



POSUDEK BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: Jiří Dřímál

Název práce: Vývoj videoher a testování herních enginů

Autor posudku: Jan Šlégr

Cíl práce: Syntetizovat jednotlivé aspekty videoherního vývoje, a vytvořit ucelený přehled především pro začínající videoherní vývojáře.

Povinná kritéria hodnocení práce	Stupeň hodnocení (známka)					
	A	B	C	D	E	F
Práce svým zaměřením odpovídá studovanému oboru	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vymezení cíle a jeho naplnění	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování teoretických aspektů tématu	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování praktických aspektů tématu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adekvátnost použitých metod, způsob jejich použití	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hloubka a správnost provedené analýzy	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Práce s literaturou	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Logická stavba a členění práce	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jazyková a terminologická úroveň	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Formální úprava a náležitosti práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vlastní přínos studenta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Využitelnost výsledků práce v teorii (v praxi)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Vyjádření k výsledku anti-plagiátorské kontroly

Při provedené kontrole nebyly nalezeny žádné shody (výsledek 0 %).

Díličí připomínky a náměty:

Přestože je práce pravděpodobně určena pro poučeného čtenáře, možná by bylo vhodné některé pojmy definovat alespoň v poznámce pod čarou (sandbox hra, F2P tituly, AR, VR – práce nemá seznam použitých zkratk!). Některé pojmy jsou uvedeny v uvozovkách, přestože se jedná o běžně používané výrazy („cheaty“ a „hacky“).

Formální stránka je na dobré úrovni, nicméně zasloužila by větší péči (např. hned v anotaci nesprávně rozdělené slovo „vysoko rozpočtové“), v textu na více místech „milionů \$“ nebo „6 %“ místo „6%“ ve významu „šestiprocentní“. Tyto drobnosti však nijak nesnižují možnost porozumění práci. Někde chybí nebo naopak přebývají čárky, např. ve větě "Ke srovnání enginů, tak nebyly důležité samotné scény...".

Přestože je v práci použita forma citování autor-rok, jsou prameny v literatuře číslovány. Norma ČSN ISO 690 je u citací dodržena.

Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

Práce je převážně rešeršní a kompilační, což je samozřejmě v teoretické části přípustné. Autor v kapitole Cíle práce slibuje „testování a srovnání herních enginů“. Srovnání je sice provedeno (výsledkem je tabulka 2 na str. 41), ale testování je omezeno podle všeho pouze na otevření a popis IDE. Pod pojmem „testování“ bych si představil vytvoření alespoň jednoduché scény ideálně ve všech popsanych enginech (případně by stačilo alespoň v jednom) a její benchmark na různých strojích (např. jednoduše z hlediska FPS). To by byla pro studenta jistě přínosná praktická část, která by si zasloužila nejvyšší hodnocení. Přesto i takto provedená práce může být pro čtenáře zajímavá. Vzhledem k výše uvedenému navrhuji známku **D**.

Otázky k obhajobě:

- 1) Který z testovaných enginů je podle Vašeho názoru uživatelsky nejprívětivější?
- 2) Plánujete v budoucnu v tomto tématu pokračovat, např. benchmarkováním enginů popsáným výše?

Práci doporučuji k obhajobě.

Navržená výsledná známka: D

V Litomyšli dne 9. května 2020

podpis