

HODNOCENÍ ZÁVĚREČNÉ KVALIFIKAČNÍ PRÁCE POSUDEK VEDOUCÍHO

Autor závěrečné práce: Lukáš Hanuš

Vedoucí práce: Ing. Martin Rozkovec, Ph.D.

Název práce: Videoherní arkádový automat

A. Úplnost abstraktu, klíčová slova odpovídají náplni práce	Výborně (1)
B. Kvalita zpracování rešerše	Velmi dobře (2)
C. Řešení práce po teoretické stránce	Výborně mínus (1-)
D. Vhodnost, přiměřenost použité metodiky	Výborně (1)
E. Úroveň zpracování výsledků a diskuse	Výborně mínus (1-)
F. Vlastní přínos k řešené problematice	Velmi dobře mínus (2-)
G. Formulace závěru práce	Výborně mínus (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)	Výborně mínus (1-)
K. Formální náležitosti práce (struktura textu, řazení kapitol, přehlednost ilustrací)	Výborně (1)
L. Přístup studenta k řešení (samostatnost, aktivita...)	Výborně (1)

Komentáře či připomínky:

...pokračuje na straně 2



Celkové zhodnocení:

Cílem práce bylo navrhnout a vyrobit mechanickou konstrukci nevýherního arkádového automatu, osadit ji běžně dostupnou elektronikou a pro automat vytvořit aplikaci – počítačovou hru pro více hráčů. Autor navrhl a sestrojil mechanickou část automatu, osadil ji výběhovým monitorem a PC, které propojil s tlačítky, a mincovníkem. Aplikaci – klon známé hry Bomberman – nejprve naprogramoval v jazyce C# užívaje knihovny XNA, ale z důvodů (ne)kompatibility s OS Linux ji přepracoval pod herním engine Unity.

Oceňuji výjimečnou míru samostatnosti, kterou autor prokázal ve všech částech tvorby zadaného zařízení.

Otázky k obhajobě:

Celková klasifikace:

Práce splňuje požadavky na udělení akademického titulu, a proto ji doporučuji k obhajobě
Navrhuji tuto práci klasifikovat stupněm **Výborně (1)**

V Liberci

dne 5.6.2014

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



podpis vedoucího práce