

POSUDEK OPONENTA DIPLOMOVÉ PRÁCE

Student: BC. MIKULÁŠ MIKESKA

Oponent: Mgr. Radim Peša

Studijní program: **Informační technologie**

Specializace: **Softwarové inženýrství**

Akademický rok: **2024/2025**

Téma diplomové práce: **Vývoj Unity assetu pro automatické generování bludišť**

Hodnocení práce:

Autor v práci podrobně analyzuje existující nástroje, přehledně popisuje generovací algoritmy a prokazuje hlubokou znalost vývoje v prostředí Unity. Praktická část přináší propracovaný a rozsáhlý nástroj s podporou čtvercových i hexagonových mřížek, vícepodlažních struktur, editačního režimu i minimapy. Po formální stránce je práce dobře zpracována, s minimem jazykových nedostatků. Obsahově i technicky pak práce jednoznačně splňuje požadované nároky. Oceňuji i fakt, že výsledný nástroj autor řádně otestoval a publikoval na oficiální Unity Asset Store.

Otázky k obhajobě:

1. Jaké technické výzvy byly při vývoji systému pro generování vícepodlažních bludišť největší a jak jste je překonal?
2. Uvažoval jste o možnosti rozšíření nástroje o přímé propojení mezi patry, například pomocí schodišť nebo šikmých plošin, namísto výtahů? Jaké výzvy by podle Vás taková implementace přinesla?

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