

OPONENTSKÝ POSUDEK BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Student: Michal Zapletal

Oponent: Ing. Pavel Pokorný, Ph.D.

Studijní program: Inženýrská informatika

Studijní obor: Softwarové inženýrství

Akademický rok: 2021/2022

Téma bakalářské práce: Modulární simulátor tankových bitev

Hodnocení práce:

	A	B	C	D	E	F
Hodnocení: A – nejlepší; F - nevyhovující						
1. Aktuálnost řešeného tématu	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Obtížnost zadaného úkolu	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Splnění všech bodů zadání	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Vhodnost zvolené metody řešení	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Logické členění práce	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Úroveň jazykového zpracování	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Formální úroveň práce	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Práce s literaturou a její citace	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Úroveň zpracování teoretické části	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. Kvalita zpracování praktické části	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11. Dosažené výsledky práce	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12. Přínos práce a její využití	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Celkové hodnocení práce:

Výsledná známka není průměrem výše uvedených hodnocení. Znamku uvede oponent dle svého uvážení dle klasifikační stupnice ECTS:

A – výborně, B – velmi dobře, C – dobře, D – uspokojivě, E – dostatečně, F – nedostatečně.

Stupeň F znamená též „nedoporučuji práci k obhajobě“.

Předloženou bakalářskou práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení

B - velmi dobře.

V případě hodnocení stupněm „F – nedostatečně“ uveďte do připomínek a slovního vyjádření hlavní nedostatky práce a důvody tohoto hodnocení.

Otázky k obhajobě:

1. V práci uvádíte, že proces modelování začíná výběrem vhodných referenčních obrázků. Odkud jste je získal Vy? Máte odcitované jejich zdroje?
2. V kapitole 8.1 píšete, že bude možné provádět nastavení, které však dosud nebylo do aplikace přidáno. Co se má ve hře nastavovat a kdy to bude do hry implementováno?
3. Plánujete nějaké další rozšiřování této aplikace?

Další připomínky, vyjádření, náměty k obhajobě práce (možno pokračovat i na další stránce):

Celkově se jedná o poměrně kvalitně zpracovanou práci. Student prokazuje, že dané problematice rozumí a dokáže vytvářet aplikace rozsáhlejšího charakteru v engine Unity.

Výhrady mám pouze ke splnění prvního a posledního bodu zadání. Dle prvního bodu měl student vypracovat literární rešerši na téma vývoje síťových počítačových her. Tomuto je sice věnována kapitola 2, ale tam je pouze popsáno několik knihoven pro práci se sítí, které lze použít v prostředí Unity. Ale dle formulace bych očekával obecnější rešerši na tuto oblast a zmíněné případně i jiné síťové knihovny, které nejsou s Unity kompatibilní.

Posledním bodem zadání bylo popsat vývoj a moduly simulátoru. Některé kapitoly textu praktické části práce by si ale zasloužily více podrobnější popis. Takovým příkladem je tvorba modelů v Blenderu nebo modulů a popis parametrů pro síťovou komunikaci aplikace.

Datum 27. 5. 2022

Podpis oponenta bakalářské práce