



ZADÁNÍ BAKALÁ SKÉ PRÁCE

Název:	MobChar - desktopová aplikace pro Pána jeskyn pro Dra í doup
Student:	Jan Horá ek
Vedoucí:	Ing. Zden k Rybola
Studijní program:	Informatika
Studijní obor:	Softwarové inženýrství
Katedra:	Katedra softwarového inženýrství
Platnost zadání:	Do konce letního semestru 2017/18

Pokyny pro vypracování

Vytvo te desktopovou aplikaci pro Pána jeskyn ve h e Dra í doup spolupracující s balí kem pro Dra í doup v rámci mobilní aplikace pro správu postav v r zných hrách na hrdiny MobChar.

Hlavní funkce aplikace:

- p íprava dobrodružství - p íprava map, p edm t , cizích postav a nestv r,
- správa šablon pro p edm ty, kouzla, schopnosti, efekty a modifikátory,
- import a export šablon a dobrodružství pro balí ek Dra í doup v aplikaci MobChar.

V souladu se standardy softwarového inženýrství:

- analyzujte požadavky na desktopovou aplikaci a stávající aplikaci MobChar v etn balí ku pro Dra í doup ,
- vhodným zp sobem navrhnete architekturu aplikace a zp sob realizace požadavk ,
- implementujte v souladu s provedeným návrhem,
- implementaci pat i n zdokumentujte a otestujte,
- vytvo te uživatelskou p íru ku pro práci s touto aplikací.

Seznam odborné literatury

Dodá vedoucí práce.

Ing. Michal Valenta, Ph.D.
vedoucí katedry

prof. Ing. Pavel Tvrdí k, CSc.
d kan

V Praze dne 28. listopadu 2016