

Hodnocení bakalářské práce – oponent

Autor hodnocení: Ing. Libor Holub
Vedoucí bakalářské práce: Ing. Radoslav Fasuga, Ph.D.
Oponenti: Ing. Libor Holub
Téma: Tvorba API výpravné evoluční hry
Verze ZP: 1
Student: Martin Korotwitschka

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 krátce zmiňuje o historii vývoje API. Následuje přehled nejčastěji používaných formátů a standardů pro tvorbu API. Na základě porovnání provádí student volbu vhodného API pro řešení zadané problematiky. Navazuje samotná analýza, návrh implementace a implementace herního API.

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.*

Bylo při návrhu API bráno v úvahu vícefaktorové ověřování? Jak by případná integrace ovlivnila chování API?

7. *Souhrnné hodnocení.*

Práce se věnuje tvorbě herního API. Výsledná implementace API je funkční. Při realizaci oceňuji spolupráci v rámci řešitelského týmu, kdy výsledky této bakalářské práce využívají další řešené práce. V rámci celého řešitelského týmu zároveň oceňuji i zakomponování dalších 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 14:07:38