



## POSUDEK OPONENTA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

**Jméno studenta:** Jakub Lásko

**Název práce:** Vývoj 2D hry v Unity

**Autor posudku:** Antonín Slabý

**Cíl práce:** Bakalářská práce se soustředí na vývoj 2D hry v prostředí Unity a na popis celého procesu spolu se základní funkcionalitu Unity.. Důraz je kladen důraz na seznámení uživatele se základními prvky a principy Unity, které se uplatnily v rámci vývoje hry anebo jsou velice často využívány všeobecně. Je ukázán návrh grafického rozhraní, implementace algoritmů, tvorba skriptů, vestavěné funkce, tvorba animací a zvukových efektů. Často j využit alternativní přístup při vývoji hry v porovnání s běžnými postupy

| 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 checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Zpracování teoretických aspektů tématu             | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Zpracování praktických aspektů tématu              | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Adekvátnost použitých metod, způsob jejich použití | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input 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 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 type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Vlastní přínos studenta                            | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Využitelnost výsledků práce v teorii (v praxi)     | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

### Dílejší připomínky a náměty:

Vložte připomínky k práci

### **Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:**

Práce popisuje teoreticky a demonstruje prakticky funkčnosti software Unity při vytváření her. V grafice je koncentrována pozornost na 2D funkčnosti. Cíl práce, tak jak byl stanoven, byl splněn. Jsou popsány a demonstrovány základní funkčnosti. Text je jasný a dostatečně ilustrativní, nutně dosti popisný. Jazyková a stylistická stránka mohla mít lepší úroveň. Škoda, že se nepodařilo syntetizovat úsilí ve vytvoření praktické ukázky aspoň jednoduché 2D hry a/nebo věnovat se 3D funkčností Unity.

### **Otázky k obhajobě:**

Diskuse by se mohla zaměřit např. na následující problémy:

3D funkčnosti Unity

Mohl by autor demonstrovat nějaký praktický jednoduchý výsledek spojený s rysem fyzika?

Jak náročné je zvládnutí všech rysů software?

Má autor nějaké zkušenosti s vývojem konkrétní aplikace s pomocí Unity?

Jak náročné je zvládnutí manuálů Unity?

**Práci doporučuji k obhajobě.**

**Navržená výsledná známka: C**

**V Hradci Králové, dne 11. května 2018**

---

**podpis**