

Hodnocení vedoucího bakalářské práce

Autor/autorka práce: **Jakub Sido**

Název práce: **Editor pro tvorbu gamebooků**

Aktivita studenta a spolupráce s vedoucím

Student pracoval na práci samostatně, především prezentoval dosažené výsledky. Spolupráce s vedoucím práce probíhala bez problémů, student se plánovaných konzultací účastnil a informoval o stavu práce.

Původnost práce a práce související

Předkládaná práce je původní. Bakalář se snažil o převedení světa gamebooků z tištěné podoby do elektronického světa, včetně zachycení nejrůznějších interakcí, které mohou nastat. Výsledky práce bakaláře bude možné dále použít v mobilním klientu pro přehrávání gamebooků souběžně vyvíjeném pro platformu Android.

Kvalita řešení

Autor práce provedl vlastní rozsáhlou analýzu problematiky gamebooků, kdy čerpal převážně z vlastních zkušeností. V rámci analýzy autor vymezil celou řadu pojmů z problematiky gamebooků, včetně herních akcí a jejich vyhodnocení. Popisovaná problematika je poměrně komplexní. K jejímu pochopení přispívá množství diagramů vyhodnocení nejrůznějších činností. O správnosti autorem navrženého konceptu svědčí prakticky realizované poměrně rozsáhlé gamebooky.

Bakalářská práce je velmi rozsáhlá, má celkem 88 stran, z čehož cca 40 stran tvoří velmi podrobná uživatelská dokumentace pro autory gamebooků. Práce svým rozsahem, podle mého názoru, překračuje běžné požadavky na rozsah bakalářské práce. Seznam použitých zkratk a výrazů bych raději uvedl v abecedním pořadí.

Výsledkem bakalářské práce je program editoru gamebooků, který umožňuje autorům vytvořit vlastní elektronický příběh gamebooku. Pro ověření správnosti modelových situací je editor doplněn o simulátor, který umožňuje procházet vytvořený příběh. O použitelnosti výsledné aplikace svědčí i testování třemi autory, kteří již v editoru vytvořili 4 gamebooky s rozsahem přes 30 000 slov v přibližně 260 stavech gamebooků (viz str. 40). Grafové vyjádření komplexnosti příběhu, který je možné v editoru realizovat je patrné např. z obrázku 5.3 na str. 29.

Zdrojové kódy práce jsou obsáhlé, logicky strukturované, komentované, autor by si však měl ujednotit, jaký styl pojmenování bude používat – např. *TypAkce.AKCE_BOJ* vs. *BookID, private Postava player* apod. To je zvláště významné u podobně rozsáhlých projektů.

Využitelnost dosažených výsledků

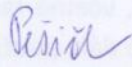
Realizovaná práce je součástí celého ekosystému pro práci s gamebooky (od jejich vytvoření, distribuci až po procházení gamebooků uživateli) a umožňuje autorům vytvořit vhodným způsobem vlastní rozsáhlý gamebook s četným větvením daného příběhu.

Splnění zadání

Student splnil všechny body zadání bakalářské práce. Při hodnocení práce jsem vzal zejména v úvahu rozsah realizované práce (vlastní netriviální analýza, vytvoření editoru včetně simulátoru) a úspěšné převedení gamebooků do elektronické podoby, které bylo verifikováno tvorbou několika rozsáhlejších gamebooků nezávislými autory.

Navrhuji hodnocení známkou **výborně** a práci doporučuji k obhajobě.

V Plzni 22.5.2015


Ing. Ladislav Pešička