

Posudek oponenta bakalářské práce

Student: Petrjanoš Dominik
Téma: Počítačová hra pro boj se suchem v Unity (id 25011)
Oponent: Milet Tomáš, Ing., Ph.D., UPGM FIT VUT

- 1. Náročnost zadání** **průměrně obtížné zadání**
Zadání je průměrně obtížné. Tvorba her je kategorie zadání, která má široké spektrum obtížnosti, od nesmírně těžkých po triviální. Obtížnost není dána zadáním, ale spíše realizací. Realizace je jednoduchá.
- 2. Splnění požadavků zadání** **zadání splněno pouze částečně**
Zadání vyžaduje vytvoření výukové simulační hry. Výsledkem však není hra. Neobsahuje výzvu, úkoly, cíle, možnost selhání, motivaci hrát, žebříčky, důvod opětovného hraní.
- 3. Rozsah technické zprávy** **nesplňuje minimální požadavky**
Technická zpráva je krátká a obsahuje velké části zkopírovaného textu z cizích zdrojů (viz sekce práce s literaturou). Implementovaná aplikace je jednoduchá a tak text nemůže dosáhnout minimálních požadavků. Místy se text opakuje. Části práce jsou nerelevantní (například popis rozhraní Unity). Kapitola tři a čtyři často popisuje stejnou věc. Například v kapitole tři jsou rovnice, které počítají skóre a příjem a v kapitole čtyři jsou tyto rovnice znovu popsány slovně. Popis grafického uživatelského rozhraní je napsán na vyčerpávajících šest stran, když by stačily dvě. Obsah těchto šesti stran je neužitečný a čtenáři nic nedají. Text není krátký z důvodů množství normo stran, ale kvůli malému množství obsažené informace.
- 4. Prezentční úroveň předložené práce** **50 b. (E)**
Text je hůře pochopitelný, velká část je psána v budoucím čase, jiná zase v minulém čase, což ztěžuje čtení. Text je psán nekonzistentně. Někde se objevuje množné číslo první osoby, někde jednotné číslo první osoby, někde povídka. Všechny tyto prohřešky snižují schopnost textu předat užitečné informace. Struktura práce je rozumná. Text začíná na vysoké úrovni abstrakce a směřuje k detailům. Jen názvy kapitol a podkapitol tomu moc neodpovídají. Některé prvky práce jsou nevhodně popsány, například uživatelské rozhraní je výhradně popsáno slovně.
- 5. Formální úprava technické zprávy** **50 b. (E)**
Práce obsahuje množství překlepů, chyb a nesmyslných vět. V rovnicích je uveden symbol * pro násobení. V textu nejsou používány správné české uvozovky. Obrázky a další plovoucí objekty nejsou v textu odkazovány. Mezi nadpisy sekcí občas chybí text.
- 6. Práce s literaturou** **30 b. (F)**
Práce využívá 7 zdrojů informací. Jsou to zdroje s ISBN, zdroje v podobě dokumentací a odkazů na internet. Hlavní problém je v tom, že v podstatě celá kapitola 2 je vykopírovaná, upravená, nebo přeložená z doložených zdrojů. Je porušena citační etika, převzaté věty nejsou v uvozovkách a celá kapitola 2 balancuje na hraně plagiátu. Je jasné, že student vykopíroval celé odstavce textu z cizích zdrojů, vyměnil slova za synonyma nebo poupravil slovosled či text přeložil. Student sice uvedl číslo zdroje, ale není jasné, že je celý odstavec nebo celá sekce převzatá. Odkazy na zdroje jsou uvedeny pouze číslem. Někdy je odkaz za tečkou, někdy před.
- 7. Realizační výstup** **40 b. (F)**
Realizovaná hra není hra. Neobsahuje výzvu, možnost selhání, cíle, úkoly. Uživatel může jen měnit políčka na mapě a jeho skóre a peníze se budou zvyšovat. Herní mapa je složena z 16 x 16 políček, na kterých může uživatel zobrazit jiný model. Po stránce složitosti je to jen zobrazení několika různých modelů v mřížce a jednoduchého výpočtu sumy. Cílem měla být hra pro boj se suchem, ale v celé aplikaci není sucho ani jeho vliv nijak znázorněno. Aplikace je příliš jednoduchá a obsahuje chyby. Nastavení zvuků se neuchovává po vypnutí hry. Políčka zůstávají někdy označená a může jich být označeno více. Osy výsledného grafu se po několika kolech špatně zobrazují. Zvuky akcí se nepřehrávají. Ovládání aplikace je nešikovné a uživatel musí klikat na jednotlivé buňky zvlášť. Uživatelské rozhraní je místy chaotické a zvolené ikony zavádějící. Ikony peněz, zisků, nákladů a příjmů se pletou. Zdrojové kódy nedosahují velké kvality. Oceňuji, že si student vytvořil vlastní modely hry.
- 8. Využitelnost výsledků**
Aplikace obsahuje seznam možných opatření pro zadržení vody v krajině. Ten může někomu přijít užitečný a vzdělávací.
- 9. Otázky k obhajobě**
 - Jaký je úkol hráče? Čeho má dosáhnout? Kdy může selhat? V jakém aspektu se jedná o hru?

- Proč jste překopíroval/přeložil/upravil velké kusy textu v kapitole 2 a vydáváte to za svůj text?

10. Souhrnné hodnocení

45 b. nevyhovující (F)

Mezi hlavní kameny úrazu patří skutečnost, že implementovaná aplikace není hra. Hra by měla obsahovat úkol, cíl a možnost selhání v jeho plnění. Ve hře chybí element sucha. Kdyby hráč se suchem bojoval, měl omezené peníze, prostředky a čas a musel suchu zabránit v šíření, jednalo by se o hru. Kdyby hra obsahovala editor levelů, více herních map, bylo by to lepší. Takto je to značně jednoduché. Technická dokumentace je krátká, obsahuje sekce, které nejsou podstatné, velké kusy zkopírovaného textu, řadu překlepů a formálních a jazykových chyb.

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

V Brně dne: 31. května 2022

Milet Tomáš, Ing., Ph.D.
oponent