



## POSUDEK OPONENTA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

**Jméno studenta:** Lukáš Pohl

**Název práce:** Návrh řešení desktopové MMO hry

**Autor posudku:** Antonín Slabý

**Cíl práce:** Cílem této práce je popsat mechaniky MMO her a nastínit možnou implementaci vybraných herních mechanik. V první části se bakalářská práce věnuje popisu MMO her, vybraných podžánrů a jejich obvyklých principů. V druhé části se práce zaměřuje na rozdíly mezi herními frameworky a enginy a některými jejich zástupci. Pojednává také o operačním systému Windows a frameworku .NET. Třetí část nastiňuje praktické příklady řešení několika základních vybraných herních mechanik a rozebírá základy problematiky síťové komunikace mezi serverem a klienty. Poslední část se týká vjemové stránky her, tedy vykreslování, shaderů, částic a prostorových zvuků. Práce je obohacena o poznatky a volby z vývoje MMO hry WarEternal

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

**Dílčí připomínky a náměty:**

...

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

Práce je dobrým úvodem do MMO her, jejich podstaty, pojmového aparátu, způsobů provozování, herních frameworků, enginů, síťových požadavků, přístupům k realizaci grafické a zvukové stránky.

**Teoretická část:**

Svět MMO her popisovaný v práci patří do AI, má celosvětově jistou oblibu a sociální vliv. Tématika, kterou autor postihuje je velmi široká, a informace z tohoto důvodu jsou sice správné, ale často základní. Práce má rešeržní charakter. Zúžení záběru by práci prospělo.

**Praktická stránka:**

Ukázky způsobů práce jsou pouze naznačeny a není demonstrována žádná ucelená autorem realizovaná část a autorův výsledek.

Jazykově a formálně má práce dobrou úroveň.

Hodnocení vzhledem k rozsahu vlastního přínosu studenta demonstrovaného v textu práce hodnotím C.

### **Otázky k obhajobě:**

Autor v práci uvádí: Hra WarEternal je mnohaletý osobní projekt a její kód není součástí bakalářské práce. Je škoda, že autorovy praktické zkušenosti s realizací nejsou v textu více zdůrazněny.

**Otázka:**

Zda, v jakých rolích a jak konkrétně a autor přispěl k vývoji tohoto projektu?

**Práci doporučuji k obhajobě.**

**Navržená výsledná známka: C**

**V Hradec Králové, dne 26. srpna 2019**

---

**podpis**