

Hodnocení vedoucího bakalářské práce

Autor/autorka práce: Pavel Brzák

Název práce: Mobilní hra typu Tower defense pro Android

Aktivita studenta a spolupráce s vedoucím

Student k práci přistupoval aktivně, plánovaných konzultací se účastnil a průběžně informoval o dalším postupu práce, včetně praktických ukázek vyvíjené aplikace. Spolupráce s bakalářem probíhala bez problémů.

Původnost práce a práce související

Předkládaná práce je původní.

Kvalita řešení

Cílem bakalářské práce bylo vytvořit hru typu Tower defense pro mobilní zařízení na platformě Android. Bakalář nejprve prozkoumal několik vybraných aplikací reprezentujících tento typ her a uvedl základní pojmy vztahující se k dané oblasti.

Ve své práci student dále definuje základní technické vlastnosti vytvářené hry – dotykové ovládání, herní mapa na celou obrazovku bez posouvání pro větší přehlednost herní situace, rozdělení mapy do mřížky pro stavbu věží aj. Oceňuji možnost vypnout animace pro snížení náročnosti aplikace na méně výkonných zařízeních.

Z herního hlediska je ve vytvořené aplikaci k dispozici několik typů obraných věží, stejně tak několik typů nepřátel a zejména určitá míra inteligence útočících jednotek – na základě postavení věží hráče budou do jisté míry volit vhodnější cestu pro průchod mapou, tam kde mapa nabízí více alternativních cest. Tato vlastnost odlišuje realizovanou hru od celé řady jiných aplikací s tematikou Tower defence a dává hře nové možnosti z hlediska strategie hry.

V rámci aplikace byl dále vytvořen editor úrovní, který umožňuje vytvořit vlastní mapu s definovanými parametry hry (typy věží, textura pozadí, topologie mapy včetně paralelních cest, kolik nepřátel je možné nechat projít atd.).

Vytvořená aplikace je funkční. Hra byla testována vedoucím práce několikanásobným průchodem všech herních úrovní a je velmi dobře hratelná. Hra má předdefinovaných 12 úrovní, které se postupně odemykají po dosažení předchozí. Drobnou připomínku bych měl ke skutečnosti, že po zobrazení herní mapy ihned začne první vlna útoku, takže hra klade důraz i na pohotovost hráče. V průběhu hry je možné věže nakupovat, vylepšovat i prodávat a kromě dosažení hlavního cíle se tak i snažit o minimalizaci nákladů.

Za velmi kvalitní považuji zpracování skóre hry, kdy je pro každou úroveň uvedena samostatná tabulka dosažených výsledků a po zvolení určité hry se zobrazí podrobné statistiky dané hry – graf stavu peněz v průběhu času, celkový počet věží v průběhu času a jednotlivé věže v průběhu času tak

jak byly pořizovány nebo naopak prodávány. Zobrazení grafů je názorné a gesty je možné snadno změnit měřítko zobrazení.

Bakalář ve vývoji práce pokračuje i po jejím odevzdání a zohlednil tak již další připomínky vedoucího z dlouhodobějšího testování.

Využitelnost dosažených výsledků

V rámci bakalářské práce byla vytvořena mobilní hra pro platformu Android s 12 předdefinovanými úrovněmi, kterou lze využít pro prezentaci katedry při DoD či při podobných akcích. Hru je možné dále obohacovat vytvářením dalších vlastních herních úrovní, které je možné exportovat pro jiná zařízení.

Splnění zadání

Student splnil všechny body zadání bakalářské práce.

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

V Plzni, 18.8.2016



Ing. Ladislav Pešička