



OPONENTNÍ POSUDEK ZÁVĚREČNÉ KVALIFIKAČNÍ PRÁCE

Autor závěrečné práce: Adrian Bartoň

Název práce: 3D First-person Shooter hra

Oponent práce: Ing. Lukáš Matějů, Ph.D.

Pracoviště opointa: ITE, FM, TUL

- A. Úplnost abstraktu, klíčová slova odpovídají náplni práce Velmi dobře (2)
- B. Kvalita zpracování rešerše Velmi dobře (2)
- C. Řešení práce po teoretické stránce Velmi dobře (2)
- D. Vhodnost, přiměřenost použité metodiky Výborně (1)
- E. Úroveň zpracování výsledků a diskuse Výborně minus (1–)
- F. Vlastní přínos k řešené problematice Výborně (1)
- G. Formulace závěru práce Výborně (1)
- H. Splnění zadání (cílů) práce Splněno
- I. Skladba, správnost a úplnost citací literárních údajů Velmi dobře (2)
- J. Typografická a jazyková úroveň (vč. pravopisu) Velmi dobře (2)
- K. Formální náležitosti práce Dobře (3)
(struktura textu, řazení kapitol, přehlednost ilustrací)

Komentáře či připomínky:

A: Abstrakt je příliš obecný a stručný, spousta informací chybí (použitý herní engine, optimalizace).
B+C: Úvodní kapitola není úvodem, ale spíš kvalitnějším abstraktem. Uvedení do tématu tedy chybí.
Rešerše je poměrně rozsáhlá, ale herní enginy jsou popsány jen dva. Některé informace (srovnání enginů) chybí. Teoretická část práce je místy nepřehledná (subsystémy), shlukuje nesourodá témata (historie a animace) a zároveň je členěná na velmi krátké sekce (pár řádků textu).
E: Kritickému zhodnocení optimalizace, kompatibility a rozšiřitelnosti je věnováno málo pozornosti.
I: V práci jsou reference na komunitní encyklopedie. Doporučená literatura nebyla použita.
J: Práce obsahuje řadu gramatických a typografických chyb, které přibývají s rostoucím počtem stran. Text na některých místech přetéká řádky. Rovnice nejsou správně zapsány.
K: Text je dělený na velké množství krátkých sekcí a působí tak roztříštěně. Jejich řazení navíc není vždy logické a v textu existují nevysvětlené zkratky. Ve finálním dokumentu nelze korektně vyhledávat s diakritikou (a nefunguje ani kopírování).

... pokračuje na straně 2





Celkové zhodnocení:

Práce se zabývá tvorbou počítačové hry, konkrétně 3D střílečky z pohledu první osoby. Popularita počítačových her je nesporná a jedná se tak o velmi aktuální téma.

Student se nejprve musel seznámit s komplexní problematikou tvorby počítačových her. Své nové znalosti následně využil při výběru herního engine, návrhu herního děje, modelování herního světa včetně postav a finální implementaci hry. Finální produkt jistě zaslouží pochvalu a představuje povedené demo FPS hry v Unity engine. Student praktické části práce jistě věnoval velké množství času a na výsledku to lze poznat.

Textová zpráva již tak kvalitní není a nevyhýbá se gramatickým a typografickým chybám. Obsahuje určité nepřesnosti a nešťastné formulace. Je také až příliš rozčleněná na dílčí krátké sekce a některým tématům ze zadání je věnováno jen málo pozornosti. I přes tyto drobné nedostatky ale student splnil všechny body zadání.

Otázky k obhajobě:

1. Jak náročné by bylo hru převést na různá mobilní zařízení?
2. Která část tvorby hry byla časově nejnáročnější?

Celková klasifikace a doporučení k obhajobě:

Práce splňuje požadavky na udělení akademického titulu, a proto ji doporučuji k obhajobě
Navrhuji tuto práci klasifikovat stupněm: Velmi dobře (2)

Podpisem současně potvrzuji, že nejsem v žádném osobním vztahu k autorovi práce

V Liberci

dne 1. 6. 2022

.....
podpis oponenta práce

