

OPONENTSKÝ POSUDEK BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Student: Miroslav Páč

Oponent: Ing. Tomáš Juřena

Studijní program: Inženýrská informatika

Studijní obor: Softwarové inženýrství

Akademický rok: 2021/2022

Téma bakalářské práce: **Multiplatformní karetní hra**

Hodnocení práce:

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

D - uspokojivě.

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

Otázky k obhajobě:

Jsou požadavky v kapitole 7.2 finální a kompletní?

Jelikož jste zvolil engine s podporou 3D, uvažoval jste nad zavedením 3D prvků do hry?

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

Předkládaná bakalářská práce popisuje proces vývoje jednoduché karetní hry a provádí rešerši některých herních enginů. Autor se v práci zaměřuje především na enginy se svobodným použitím a možnost vývoje hry v jazyce C#. Kromě rešerše je v teoretické části čtenář seznámen se základy návrhu software a jeho modelování v jazyce UML. Praktická část je zaměřena na popis vývoje hry



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta aplikované informatiky

od zdůvodnění výběru hry, přes instalaci použitých nástrojů a práce s nimi, po samotnou implementaci.

V práci se vyskytuje řada překlepů, gramatických a formálních chyb, a působí nedopracovaně. Některá témata jsou rozebrána velmi povrchně a snižují tak kvalitu práce. Nevhodné je vkládání úseků kódu pomocí snímků obrazovky nebo málo přehledné zpracování požadavků na vyvíjenou aplikaci v kapitole 7.3.1.1.

Autor se v práci snaží čtenáře seznámit s procesem vývoje aplikace od definice požadavků, návrhu struktury, až po implementaci, ale sám se tohoto schématu nedrží. Příkladem může být jiná kolekce tlačítek v hlavním menu aplikace než je ve wireframu nebo dokonce v požadavcích na systém.

Většina požadavků je definována velmi vágně a obecně.

V práci je uvedeno, že autor pracoval s 42 zdroji. V číslování je ale zdroj 22 prázdný a zdroje 36 až 41 v práci použity nejsou. Jedná se o všechny zdroje z doporučené literatury a jeden elektronický článek. Seznam použitých literárních zdrojů také není jednotně formátován, ale citace jsou dle normy.

Obtížnost zvoleného tématu není nijak vysoká, díky tomu, že student zvolil engine, který je hojně komunitně využíván a existuje pro něj velké množství podpurných materiálů. Přínosnější by byl podobný návod pro některý z méně rozšířených enginů. Práci tedy hodnotím stupněm D a doporučuji ji k obhajobě.

Datum 27. 5. 2022

Podpis oponenta bakalářské práce