

Hodnocení vedoucího bakalářské práce

Autor/autorka práce: **Tomáš Balíček**

Název práce: **Hra Dooble pro mobilní zařízení**

1. Informace k zadání

Cílem bakalářské práce bylo implementovat mobilní verzi hry Dooble, která je jinak k dispozici v podobě papírových kartiček. Součástí práce bylo prozkoumat vhodné možnosti hraní multiuživatelských her, včetně vypořádání se s časově kritickými úseky hry, tak aby výsledná implementace hry Dooble byla snadno použitelná a dobře hratelná.

2. Aktivita během řešení, konzultace, komunikace

Spolupráce s vedoucím práce probíhala bez problémů, student se všech plánovaných konzultací účastnil a aktivně informoval o stavu a dalším směru práce.

3. Splnění požadavků zadání

Práce splňuje požadavky zadání práce. Bakalář prozkoumal různé typy interakcí pro ovládání hry Double a zvolil vhodný systém interakce pro jednoruživatelský režim hry (vůči časovému limitu), multiuživatelský s využitím stejného zařízení (každý ovládá svojí polovinu obrazovky), multiuživatelský na různých zařízeních (každý své zařízení, komunikace prostřednictvím serveru). Problematika nalezení spoluhráče v multiuživatelské online verzi je řešena možností připojit se na server k čekajícímu hráči ve vytvořené hře či vytvořením hry nové. Funkcionalita vytvořené aplikace byla řádně otestována.

4. Hodnocení formální stránky předložené práce

Předložená práce má rozsah 40 stran textu a dále několik stran seznamu obrázků, zkratk a literatury. Práce je přehledně logicky členěna a je doplněna množstvím obrázků pro snadnější orientaci v probírané problematice. Před vlastním návrhem hry jsou stručně uvedena pravidla hry ve všech třech předpokládaných scénářích hry.

5. Hodnocení realizačního výstupu

V praktické části práce bakalář navrhl a implementoval hru Dooble pro mobilní zařízení na platformě Android. Velké množství práce bakalář odvedl už v samotném grafickém návrhu hry – musel vytvořit dle papírových podkladů 55 různých kartiček, na kterých je vždy zobrazeno 8 obrázků různých velikostí, tvarů, natočení a definovat rozsahy, které budou interpretovány jako kliknutí uživatele na daný obrázek. Dále bylo třeba zohlednit i různé rozlišení cílového zařízení.

Bakalář zvolil implementaci hry v prostředí frameworku PhoneGap, což považuji za vhodné vzhledem k povaze hry a případné multiplatformní přenositelnosti. Prodlevy v reakci UI prostředí Androidu 300ms jsou eliminovány s využitím knihovny FastClick.

Navržená aplikace byla realizována a detailně odzkoušena ve všech scénářích použití a pracovala v pořádku dle očekávání. Práce byla s úspěchem představena na Dni otevřených dveří fakulty FAV v roce 2014. V roli testerů aplikace byla i řada členů katedry a studentů, takže portfolio testovaných zařízení je ještě rozsáhlejší, než je uvedeno v textu práce.

6. Závěrečné shrnutí

Práce splňuje požadavky zadání bakalářské práce. Navrhuji hodnocení známkou **výborně** a práci doporučuji k obhajobě.

V Plzni 28.5.2014


ing. Ladislav Pešička