



POSUDEK OPONENTA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: Viktor Horáček

Název práce: Software pro návrh příběhu 3D RPG her

Autor posudku: Filip Malý

Cíl práce: Cílem práce je vyvinout aplikaci návrhu příběhu počítačové hry na hrdiny(RPG) pomocí JMonkeyEnginu, který umožní uživateli vytvořit hratelný příběh a amatérský vzhled 3D světa bez znalosti programování. Při modelování herního světa bude uživatel schopný editovat všechny prvky pouze pomocí předpřipravených nástrojů pomocí uživatelského rozhraní. V textu práce budou představeny elementy software použité v aplikaci a zkušenosti s jejím vývojem. Vlastní aplikace bude obsažena v příloze k práci.

Povinná kritéria hodnocení práce	Stupeň hodnocení (známka)					
	A	B	C	D	E	F
Práce svým zaměřením odpovídá studovanému oboru	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vymezení cíle a jeho naplnění	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování teoretických aspektů tématu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" 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 type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" 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"/>

Vyjádření k výsledku anti-plagiátorské kontroly

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

Dílicí připomínky a náměty:

Kapitola 5 by měla začínat na nové straně. Zdrojové kódy je vhodné vkládat jako text a nikoliv jako obrázky. Zdroje v seznamu literatury mohl autor lépe formátovat (zejména ty, které mají vícečíslné číslo). Občasné překlepy v textu práce, ale i v popisku obrázku, například obrázky 21, 31.

Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

Text práce je věnován analýze a popisu vývoje aplikace umožňující tvorbu trojrozměrné scény s možností přidání dějové linie. Práci lze rozdělit na tři základní části. První z nich je věnována popisu multiplatformního herního engine JMonkeyEngine 3 určeného pro vývoj 3D her. V této části nás autor seznamuje s principy, na kterých je tento engine vystavěn, věnuje se i porovnání výkonu jazyka C# a Java. Zde popsaná optimalizace kódu je však značně zjednodušená. Druhá část hry popisuje počítačové hry, popis je zaměřen pouze na druhy her, které se vážou k tématu práce. Tato část je také zbytečně krátká a bylo by vhodné ji připojit k jiné, případně trochu rozšířit. Poslední část práce se věnuje popisu vývoje aplikace v prostředí JMonkeyEngine 3, jsou zde ukázky implementace, které jsou pak použity i při vývoji ukázkové aplikace (scéna a dějová linie).

Přínos práce je možné spatřovat zejména v popisu technologie JMonkeyEngine 3 a ukázce vývoje hry v tomto prostředí. Práce je jinak velmi úzce zaměřena a předpokládaný potenciál pro čtenáře je tak vcelku malý. Přínos práce by se zvýšil, pokud by se práce věnovala například i grafickým algoritmům, které představený engine využívá, a teoretickým východiskům počítačové grafiky. Název práce zcela neodpovídá názvu dle zadání („3D Software pro návrh RPG her“ vs. „Software pro návrh příběhu 3D RPG her“). Práce je celkem vhodně strukturovaná, dobře psaná, autor splnil cíle v zadání práce.

Otázky k obhajobě:

Práci doporučuji k obhajobě.

Navržená výsledná známka: C

V Hradci Králové, dne 14. května 2019

podpis