

OPONENTSKÝ POSUDEK BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Student: David Jelínek

Oponent: Ing. Peter Janků, Ph.D.

Studijní program: Softwarové inženýrství

Studijní obor / specializace: Softwarové inženýrství

Akademický rok: 2023/2024

Téma bakalářské práce: Vývoj her pro konzoli Playdate s využitím enginu

Hodnocení práce:

	A	B	C	D	E	F
Hodnocení: A – nejlepší; F - nevyhovující						
1. Aktuálnost řešeného tématu	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Obtížnost zadaného úkolu	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Splnění všech bodů zadání	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Vhodnost zvolené metody řešení	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Logické členění práce	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Úroveň jazykového zpracování	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Formální úroveň práce	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Práce s literaturou a její citace	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Úroveň zpracování teoretické části	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. Kvalita zpracování praktické části	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11. Dosažené výsledky práce	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
12. Přínos práce a její využití	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Celkové hodnocení práce:

Výsledná známka není průměrem výše uvedených hodnocení. Znamku uvede oponent 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 nedoporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení
F - nedostatečně.**

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

Otázky k obhajobě:

- 1) Jakou část teoretické práce jste sestavoval vy sám a jaká část byla generována pomocí AI?
- 2) Proč jste pro každý engine vytvořil jinou hru a ještě jste ani neuvdel detailní popis této hry?
- 3) Co přesně by mělo být přínosem vaší práce pro případného čtenáře?

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

Tato bakalářská práce řeší aktuální téma. Bohužel kvalita práce jako takové je velmi nízká. V teoretické části student popisuje v několika kapitolách konzoli samotnou a také jednotlivé způsoby vývoje her. Popis má však spíše charakter marketingového sdělení, které se ještě poměrně často opakuje. Vzhledem k tomu, že v úvodu práce student sám uvádí, že použil generativní model AI,

nabývám podezření, že některé odstavce byly vytvořeny pouze jednou a následně několikrát pouze přeformulovány, nebo kompletně generovány modelem AI.

V některých místech teoretické práce lze také předpokládat, že chybí odpovídající reference na použitou literaturu. Samotný seznam použité literatury obsahuje pouhých 16 zdrojů, jejichž většina je v podobě online dostupných materiálů a oficiálních dokumentací použitých nástrojů.

V praktické části student obsáhle popisuje instalaci a nastavení jednotlivých prostředí, nicméně samotné implementaci a popisu testované hry je věnována naprosto minimální část textu. Dle bodu zadání měl student navrhnout jednoduchou hru a tuto implementovat v jednotlivých vybraných enginech. Z textu práce však vyplývá, že pro každý engine použil jinou hru. V případě Noble engine a prostředí Pulp není dokonce uveden ani detailní popis vyvíjené hry. Z tohoto důvodu považuji bod zadání č. 3 jako nedostatečně naplněný a bod zadání č. 4 jako nenaplněný.

Poslední bod zadání se týká srovnání jednotlivých engine. Zde se student omezil pouze na soupis výhod a nevýhod daných řešení, které téměř neobsahují žádné objektivní zjištění. Minimálně komplexnější komparativní analýza jednotlivých prostředí by byla vhodnou metodou pro naplnění posledního bodu zadání. Z tohoto důvodu považuji bod zadání č. 5 jako nenaplněný.

Z formálního hlediska práce na první pohled odpovídá požadovanému rozsahu. Při bližším pročtení je ale možné nalézt velké množství stránek předčasně ukončených a také množství obrázků, které působí jako umělá náplň práce. Např. obrázek č. 4, který sice zabírá celou stránku, nicméně jeho cílem je pouze poukázat na umístění spustitelného souboru ve složce. Celý text práce tak působí snahou uměle navýšit počet stran. Neshoda formátování práce s oficiální šablonou v několika částech je už jen drobností.

Celková kvalita práce je velmi nízká proto nedoporučuji práci k obhajobě a hodnotím stupněm F – nedostatečně.

Datum

Podpis oponenta bakalářské práce