

Posudek oponenta bakalářské práce

Student: Olearčín Daniel
Téma: Počítačová hra pro boj se suchem v Unity (id 25010)
Oponent: Milet Tomáš, Ing., Ph.D., UPGM FIT VUT

- 1. Náročnost zadání** průměrně obtížné zadání
Zadání je průměrně složité. Vyžaduje studium problematiky sucha a herního vývoje.
- 2. Splnění požadavků zadání** zadání nesplněno
Výsledkem práce má být hra se simulací, ale aplikace hru ani nepřipomíná a simulace v podstatě neexistují.
- 3. Rozsah technické zprávy** nesplňuje minimální požadavky
Technická dokumentace je kratší než minimální limit. Důvodem není množství stran, ale malé množství informací a jejich nerelevantnost. Kusy textu jsou navíc převzaty z jiných zdrojů. Například celé sekce 3.1, 3.2, 3.3, jejich struktura a text jsou převzaty a upraveny, přeloženy z diplomových prací nebo wikipedie. Sekce o popisu uživatelského rozhraní Unity je taktéž zbytečná. Student hledal možnosti, jak svůj text natáhnout na minimální rozsah, neboť jeho odvedená práce je méně než minimální.
- 4. Prezentací úroveň předložené práce** 30 b. (F)
Práce obsahuje náznaky struktury. Obsahuje sekci teorie, která je víceméně pochopitelná. Hlavní důvod je ten, že je z velké části převzatá. Sekce návrhu je chaotická a těžce pochopitelná. Zvláštní je kapitola 5 - "Implementácie herného menu". Nepovažuji implementaci menu za tak klíčovou vlastnost hry, aby měla vlastní kapitolu.
- 5. Formální úprava technické zprávy** 30 b. (F)
Práce je psána ve slovenském jazyce, ale i tak jsem objevil spousty překlepů, nesmyslných vět, nebo záměnu slov. Práce nevhodně střídá časy a osoby. Oslovuje čtenáře, používá "já" formu. Po formální stránce obsahuje práce mnoho chyb. V rovnicích se objevuje symbol "*" pro násobení. Některé obrázky nejsou v textu odkazovány.
- 6. Práce s literaturou** 50 b. (E)
V textu se vyskytují tvrzení, která nejsou podložena nebo ocitována. Dlouhé části textu jsou převzaty, upraveny nebo přeloženy, ale není to jasně řečeno, jen je uvedeno referenční číslo na zdroj. To hraničí s plagiátem. Zdroje literatury jsou složeny z odkazů na wikipedii, odkazů na web, diplomové práce z jiných škol.
- 7. Realizační výstup** 5 b. (F)
Realizovaná aplikace je naprosto nevyhovující a nedosahuje ani složitosti středoškolského projektu. Její implementace nemohla zabrat více než pár dní. Jedná se v podstatě jen o obarvování několika krychlí. I když je aplikace triviální, jsou její zdrojové kódy ostudné. Na pováženou je i skutečnost, že aplikace přestane počítat výnosnost vesnice po chvíli interakce. To má být jeden z klíčových prvků. Není jasný cíl, není jasné, kdy je "hra" uhrána. Není jasný smysl. Student si za svou realizaci nezaslouží získat bakalářský titul.
- 8. Využitelnost výsledků**
V stávajícím řešení nemá implementovaná aplikace využití.
- 9. Otázky k obhajobě**
 - V sekci: "Techniky herného designu" zmiňujete tři koncepty her: "Flow", "Zábava", "Obtížnost". Kde se ve vašem programu objevuje alespoň jeden koncept?
 - V menu máte možnost nastavení zvuků. Kde se ve vaší aplikaci vyskytují nějaké zvuky?
- 10. Souhrnné hodnocení** 35 b. nevyhovující (F)
Výsledná hra nepřipomíná ani projekt na střední škole. Je tak jednoduchá, že by byla ostuda, aby za ní student dostal bakalářský titul. Technická dokumentace je nedostatečná, obsahuje velké části, které jsou převzaty z jiných zdrojů nebo se k práci nijak nevážou. Text je protkán řadou formálních i jazykových chyb. Pochopitelnost práce je i přes její značnou jednoduchost mizivá. Z těchto důvodů hodnotím známkou F (35 bodů).

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

V Brně dne: 1. června 2022

Milet Tomáš, Ing., Ph.D.
oponent