

Posudek oponenta bakalářské práce

Autor/autorka práce: **František Kohout**

Název práce: **Realtimová hra Favagochi pro Windows Phone**

Obsah práce

Cílem práce bylo navrhnout a implementovat hru pro mobilní zařízení (konkrétně OS Windows Phone 7 a vyšší) odehrávající se v simulovaném čase představující vybrané činnosti studenta FAV včetně kompletní starosti o životosprávu postavy.

Autor se v práci věnuje návrhu aplikace a použitým technologiím, dále pak popisu implementace aplikace včetně jejího testování. Autor rovněž diskutuje možná rozšíření hry.

Kvalita řešení (programová část bakalářské práce)

Vytvořená hra byla testována jak na emulátoru, tak na dvou reálných mobilních zařízeních. Hra se zdá plně funkční a ze subjektivního hlediska recenzenta i docela zábavná. Je možná až příliš zaměřená na simulaci vzorného studenta a větší možnosti trávení volného času (klidně ovlivňující pozitivně či negativně studium) by hře dodaly na realističnosti. To však není výtkou vůči autorovi bakalářské práce, spíše námět na vylepšení. Hra sestává z cca 11 zdrojových souborů (cca 44,14 kB) Zdrojový kód je přehledný, není však téměř vůbec komentován.

Kvalita řešení (text bakalářské práce a práce s literaturou)

Text práce sestává z 61 stran (řádkování cca 1.1), což překračuje běžný rozsah bakalářské práce. Práce má logickou strukturu, text práce je přehledně členěn do kapitol a je vhodně doplněn obrázky, tabulkami, diagramy a ukázkami kódu. Autor pěkně popisuje možná vylepšení aplikace a její testování. U popisu testování aplikace by ale recenzent uvítal nějaké vyhodnocení. V příloze se nachází instalační příručka a náhled různých fází hry. Uživatelská příručka je pak umístěna přímo v textu práce, místo aby byla v příloze s instalační příručkou.

K textu práce mám dále několik drobných výhrad. V programátorské dokumentaci jsou popsány funkcionality jednotlivých metod, což je až zbytečně podrobné. Navíc kapitoly 5.3 až 5.6 jsou v podstatě jen seznamy, bylo by lepší, kdyby obsahovaly alespoň část souvislého textu. V textu se občas vyskytuje zbytečné bílé místo na konci stránky (např. strana 13, 14, 19, 38). Dále se občas vyskytne zvláštní věta (např. strana 24, „Graficky popisuje seznam tříd a funkcí celé aplikace.“ – ve větě chybí podmět; strana 38, „Bylo testováno na katedrou zapůjčeném zařízení...“ – zvláštní začátek věty). Množství překlepů a chyb je průměrné (u interpunkce možná spíše nadprůměrné).

Zdrojů je v práci přiměřené množství, je však nevhodně použit styl citací typický pro humanitní vědy využívající poznámek pod čarou. Tento přístup se však v technických textech nepoužívá. V textu by navíc reference měli být používány častěji. Žádná reference například není uvedena v kapitole 1.1 (historie herního průmyslu). Zde autor jistě čerpal z nějakých pramenů. U online citací chybí datum citace.

Splnění zadání

Práce splňuje zadání.

Doplňující informace k bakalářské práci

Práce byla vytvářena jako jedna z možností propagace studia na FAV.

Dotazy k bakalářské práci

1. Proč začíná herní čas 1.1.2000? V této době fakulta a kampus vypadaly docela jinak (např. zde nebyla budova FEL a knihovny), skladba předmětů byla jiná a bakalářské studium bylo okrajovou záležitostí). Podle toho, jak vypadá, je však hra vytvořena podle současného stavu areálu i studia.

Práce je na rozhraní mezi výborně a velmi dobře. Autor práce vytvořil pěknou a zábavnou hru, navíc použitelnou jako propagace fakulty, na které odvedl značné množství práce. Vzhledem k problémům popsaným v posudku se však přikláním ke známce **velmi dobře** a práci doporučuji k obhajobě.

V Plzni 26.5.2014


Ing. Tomáš Potužák, Ph.D.