

## POSUDEK VEDOUCÍHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

**Student:** Marián Pjajčík

**Vedoucí práce:** Ing. Tomáš Vogeltanz

**Studijní program:** Inženýrská informatika

**Studijní obor:** Softwarové inženýrství

**Akademický rok:** 2018/2019

**Téma bakalářské práce:** Využití herního enginu Xenko pro vývoj počítačových her

### Hodnocení práce:

1. Obtížnost zadaného úkolu
2. Splnění všech bodů zadání
3. Práce s literaturou a její citace
4. Úroveň jazykového zpracování
5. Formální zpracování – celkový dojem
6. Logické členění práce
7. Vhodnost zvolené metody řešení
8. Kvalita zpracování teoretické části
9. Kvalita zpracování praktické části
10. Výsledky a jejich prezentace
11. Závěry práce a jejich formulace
12. Přínos práce a její využití
13. Spolupráce autora s vedoucím práce

**A B C D E F**

Hodnocení:

A – nejlepší; F - nevyhovující

<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### Výsledek kontroly plagiátorství:

V textu bakalářské práce byly zjištěny shody jen v částech, které se v pracích neustále opakují, jako např. Prohlášení, Záhloví dokumentu s číslováním apod. I s těmito shodami vyhodnotil systém podobnost pod 5%. Po zobrazení podrobností se jednalo dokonce jen o méně než 1%-ní shodu. V případě výsledků kontroly souboru s názvem "BP\_02\_Zavodni.sln", kde je shoda až 58% se jedná o podobnou situaci. Soubory s příponou SLN obsahují strukturu s informacemi o uspořádání projektu vytvořeného v aplikaci Visual Studio a ve velké míře se v nich vyskytují totožné informace bez ohledu na obsah projektu samotného a jeho zdrojových kódů. Shodnými nálezy v tomto souboru jsou např. řádky s textem: "Microsoft Visual Studio Solution File, Format Version 12.00", "# Visual Studio Version 16", "GlobalSection(SolutionConfigurationPlatforms) = preSolution", což nemůže být v žádném případě označeno za plagiát.

Shrnutí: Práce není plagiát

### Celkové hodnocení práce:

Výsledná známka není průměrem výše uvedených hodnocení. Znamku uvede vedoucí dle svého uvážení dle klasifikační stupnice ECTS:

A – výborně, B – velmi dobře, C – dobře, D – uspokojivě, E – dostatečně, F – nedostatečně.

Stupeň F znamená též „nedoporučuji práci k obhajobě“.

**Předloženou bakalářskou práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení  
D - uspokojivě.**

**V případě hodnocení stupněm „F – nedostatečně“ uveďte do připomínek a slovního vyjádření  
hlavní nedostatky práce a důvody tohoto hodnocení.**

**Další připomínky, vyjádření, náměty k obhajobě práce (možno pokračovat i na další stránce):**

Student ze začátku posílal bakalářskou práci ke konzultacím spíše výjimečně. Do poloviny měsíce dubna to bylo pouze 2× a jednalo se jen o teoretickou část. Dle emailové komunikace sice bylo vidět, že práci řeší, ovšem zpoždění ve vypracování mělo negativní dopad na její obsah. Ve druhé polovině dubna a počátkem května se už situace zlepšila a student začal pracovat zodpovědněji. Přestože se snažil implementovat připomínky k řešené práci, nebylo bohužel v jeho silách v tak krátké době aplikovat všechny.

Pozitivní je zpracování samotných šablon, kde si student dal záležet (dle možností) na grafickém návrhu a vytvořil dobré virtuální scény pro jednotlivé žánry. Dále zde dostatečně implementoval základní herní principy těchto žánrů. Návodů pro práci s aplikací Xenko Game Studio byly vytvořeny pro začátečníky, ale vzhledem k poměrně strohé dokumentaci od vývojářů se jedná i tak o přínos komunitě. Teoretická část je celkově zpracována dobrým způsobem, i když má své nedostatky.

K nedostatkům práce patří např. to, že v teoretické části byly uvedeny jen základní informace o enginu Xenko a jeho Game Studiu, přičemž tato část mohla být obsáhlejší; student mohl např. popsat, co je zobrazeno v jednotlivých částech Game Studia, nebo jaké kolizní komponenty je možné v enginu využít apod.

Dále z nepozornosti student v praktické části vytvořil jednu šablonu spíše pro akční plošinovku, než pro akční adventuru, která je, dle jeho vlastního vyhodnocení, populárnější. Naštěstí se tento prvek v určitých formách objevuje i v akčních adventurách, takže se nejednalo o nesplnění zadání.

Podobně je tomu také v šabloně RPG/Strategie, která byla původně studentem vytvořena právě pro strategickou hru, přestože je RPG žánr více oblíbený.

Technické demo mohlo být propracovanější, např. s ukazatelem nábojů a zdraví, a také s aspoň náhodně se pohybujícími nepřáteli. V technickém demu se navíc zobrazí výherní obrazovka i tehdy, kdy hráč zasáhne jednoho nepřítele osmkrát, a ne osm různých nepřátel. Na všechny tyto problémy jsem studenta upozorňoval, ale bohužel již neměl dostatek času k úplné nápravě.

I přes zmíněné nedostatky, dosáhl celkově student v bakalářské práci uspokojivých výsledků. Práce je určitým přínosem v této oblasti a proto ji doporučuji k obhajobě.

Datum 27. 5. 2019

Podpis vedoucího bakalářské práce