

## Hodnocení vedoucího bakalářské práce

**Student:** Mořkovský Samuel  
**Téma:** Generátor žalářů pro Unreal Engine (id 25153)  
**Vedoucí:** Starka Tomáš, Ing., UPGM FIT VUT

### 1. Informace k zadání

Cílem práce bylo vytvořit procedurální generátor herních úrovní (map) typu "dungeon". A toto realizovat jako modul pro Unreal Engine (UE). Náročnost úlohy je průměrná. S dosaženými výsledky nejsem spokojen. Student sice musel nastudovat, jak udělat modul pro UE, nicméně pak nemusel řešit GUI ani vizualizaci. Vygenerované výsledky zvládají pouze obdélníkové místnosti spojené horizontálními a vertikálními koridory. Student dále implementoval pouze 2 různé typy místností, které jsou ale triviální. Výsledná vizualizace je velmi úsporná, i když UE má v této oblasti obrovské možnosti (množství textur i modelů zdarma). Výstup neodpovídá rozsahem bakalářské práci.

### 2. Práce s literaturou

Student si vyhledával zdroje samostatně.

### 3. Aktivita během řešení, konzultace, komunikace

Student konzultoval velmi sporadicky. Většinou jen dal vědět co plánuje udělat.

### 4. Aktivita při dokončování

Aktivita po lednových obhajobách v podstatě ustala. Textovou část jsem viděl až po odevzdání.

### 5. Publikační činnost, ocenění

### 6. Souhrnné hodnocení

**nevyhovující (F)**

Rozsahem práce odpovídá spíše předmětovému projektu. Toto je navíc poměrně patrné z toho, že kapitola Teorie z velké části jen rozebírá cizí hry a jiná řešení. Toto by nebyl problém, kdyby však nezabírala polovinu celého textu. Navíc je zde spousta chyb a necitovaných/špatně citovaných částí.

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

V Brně dne: 16. května 2022

Starka Tomáš, Ing.  
vedoucí práce