

# Posudek oponenta bakalářské práce

Autor/autorka práce: **Pavel Přibáň**

Název práce: **Mobilní klient pro systém publikování gamebooků**

## Obsah práce

Cílem práce je vytvoření herní aplikace, která umožní přehrávání jednoduchých textových her, se systémem inspirovaným gamebooky. Aplikace má dvě základní funkce, jednak samotné hraní a jednak přístup ke vzdálenému úložišti, ze kterého lze jednotlivé hry získávat.

V první části je poměrně obsáhlý rozbor stávajících aplikací pro hraní gamebooků na mobilních zařízeních, informace o herních systémech ale nejsou dále nijak využity a část věnující se implementaci se soustředí zejména na problematiku uživatelského rozhraní a distribuce jednotlivých her, o samotném herním systému práce nemluví. Je škoda, že není více pozornosti věnováno ChoiceScriptu (kapitola 2.2.2), který vypadá jako zajímavá možnost jak textovou hru vytvářet.

## Kvalita řešení a dosažených výsledků

Aplikace samotná je plně funkční, funguje jak stahování jednotlivých her, tak jejich hraní. Rozhraní je navrženo tak, aby bylo na mobilním zařízení dobře použitelné. Aplikace je distribuována ve formě apk balíku, takže její instalace je bez problémů. Mírně matoucí je požadavek na zadání „názvu hry“ při spuštění aplikace – jméno totiž slouží jen pro identifikaci právě probíhající hry, ne pro výběr gamebooku. Chybí mi možnost zobrazit položky informující o stavu hry, jako jsou selektory, country nebo číselné charakteristiky postavy, které zřejmě mají sloužit jako inventář nebo počítadlo životů a během hry by se hodilo znát jejich stav (to že něco podobného ve hře existuje, jsem se dozvěděl ze související práce zaměřené na tvorbu her pro tuto aplikaci). Nevím ale, nakolik byl samotný herní engine součástí zadání.

## Formální úroveň

Práce je psána přehledně a srozumitelně. Z popisu je jasné, jak klient funguje a jak je možné s ním pracovat. Diagramy jsou srozumitelné a dobře dokumentují chování klienta.

K práci je přiloženo několik projektů, není úplně jasné, které jsou dílem autora práce a na které jen navazuje. Projekt GameBook Android Client je dobře strukturovaný a důsledně komentovaný, podle anotací je dílem autora práce. Projekt GameBook ClassLibrary už okomentovaný není nijak, míchá se v něm české a anglické názvy identifikátorů a určitě by bylo dobré podívat se na jeho další dekompozici, např. třída libFiles obsahuje metodu pro načítání roztaženou přes několik set řádek (soudě podle komentáře v package.info je v plánu ji přepsat).

## Práce s literaturou

Veškerá citované zdroje jsou relevantní a všechny důležité informace v textu práce jsou důsledně odkazovány.

## Splnění zadání

Všechny body zadání považuji za splněné, aplikace je funkční a použitelná.

**Dotazy k práci**

S kolika testery testování probíhalo, byla kromě ručního testování využita i nějaká automatizace?  
Které zdrojové texty jsou dílem autora práce a které jsou z navazujících projektů?

Navrhuji hodnocení známkou **v ý b o r n ě** a práci doporučuji k obhajobě.

V Plzni 20.5.2015

Ing. Richard Lipka, Ph.D.

