

POSUDEK OPONENTA DIPLOMOVÉ PRÁCE

Student: BC. MIROSLAV GOLÁŇ

Oponent: Mgr. Radim Peša

Studijní program: Informační technologie

Specializace: Softwarové inženýrství

Akademický rok: 2024/2025

Téma diplomové práce: Reverzní návrh a implementace karetní hry v Unity

Hodnocení práce:

Diplomová práce se věnuje náročnému tématu reverzní analýzy zaniklé digitální karetní hry Coraabia a její následné reimplementaci v prostředí Unity. Autor prokazuje vysokou míru technické zdatnosti a schopnosti kombinovat teoretické poznatky s praktickou realizací. Teoretická část je informačně velmi bohatá a v praktické části je detailně zdokumentován proces vývoje technického dema. Malou připomínku mám ke kapitole 8.2, kde autor popisuje výběr vhodného vývojového prostředí, avšak nezmiňuje klíčovou alternativu v podobě Unreal Engine, což by alespoň stručně přispělo k objektivnějšímu srovnání. Po formální stránce je práce zpracována velmi dobře, v ojedinělých případech se nachází jazykové nedostatky, které ovšem nebrání srozumitelnosti. Po odborné stránce hodnotím práci jako velmi kvalitní.

Otázky k obhajobě:

1. Jaký přínos mělo získání původních assetů a kódu od původních autorů hry ve srovnání s čistě „vnější“ reverzní analýzou (např. pouze z videí nebo gameplay záznamů)?
2. Co by podle Vás bylo největší výzvou při přetvoření tech-dema v plnohodnotný produkt dostupný hráčům?

Celkové hodnocení práce:

Známku 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 diplomovou práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení

A - výborně.

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

Datum 02.06.2025

Podpis oponenta diplomové práce