

# ČESKÁ ZEMĚDĚLSKÁ UNIVERZITA V PRAZE

Provozně ekonomická fakulta

## Posudek oponenta diplomové práce

Název práce **Vývoj 2D hry v herním enginu Unity3D**

Student **Bc. Petr Klouček**

Vedoucí práce **Ing. Dana Vynikarová, Ph.D.**

Pracoviště **Katedra informačního inženýrství**

Oponent **Ing. Robert Pergl, PhD.**

Instituce **České vysoké učení technické v Praze, Fakulta informačních technologií**

Pozice **docent**

Celkový postup řešení	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Členění práce (kapitoly, podkapitoly, odstavce)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Formální zpracování celkový dojem	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Formulace cílů práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Metodika zpracování	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Odborný přínos práce a její praktické využití	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Práce s daty a informacemi	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Práce s odbornou literaturou (citace, norma)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Přesnost formulací a práce s odborným jazykem	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Souhrn a klíčová slova odpovídají obsahu práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Splnění cílů práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Téma práce a její význam	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Teoretické zázemí autora	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Úroveň jazykového zpracování	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Závěry práce a jejich formulace	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Celkové hodnocení práce známkou				<b>1</b>

Hodnocení: 1 = nejlepší

Datum 17. 4. 2022

.....  
podpis oponenta práce

**Odůvodnění hodnocení a celkové shrnutí:**

Jedná se o nadprůměrně rozsáhlou práci, kromě bohaté textové části je zejména implementační část působivá – autor vytvořil kompletně grafiku, komplexní logiku hry a realizaci v Unity3D. Výsledkem je hra po všech stránkách na profesionální úrovni, která je publikována v Google Play.

Hra funguje, nenašel jsem žádný problém, opět mohu jen konstatovat profesionální úroveň zpracování.

Drobné výhrady mám pouze k typografické a jazykové stránce a též analýza požadavků je poměrně chudá v porovnání s výsledkem.

Celkově se jedná o výrazně nadprůměrnou diplomovou práci z hlediska textové části i aplikace, která by zasloužila přihlášení do nějaké soutěže o ocenění.

**Otázky k obhajobě:**

Kolikrát již byla hra stažena v době obhajoby práce?

Jaké úpravy by vyžadovala implementace pro zmiňovanou iOS verzi? Jak pracné by bylo následné udržování dvou verzí?

Datum 17. 4. 2022

.....  
podpis oponenta práce