



POSUDEK OPONENTA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: Lukáš Valnoha

Název práce: Objektový přístup v návrhu RPG hry

Autor posudku: Tomáš Kozel

Cíl práce: Seznámit se s metodikami tvorby počítačových her a za pomoci objektového přístupu navrhnout počítačovou hru s RPG prvky.

Povinná kritéria hodnocení práce	Stupeň hodnocení (známka)			
	1	2	3	4
Práce svým zaměřením odpovídá studovanému oboru	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vymezení cíle a jeho naplnění	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" 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"/>
Zpracování praktických aspektů tématu	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adekvátnost použitých metod, způsob jejich použití	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hloubka a správnost provedené analýzy	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Práce s literaturou	<input type="checkbox"/>	<input checked="" 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"/>
Jazyková a terminologická úroveň	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Formální úprava a náležitosti práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vlastní přínos studenta	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Využitelnost výsledků práce v teorii (v praxi)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Dílčí připomínky a náměty:

Práce je na slušné formální úrovni, avšak i přesto lze mít některé drobné výhrady k dílčím částem textu. Jedná se například o doslovné citace, které jsou správně uvedeny kurzívou i s odkazem na zdroj, ale správně by měly být uváděny i v uvozovkách. U některých odkazů na zdroj není uveden rok vydání, jak je normou v případě vybrané formy citací (autor, rok) předepsáno (např. s. 33 – „Živě.cz“, „Mička“). V některých místech textu je použito odlišné řádkování (např. s. 24, 25). Pod nadpisy je zbytečně velká vertikální mezera (pravděpodobně celý volný řádek). Odkazy na zdroje obrázků jsou uváděny přímým URL odkazem, bylo by lepší dodržet zvolený formát citací. Zdrojové kódy v textové příloze by mohly být lépe formátovány (menší písmo, větší odsazování). Zdrojové kódy aplikace uvedené v digitální příloze ukazují na prvotní fázi tvorby prototypu generování hráčiho

pole aplikace a ověření možností použití Dijkstrova algoritmu. Pro nasazení do reálné hry by bylo nutné na implementaci zapracovat. Kódy navíc jen okrajově vychází z navrženého modelu.

Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

Práce je i přes výše uvedené připomínky zpracována po formální stránce na slušné úrovni. Obsahová část práce odpovídá rámcově zadání i vytčenému cíli. Trochu nevyrovnané jsou jednotlivé části z pohledu rozsahu. První část (cca do str. 20 a 35 - 45) je podrobnější a demonstruje autorův zájem o herní oblast a výbornou orientaci v této problematice. Osobně bych těžiště práce směřoval více k samotnému návrhu a implementaci ukázkové hry na úkor úvodních statí. Přesto ale nelze říci, že by návrhová a implementační část byla příliš ochuzená. Strategie hry je obstojně promyšlená a objektový návrh taktéž rozumný, i když v některých částech se rozpadá na velký počet podtříd s malou mírou „evoluce“ či vzájemné odlišnosti (což je potvrzeno i ve zdrojovém kódu). Zde by se dalo uvažovat o nějakém obecnějším řešení založeném na parametrizaci rodičovských tříd. Implementace obsahuje jen prototyp ověřující možnosti generování map a Dijkstrův algoritmus nad mapou políček. Jelikož cílem byl primárně návrh počítačové hry, nespátřuji v tom ale velký problém.

Celkový rozsah práce (67 stran + přílohy) je na bakalářskou práci více než dostačující a vzhledem k množství otevřených problémů dává téma možnost dalšího rozvoje jak v oblasti rozvoje herní strategie, tak zejména v možnostech zpracování a implementace objektového modelu hry (např. dynamiky systému, simulace průběhu, ověření strategií apod.).

Závěrečné hodnocení osciluje mezi známkami výborně a velmi dobře, v případě úspěšné obhajoby se lze přiklonit k lepší známce.

Otázky k obhajobě:

Jaký prostor vidíte ve svém projektu pro tvorbu nějakého vlastního herního „engine“ nebo využití nějakých podobných nástrojů externích?

Zamyslete se nad možností redukce množství potomků realizujících dílčí typy herních objektů (Akce, AI, ...).

Jak by měla být implementována konkrétněji herní strategie – centrálně řízená, nebo prostřednictvím autonomních objektů/agentů, jinak... ?

Práci doporučuji k obhajobě.

Navržená výsledná známka: velmi dobře

V Hradci Králové, dne 29. prosince 2014



podpis