

POSUDEK VEDOUCÍHO DIPLOMOVÉ PRÁCE

Student: Goláš Miroslav

Vedoucí práce: Tomáš Vogeltanz

Studijní program: Informační technologie

Specializace: Softwarové inženýrství

Akademický rok: 2024/2025

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

Hodnocení práce:

	A	B	C	D	E	F
	Hodnocení: A – nejlepší; F - nevyhovující					
1. Splnění všech bodů zadání	☐	☒	☐	☐	☐	☐
2. Vhodnost zvolené metody řešení	☒	☐	☐	☐	☐	☐
3. Členění práce (kapitoly, podkapitoly, odstavce)	☒	☐	☐	☐	☐	☐
4. Práce s literaturou a její citace	☒	☐	☐	☐	☐	☐
5. Úroveň jazykového zpracování	☒	☐	☐	☐	☐	☐
6. Formální úroveň práce	☐	☒	☐	☐	☐	☐
7. Kvalita zpracování teoretické části	☐	☒	☐	☐	☐	☐
8. Kvalita zpracování praktické části	☒	☐	☐	☐	☐	☐
9. Dosažené výsledky práce	☐	☒	☐	☐	☐	☐
10. Přínos práce a její využití	☐	☒	☐	☐	☐	☐
11. Spolupráce autora s vedoucím práce	☒	☐	☐	☐	☐	☐

Výsledek kontroly plagiátorství:

Práce byla posouzena z hlediska plagiátorství s výsledkem 70% shodnosti. Práce není plagiát. Samotná shoda až 70 % je pouze v csproj souborech, které slouží pro konfiguraci projektu Visual Studia a dá se u nich obvykle shoda předpokládat (jedná se o reference na balíčky, nastavení parametrů projektu apod.). V textu je shoda cca 1 %, přičemž se nejedná o nic relevantního.

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 diplomovou práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení

B - velmi dobře.

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):

Diplomová práce je zdařilá nejen po technické stránce, ale i po stránce dokumentační – text je přehledně strukturován a doplněn o praktické výstupy, včetně vlastního 3D grafického assetu vytvořeného v Blenderu. Oceňuji rovněž aktivní přístup studenta, který kontaktoval původní vývojáře a získal přístup k originálním zdrojovým souborům hry, což výrazně vylepšilo praktickou část práce. Celkově na práci student pracoval dlouhodobě a usilovně.

Student prokázal velmi dobrou orientaci v problematice vývoje her, reverzního inženýrství i práce s moderními nástroji jako Unity a Blender. Výsledné tech-demo je funkční, rozšiřitelné a dobře dokumentované.

I když vytvořené technické demo dostačuje, mohlo být více "hratelné"; např. v rámci jedné série se mohlo provést 5 bojů proti náhodně vybraným kartám a schopnostem nepřítele s vyhodnocením celkového vítěze.

Technické demo tedy neobsahuje pokročilé herní mechaniky (např. efekty schopností, AI protivníka, multiplayer nebo jiné).

Formální chybou je seznam použitých symbolů a zkratk, který není uveden podle abecedy a je poměrně krátký (pouze 4 zkratky). V textu lze ale nalézt i další zkratky, jako třeba: SWF, SWC (v textu je význam vypsaný), REIL, TMP (v tomto kontextu Text Mesh Pro), SDK, JDK, AIR atd.

Datum 4. 6. 2025

Podpis vedoucího diplomové práce