

## Posudek oponenta bakalářské práce

**Student:** Dvořáček Martin  
**Téma:** Návrh a implementace 2D hry v Unity (id 25175)  
**Oponent:** Polášek Tomáš, Ing., UPGM FIT VUT

- 1. Náročnost zadání** průměrně obtížné zadání  
Zadání považuji za **průměrně obtížné**.
- 2. Splnění požadavků zadání** zadání splněno s drobnými výhradami  
Práce **splňuje zadání** avšak **s výhradami ke kvalitě** práce jako takové.
- 3. Rozsah technické zprávy** je v obvyklém rozmezí  
Rozsah technické zprávy je v **obvyklém rozmezí**.
- 4. Prezentační úroveň předložené práce** 50 b. (E)  
Prezentační úroveň technické zprávy považuji za **podprůměrnou**. Logická **struktura** práce je zvolena **vhodně**, ale samotný text je nepřehledný a špatně čitelný. **Rozsah** jednotlivých kapitol považuji za **nevhodný**. Téměř polovina práce je věnována rozboru herního žánru a jeho historii. Velmi **omezená část** textu je následně věnována samotnému **hernímu návrhu**. Za největší problém považuji sekci o implementaci, která pouze popisuje zdrojový kód hry bez další přidané hodnoty. Text práce - přestože **pochoitelný** - působí **nedokončeně**, jak lze například vidět z krátkého abstraktu a textu předlohy v "Prohlášení".
- 5. Formální úprava technické zprávy** 50 b. (E)  
Typografická úprava práce je **podprůměrná**. Z jazykové stránky obsahuje zpráva **větší množství problémů**. Text obsahuje mnoho gramatických i stylistických chyb. Styl psaní se v rámci práce mění z **polo-formálního** až k **hovorovému**. V některých částech si text **protiřečí** - např. v textu je reference na životy "v pravo dole", ale na obrázku 2.3 jsou v levé dolní části. **Popisky** figur také považuji za **nedostatečné**.
- 6. Práce s literaturou** 35 b. (F)  
Práci s literaturou považuji za **nedostatečnou**. Výběr literatury je **velmi nevhodný** a obsahuje převážně zdroje **nízké kvality**. Rozsáhlé části textu neobsahují žádné citace. Problematická je obzvláště kapitola 3 obsahující shrnutí historie. Z některých částí textu také **není patrné zda byly převzaty** z externího zdroje nebo zda jde o práci studenta. S ohledem na citaci zdrojů také není jasné které implementační části hry byly vytvořeny v rámci práce.
- 7. Realizační výstup** 55 b. (E)  
Hlavním výstupem bakalářské práce je **hra** kombinující prvky žánru **roguelite** a **platformer**. Hra je **stěží hratelná**, ale obsahuje **velké množství** nevyřešených **problémů** - např. chybějící zpětná vazba hráči, nespolehlivá kolize s nepřáteli a jejich pohyb v rámci "umělé inteligence". **Dokumentace** kódu **chybí** a je zastoupena pouze kapitolou v textu práce. Kompletně **chybí** také **validace** herního návrhu či testování v uživatelské studii. Ze zdrojových kódů a dalších materiálů **není patrné** které části **vytvořil student** a které byly **převzaty** z externích zdrojů.
- 8. Využitelnost výsledků**  
Jde o implementační práci jejíž hlavním výsledkem je **prototyp hry** který lze potenciálně dále rozvíjet.
- 9. Otázky k obhajobě**
  - Které části hry jste realizoval Vy a které byly převzaty?
  - Jakým způsobem realizujete generování úrovní?
  - Jaké efekty byste mohl použít pro zlepšení zpětné vazby uživateli?
- 10. Souhrnné hodnocení** 49 b. nevyhovující (F)  
Student úspěšně vytvořil **brzký prototyp hry** a demonstroval schopnost kombinace mnoha dovedností nutných pro herní vývoj. Přestože je hra pouze velmi jednoduchá, lze vidět její potenciál v rámci budoucího vývoje. Za **nedostatečnou** ovšem považuji **technickou zprávu** a **formální úpravu** celé práce. Text obsahuje velké množství chyb. Mimo jiné je také příliš zaměřen na analýzu historie her a jejich žánrů. Návrhu samotné hry je prakticky věnována pouze jedna strana. Za kritický nedostatek také považuji volbu literárních zdrojů a realizaci citací obecně. Díky **vážným nedostatkům** navrhuji práci hodnotit **stupněm F**.

V Brně dne: 13. května 2022

Polášek Tomáš, Ing.  
oponent