

## POSUDEK OPONENTA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

**Jméno studenta:** František Machoň

**Název práce:** Vývoj mobilní hry pro platformu Android

**Autor posudku:** Antonín Slabý

**Cíl práce:** Cílem bakalářské práce je obeznámit čtenáře s problematikou vývoje her pro přenosné platformy, respektive pro chytrá mobilní zařízení s Android OS a následně s pomocí získaných znalostí navrhnout a implementovat hru pro tuto platformu. Práce je rozdělena do 5 částí. Nejprve jsou obecně představeny hry, herní platformy a jejich historie, dále se text zabývá tím, jakým způsobem probíhá proces vývoje pro přenosné platformy a jaké překážky přináší. Poté jsou specifikovány oblasti, kterým je potřeba při vývoji mobilních her věnovat pozornost, tak aby hra byla přístupná a potenciálními hráči kladně přijata. V další části práce se autor zabývá výběrem vhodného vývojového prostředí pro vytvoření mobilní hry a nakonec za pomoci zvolené technologie hru vyvine a čtenáře s klíčovými částmi procesu seznámí.

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 type="checkbox"/>	<input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/>	<input 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 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 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 checked="" 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

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

### Díličí připomínky a náměty:

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

Teoretická část práce přináší panoramatický pohled na velmi širokou a intenzivně pěstovanou tematiku her ro mobilní zařízení, jejich specifika, způsoby vývoje, výhody a problémy. Výběr fakt je při malém rozsahu textu proveden rozumně a text je zajímavý a poskytuje zájemci podstatné základní informace Praktická část práce se týká výběru prostředí pro vývoj ( po analýze zvolen klasický Engine Unity) a dokumentaci postupu při vývoji hry. Hra se jeví jako funkční a dostatečně rozsáhlý a úspěšný projekt přiměřeně otestovaný z hlediska komfortu ovládní.

Text práce je vhodně doplněn o ukázky zdrojových kódů a obrázky, je vhodně strukturován. Práce splňuje metodické pokyny, autor splnil cíle definované v zadání práce.

### **Otázky k obhajobě:**

Mohou se týkat vhodnosti použitého nástroje, problémy, které musel autor překonat, např. problémy spojené s ovládním hry z mobilního zařízení.

**Práci doporučuji k obhajobě.**

**Navržená výsledná známka: B**

**V Hradci Králové, dne 29. dubna 2023**

---

**podpis**