



POSUDEK VEDOUcíHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: Lukáš Pohl

Název práce: Návrh řešení desktopové MMO hry

Autor posudku: Ing. Michal Macinka

Cíl práce: Popsat problematiku herních mechanik a síťové komunikace u MMO her a navrhnout řešení vybraných herních mechanik.

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

Práce byla vyhodnocena v Odevzdej.cz (celková podobnost 0 %).

Dílčí připomínky a náměty:

-

Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

Předložená práce vcelku pěkně uvádí čtenáře do problematiky návrhu a vývoje MMO počítačových her. V první části práce se autor nejprve věnuje popisu základních informací a elementů MMO a MOBA her. Pozornost je zde také věnována zmínce o aktuálních platebních herních modelech a popisu hry WarEternal, kterou autor několik let vyvíjí. Dále se autor věnuje popisu herních enginů a frameworků spolu s rešerší stávajících dostupných řešení. Autor se v této části také zaměřuje na popis nástrojů, které v práci použil. Druhá část práce je zaměřena na popis důležitých aspektů, které je potřeba při vývoji her optimálním způsobem vyřešit. Tato část přehledně uvádí čtenáře do problematiky síťové

komunikace, zpracování shaderů, částic a práce se zvuky. Problematika těchto jednotlivých aspektů je zde doplněna o praktické ukázky kódu použitého přímo ve WarEternal. Nicméně řešerše dostupných řešení mezi frameworky a enginy mohla být hlubší a popisované technologie mohly být vybírány na základě specifikovaných parametrů. V práci by mohlo být obsaženo více praktických ukázek ke zmíněným mechanikám, aby si čtenář byl schopný představit konkrétní použití. Každopádně autor předvedl, že má značné znalosti v dané problematice vývoje i návrhu MMO her. Hlavním přínosem této práce je přehledné vysvětlení vybraných mechanik, které mohou být při vývoji takto rozsáhlých projektů velmi komplikované. Bohužel tento celkový přínos trochu kazí fakt, že práce se zabývá především jen řešeršní činností.

Práce vyhovuje metodickým pokynům.

Otázky k obhajobě:

Jsou do budoucna zvažovány i ostatní platformy mimo OS Windows?

Jakým způsobem je řešena síťová komunikace a zpracování paketů u hry WarEternal?

Práci doporučuji k obhajobě.

Navržená výsledná známka: B

V Hradec Králové, dne 6. září 2019

podpis