



## POSUDEK VEDOUcíHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

**Jméno studenta:** Martin Lešák

**Název práce:** Tvorba a digitální reprezentace stolní RPG hry

**Autor posudku:** Petr Bauer

**Cíl práce:** Cílem práce je vytvoření stolní hry na hrdiny a její následný převod do digitální podoby ve formě webové aplikace umožňující hru skupiny až čtyřech hráčů.

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 checked="" type="checkbox"/>	<input 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 checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adekvátnost použitých metod, způsob jejich použití	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input 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 type="checkbox"/>	<input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/>	<input 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 checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Využitelnost výsledků práce v teorii (v praxi)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### Vyjádření k výsledku anti-plagiátorské kontroly

Celková podobnost je menší než 1 %. Jedná se o doslovnou citaci k nástroji GIT s řádně uvedeným zdrojem.

### Dílicí připomínky a náměty:

Aplikace by do budoucna mohla umožňovat volitelnou míru automatizace pro usnadnění hraní méně zkušeným hráčům.

### Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

Obsahem práce je vytvoření vlastního systému pravidel stolní hry na hrdiny a jejich následný převod do podoby webové aplikace. Ta umožňuje vytvoření herní místnosti, případně připojení do místnosti již existující, kde se hráčům zobrazují všechny důležité informace z právě probíhající hry. Tu připravuje a řídí zakládající hráč zvaný též slovotepec.

Každý z hráčů se přihlašuje na svůj uživatelský účet chráněný heslem. Po přihlášení může spravovat své dobrodruhy včetně jejich inventářů a připojovat se k jednotlivým hrám. Kromě

uživatelských účtů existuje ještě administrátorský účet umožňující správu dostupných předmětů, monster a pozadí pro herní scénář.

V teoretické části práce autor nejprve vysvětluje princip her na hrdiny a popisuje jejich nejrozšířenější varianty. V závěru kapitoly představuje a srovnává existující konkurenční řešení.

V kapitole věnované praktické části autor nejprve představuje podpůrné platformy pro vývoj, především Vue, Node.js, Express a MongoDB, a použité balíčky. Následuje popis jednotlivých částí aplikace na straně frontendu i backendu a struktury použité databáze.

Poměrně stručný závěr je věnovaný shrnutí dosažených výsledků a s nimi souvisejícím doporučením.

Autor pracoval samostatně a odvedl velký kus práce vytvořením a odladěním originálního systému pravidel. Vzniklá aplikace je funkční a splňuje požadavky stanovené v úvodu. Subjektivně ji považuji za velmi zdařilou. Struktura práce je přehledná a srozumitelná a jednotlivé části na sebe logicky navazují.

Cíle práce byly splněny. Práci doporučuji k obhajobě a hodnotím A.

#### **Otázky k obhajobě:**

1. Která z použitých technologií se ukázala jako nejméně vhodná a jakou alternativu byste zvolil?
2. Plánujete další vývoj aplikace, a pokud ano, jaké budou jeho hlavní cíle?

**Práci doporučuji k obhajobě.**

**Navržená výsledná známka: A**

**V** Hradci Králové, **dne** 22. května 2023



---

**podpis**