



POSUDEK VEDOUCÍHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: Machoň František

Název práce: Vývoj mobilní hry pro platformu Android

Autor posudku: Ing. Jakub Beneš

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

Anti-plagiátorská kontrola vykazuje nulovou celkovou podobnost s jinou prací.

Dílní připomínky a náměty:

Práce je příliš dlouhá.

Autor práce v kapitole 7.6 přikládá obrázky z profileru. Hodnoty v obrázku nejsou dobře čitelné.

Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

Student vypracoval velmi rozsáhlou bakalářskou práci na téma vývoje mobilních her pro platformu Android. V teoretické části práce detailně a přehledně popisuje problematiku vývoje mobilních her a porovnává aktuální platformy. Přestože je práce až příliš dlouhá, dává čtenáři podrobný přehled o problematice vývoje mobilních her nejen pro platformu Android. V praktické části práce autor implementoval vlastní mobilní hru. Při implementaci využil znalostí, které byly popsány v teoretické části. Praktická část práce obsahuje zajímavé ukázky kódů, diagramy a další obrázky znázorňující proces vývoje. Autor si úspěšně poradil s návrhem vhodného ovládání hry na mobilním zařízení. Autor vhodně cituje, zdroje jsou relevantní a aktuální. Cíle práce byly splněny.

Otázky k obhajobě:

Při vývoji mobilní hry pro platformu Android jste využil herní engine Unity. Máte osobní zkušenosti i s jinými enginy pro tvorbu mobilních her?

Práci doporučuji k obhajobě.

Navržená výsledná známka: A – výborně

V Hradci Králové, dne 11. května 2023

podpis