



POSUDEK VEDOUCÍHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: David Domkař

Název práce: Multiplatformní vývoj her ve frameworku Flutter

Autor posudku: Ing. Milan Kořínek

Cíl práce: Cílem práce bylo prozkoumat možnosti multiplatformního vývoje her s využitím frameworku Flutter. Pro ověření byla vytvořena jednoduchá hra pomocí tohoto frameworku.

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 checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adekvátnost použitých metod, způsob jejich použití	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hloubka a správnost provedené analýzy	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Práce s literaturou	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Logická stavba a členění práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input 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"/>	<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 checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Vyjádření k výsledku anti-plagiátorské kontroly

Systém našel shodu 6 %, nicméně nalezená shoda je řádně ocitována.

Dílicí připomínky a náměty:

Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

V první části práce se autor zabývá frameworkem Flutter. Zkoumá jej z teoretického hlediska. Je zde popsána architektura frameworku, programovací jazyk Dart, vývojové nástroje a databázi pluginů, díky kterým je vývoj aplikací v tomto frameworku jednodušší. Získané a popsané znalosti jsou následně ověřeny praktickým příkladem, který je popsán v druhé části.

Druhá část se zaměřuje na tvorbu jednoduché, multiplatformní hry. Autor zde popisuje jednotlivé části hry nutné pro její správný chod a využití frameworku v jednotlivých vrstvách. Je zde popsán způsob renderování, zpracování fyziky nebo např. obsluha vstupů od hráče. Nakonec je popsáno, jakým způsobem lze díky frameworku exportovat výslednou hru na různé platformy. Některé podkapitoly jsou pro lepší pochopení doplněny o obrázky a kusy kódu.

Autor některé části vytváří sám bez využití hotových knihoven nebo pluginů, aby mohl získané teoretické znalosti skutečně ověřit a odpovědět na výzkumné otázky, které jsou zodpovězeny v poslední části práce.

Cíle práce byly splněny. Práci doporučuji k obhajobě a z důvodů již popsaných navrhuji známku A.

Otázky k obhajobě:

1. Jaké jsou další nevýhody frameworku Flutter, kromě nemožnosti tvorby 3D her?

Práci doporučuji k obhajobě.

Navržená výsledná známka: A

V Hradci Králové, dne 3. května 2024

podpis