



POSUDEK VEDOUCÍHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: Michal Macinka

Název práce: Implementace hry pro OS Android

Autor posudku: Tomáš Kozel

Cíl práce: Popsat problematiku tvorby her pro mobilní platformu Android a navrhnout a implementovat ukázkovou hru pro tuto platformu.

Povinná kritéria hodnocení práce	Stupeň hodnocení					
	A	B	C	D	E	F
Práce svým zaměřením odpovídá studovanému oboru	x					
Vymezení cíle a jeho naplnění	x					
Zpracování teoretických aspektů tématu	x					
Zpracování praktických aspektů tématu		x				
Adekvátnost použitých metod	x					
Hloubka a správnost provedené analýzy		x				
Práce s literaturou	x					
Logická stavba a členění práce			x			
Jazyková a terminologická úroveň			x			
Formální úprava a náležitosti práce		x				
Vlastní přínos studenta		x				
Využitelnost výsledků práce v teorii (praxi)		x				

Dílčí připomínky a náměty:

Práce místy obsahuje drobné překlepy a formulační neobratnosti. Podkapitola 3.4 o úrovních API je zbytečně rozsáhlá a spíše porozumění problému komplikuje než usnadňuje. Odstavec 5.1.2 Cílová platforma zbytečně opakuje skutečnosti uváděné v úvodu práce. Kapitola věnovaná návrhu hry je příliš stručná a postrádá jakékoliv prvky objektového návrhu, ačkoliv aplikace se skládá z řady tříd. V práci chybí kapitola věnovaná zhodnocení výsledků. Zdrojové kódy by mohly být komentovány.

Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

Práce vcelku pěkně uvádí čtenáře do problematiky programování pro Android. Užitečná je i stať pojednávající o testování herních frameworků. Vytvořená hra je funkční a programátorský styl autora je slušný. Student pracoval samostatně, iniciativně. Celkový výsledek trochu kazí absence hlubší objektové analýzy a návrhu. Práce odpovídá metodickým pokynům i zadání.

Námět k obhajobě: Student se může u obhajoby více zaměřit na problematiku objektového návrhu aplikace.

Práci doporučuji k obhajobě.

Navržená výsledná známka: C

V Hradci Králové, dne 6. září 2016

podpis