

# Hodnocení bakalářské práce – oponent

**Autor hodnocení:** Ing. Libor Holub  
**Vedoucí bakalářské práce:** Ing. Radoslav Fasuga, Ph.D.  
**Oponenti:** Ing. Libor Holub  
**Téma:** Tvorba uživatelského prostředí výpravné evoluční hry  
**Verze ZP:** 1  
**Student:** Miroslav Osoba

1. *Splnění požadavků zadání.*

Zadání bakalářské práce považuji za středně náročné, a to zejména z důvodu nutnosti týmové spolupráce. Práce byla vypracována dle jednotlivých bodů zadání.

2. *Hodnocení formální stránky závěrečné práce.*

Práce je vhodně strukturovaná, jednotlivé části na sebe logicky navazují.

3. *Hodnocení výsledků závěrečné práce.*

Ve svém úvodu se práce věnuje přehledu několika typů her a to zejména z hráčského pohledu. Na úvodní část navazuje návrh designu uživatelského prostředí. Samotný design je navržen z ohledem na tematiku realizované hry a odráží navržené herní mechanismy. Navazuje návrh implementace a samotná implementace uživatelského prostředí z pohledu hráče. Realizované uživatelské prostředí je funkční.

4. *Hodnocení práce z hlediska přínosu nových poznatků.*

Cílem práce nebylo přinést nové poznatky. Zároveň však oceňuji využití AI při týmovém generování grafických podkladů řešené hry.

5. *Charakteristika výběru a využití studijních pramenů.*

Studijní prameny a internetové zdroje využité v této práci považuji za dostačující.

6. *Otázky k obhajobě.*

Testoval jste při vývoji uživatelského prostředí více typů prohlížečů, pokud ano, jaké prohlížeče jste použil? Použil jste pro testování i nějaký automatizovaný nástroj? Byla provedena i optimalizace pro možnost hraní na mobilních zařízeních?

7. *Souhrnné hodnocení.*

Hráčské uživatelské prostředí navazuje na další řešené práce, kde pro své fungování využívá navržené API a příslušnou herní mechaniku. Rozhraní je funkční a dostatečně intuitivní pro hraní plánované hry. Při realizaci oceňuji spolupráci v rámci řešitelského týmu, kdy výsledky této bakalářské práce navazují a zároveň využívají i další řešené práce. V rámci celého řešitelského týmu zároveň oceňuji i zakomponování nezbytných náležitostí pro realizaci výpravné evoluční hry ve formě fyzických komponent, jako jsou herní plány, postavy, herní kartičky a manuál. Práci hodnotím známkou výborně.

**Celkové hodnocení:** **výborně**

Ostrava, 23.05.2024

Ing. Libor Holub

V IS EDISON odevzdáno: 23.05.2024 14:09:50