyčerpávající a velmi variabilní.
- 8. Využitelnost výsledků**
Práce přinesla jistý vhled do preferencí uživatelů ohledně ovládání strategické hry prsty na podložce (typicky stole).
- 9. Otázky k obhajobě**
 - V samém úvodu práce, jako by to byl základní kámen, na kterém práce stojí, píšete: "V dnešnej dobe sa zvyšuje počet hier na mobily, tablety a teda na zariadenia s dotykovou plochou. Preto je potrebné, aby ovládanie na týchto zariadeniach bolo čo najvernejšou kópiou počítačovej verzie." Proč by to tak mělo být?
- 10. Souhrnné hodnocení** 85 b. velmi dobře (B)
Řešitel naplnil zadání. Pracoval s netradičním kusem hardware a tvůrčím způsobem přišel s návrhy na ovládání počítačové hry a experimentálně ověřil, které z nich jsou vhodnější než jiné. Jednoduchý prototyp hry navrhnul a implementoval. Technická zpráva je solidní, byť ne skvělá.

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

V Brně dne: 1. června 2022

Herout Adam, prof. Ing., Ph.D.
oponent