

# Hodnocení bakalářské práce – vedoucí

**Autor hodnocení:** Ing. Radoslav Fasuga, Ph.D.  
**Vedoucí bakalářské práce:** Ing. Radoslav Fasuga, Ph.D.  
**Oponenti:** Ing. Libor Holub  
**Téma:** Tvorba administrativního rozhraní výpravné evoluční hry  
**Verze ZP:** 1  
**Student:** Pavel Mikula

## 1. Zadání závěrečné práce.

Téma práce považuji za středně obtížné. Zadání práce bylo splněno ve všech bodech. Práce je jedním ze čtyř témat, které společně řeší problematiku tvorby hybridní deskové hry. Absolvent zde zastával roli spolutvůrce datové struktury a zejména pak administrativní části.

## 2. Aktivita studenta během řešení.

Při řešení student pracoval samostatně, a zapojoval se do společných činností. Na konzultace docházel připraven, předkládal vlastní témata k řešení, a to jak v oblasti implementace tak tvorby samotného textu práce. Na vznesené připomínky pružně reagoval a v případě nejasnosti se intenzivně doptával.

## 3. Aktivita při dokončování.

V termínu odevzdání byla textová i implementační část práce předložena s dostatečným předstihem. A vznesené připomínky, ať již k obsahu, formě či jazykové stránce výsledného textu byly řádně zapracovány. Implementace celého řešení se jeví jako plně funkční, v některých případech by byla vhodná lepší ergonomie při práci s aplikací. Toto se však jistě zlepší s dostatečným množstvím relevantní zpětné vazby.

## 4. Hodnocení výsledků závěrečné práce.

Výsledkem práce studenta je administrativní část aplikace pro tvorbu obsahu a herních scénářů deskové hry. Student v práci využil napojení na API a integroval zde i evaluaci herních pravidel. Výsledné řešení je funkční, implementace je na přijatelné úrovni. Z hlediska teoretické části je práce dobře strukturována, student analyzoval různé možnosti implementace, a výsledné administrativní rozhraní popsal dle standardů pro vývoj softwarového projektu.

## 5. Hodnocení práce z hlediska přínosu nových poznatků.

Práce nepřináší nové poznatky. Jedná se o práci kompilačního charakteru. Práce navazuje na další tři práce, které se vzájemně doplňují a tvoří jeden celek. Výsledkem je reálná implementace, hybridní deskové hry.

## 6. Charakteristika výběru a využití studijních pramenů.

Volba studijních pramenů je vhodná a dostačující. Student dle zvyklostí a norem správně odkazoval jednotlivé použité zdroje v textu práce. Z hlediska hodnocení plagiátů, má práce podobnost 9%, s podobnými tituly, který jsou právě navazující společné práce, na které se diplomant odkazuje. Velikost podobnosti považuji v tomto kontextu za přijatelnou.

## 7. Souhrnné hodnocení.

Práce naplnila podstatu zadání. Student zvládl implementaci administrativního rozhraní, s vizualizačním nástrojem pro tvorbu herních map, který je atypický a musel být celý implementován. Výsledné řešení je funkční, a reálně použitelné. Přes drobné nedostatky, které byly ve fázi finální korektury napraveny, je celkové řešení hodnoceno jako výborné.

## 8. Otázky k obhajobě.

Je možné, aby si samotní hráči vytvářeli herní plány a v rámci on-line prostředí je sdíleli s ostatními uživateli?

Které technologie jsou nejvíce limitující pro vaše řešení, a bylo by vhodné je v budoucnu nahradit jinými?

Existují nějaká technická, či obsahová omezení na velikost vámi vytvořených herních plánů?

**Celkové hodnocení:      výborně**

Ostrava, 24.05.2024

Ing. Radoslav Fasuga, Ph.D.

V IS EDISON odevzdáno:      24.05.2024 14:37:00