



POSUDEK OPONENTA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: Jan Dušek

Název práce: Vývoj 2D hry s využitím Unity engine

Autor posudku: Filip Malý

Cíl práce: Cílem bakalářské práce je představit technologie pro vývoj počítačových her a následně vytvořením 2D hry s pomocí engine Unity.

Povinná kritéria hodnocení práce	Stupeň hodnocení (známka)					
	A	B	C	D	E	F
Práce svým zaměřením odpovídá studovanému oboru	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vymezení cíle a jeho naplnění	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input 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 type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Práce s literaturou	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Logická stavba a členění práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input 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

Dle antiplagiátorské kontroly nevykazuje práce shodu s jinými texty (0 procent).

Dílicí připomínky a náměty:

Práce obsahuje občasné překlepy, nesnižují význam textu, některé názvy nejsou psány dobře (například Unifikovaný Modelovací Jazyk, zde by bylo vhodnější uvést anglický název bez velkých písmen a zkratku UML). Mezi popiskem obrázku (tabulky) a číslem obrázku (tabulky) mohl být nějaký oddělovač.

Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

Práce se zaměřuje na herní engine Unity pro vývoj her. Text práce je rozdělen na tři základní části. V první autor popisuje videohry a platformy, na kterých se hry provozují. Druhá část práce je věnována hernímu engine Unity včetně dalších podobných engineů určených pro vývoj hry. Další část práce je pak věnována samotné tvorbě hry s využitím Unity, autor v začátku této části obecně srovnává provedení hry ve 2D a 3D. Následuje průběh tvorby hry, popis tohoto průběhu, autor zmiňuje i záležitosti financování a celého konceptu hry. Kapitola týkající se

implementace zde popisuje, jak se orientovat v prostředí Unity, věnuje se pohybu a kolizím, ale jen z popisného pohledu. Uvítal bych, kdyby v práci, zejména v těchto částech, které se věnují implementaci, byly ukázky zdrojových kódů (například, jak se řeší ona kolize, jak je řešen pohyb prvku ve hře, pohyb celé scény, a podobně).

Práce by mohla být vhodným úvodem do daného prostředí pro tvorbu her, nicméně v práci postrádám zdrojové kódy s komentářem, na kterých by autor demonstroval, jak lze prostředí využít pro tvorbu hry.

Text práce je vcelku vhodně strukturován. Práce splňuje metodické pokyny, autor splnil cíle definované v zadání práce.

Otázky k obhajobě:

Práci doporučuji k obhajobě.

Navržená výsledná známka: C

V Hradci Králové, dne 11. května 2021

podpis