

# Posudek oponenta bakalářské práce

Autor/autorka práce: **Jakub Sido**

Název práce: **Editor pro tvorbu gamebooků**

## Obsah práce

Práce je zaměřena na návrh herního systému gamebooků (textových her) a následně tvorbu editoru, který umožní hru vytvořit. První část se velmi stručně zabývá problematikou gamebooků a stolních RPG her, zbytek práce je věnován návrhu herního systému a editoru, který umožní tento systém ve hře implementovat. K práci je přiložena velmi podrobná a pěkně zpracovaná uživatelská příručka, dokumentující jak je možné editor použít. Hra je reprezentována grafem, jehož stavy představují fragmenty příběhu a hrany volby hráče.

Text práce je převážně technicky orientovaný, překvapilo mě, že se autor nevěnuje důkladnějšímu rozboru herních systémů, jejich jednotlivých mechanik a možností jejich využití ve hře. Navržený systém je funkční a gamebook je v něm možné bez problémů vytvořit, v některých místech mi ale připadá neintuitivní – například nepracuje s pojmy jako je inventář nebo zdroje které má postava k dispozici. Prvky, které umožňují nastavení stavu postavy, jsou označené spíš technicky znějícími pojmy selector a counter. Systém částečně podporuje nelineární průchod grafem, autor může odlišit, jestli byl stav hry navštíven poprvé nebo vícekrát, automatická podpora nastavení různých variant textu pro opakované návštěvy stavu v systému není.

## Kvalita řešení a dosažených výsledků

Editor je použitelný i pro tvorbu složitějších příběhů, kromě jejich tvorby umožňuje vyzkoušet si procházení grafem a ověřit jestli je příběh dobře navržený. V některých místech mi GUI připadá neintuitivní – při odkazech na další stavy je nutné ručně volit jejich ID, dal bych přednost možnosti výběru ze seznamu, kde bude navíc kromě ID vidět i popis akce. V nastavení postavy jsou nekonzistentně používány české a anglické pojmy (síla v nastavení, strength ve výběru složené akce). Na druhé straně práce i s větším grafem funguje plynule a bez problémů.

## Formální úroveň

Text práce je dobře strukturovaný ale místy mi připadá obtížnější k pochopení, zejména u popisu větvení příběhu podle pravděpodobnosti nebo nastavených parametrů by pomohlo uvádět konkrétní příklady (naštěstí jsou v uživatelské příručce na konci práce).

Zdrojový text je velmi rozsáhlý, součástí práce je i vlastní implementace grafu a jeho vizualizace, nejsou použity knihovny třetích stran. Aplikace je dobře strukturovaná, ale zdrojové texty by potřebovaly důkladnou revizi – jsou v nich náhodně míchaný české a anglické identifikátory (ty anglické jsou navíc místy matoucí – vrcholy grafu jsou označené jako „edge“), což se místy projevuje i v textu práce (třída Akce v tab 4.1, Action na s 21 by měla být tatáž, totéž pro Stav, Graf) nebo v souborech s lokalizačními texty (některé klíče kombinují jazyky i v jednom klíči - context\_menu\_TOOLTIP\_ZAKAZANE\_SLOZENE\_AKCE\_HOLDERU). Lokalizace navíc není provedena přes standardní .properties soubory ale jako vlastní třída obsahující pole s texty (volba jména balíku „lang“ také není v kontextu Javy nejšťastnější). Na některých místech jsou neobsloužené výjimky (OknoAkceSelectorChange, řádka 144, PopUpStav, řádka 138) nebo neuzavřené streamy (Onliner, chybí uzavření streamu v bloku finaly).

### Práce s literaturou

Citovaná literatura je relevantní, i když zdroje zaměřené na hry se soustřeďují spíš na konkrétní příklady než na obecnější texty zabývající se herními mechanikami. Všechny převzaté informace jsou v práci důsledně odkazovány.

### Splnění zadání

Všechny body zadání jsou splněny.

### Dotazy k práci

Proč jste zvolil vlastní implantaci grafu a jeho vizualizace místo využití některé ze stávajících dostupných knihoven?

Jak náročné by bylo rozšířit aplikaci o další možnosti konfigurace (volby vlastnosti postavy pro každý příběh, možnosti ovlivnění průběhu soubojů, využití inventáře)?

Navrhuji hodnocení známkou **velmi dobře** a práci doporučuji k obhajobě.

V Plzni 20.5.2015

Ing. Richard Lipka, Ph.D.

