

POSUDEK VEDOUCÍHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: Jan Mesarč
Název práce: Vývoj multiplatformní hry v Unity3D
Autor posudku: Roman Diviš

Cíl práce: Cílem práce je vytvořit multiplatformní hru v nástroji Unity3D. Hra by měla být realizována minimálně pro platformy Windows, iOS, Android. V teoretické části bude popsána problematika tvorby hry v nástroji Unity3D a problémy, které je nutné vyřešit při tvorbě multiplatformní hry. Praktickou částí je vlastní realizaci multiplatformní hry. Tématem je hráčem ovládaná kosmická loď, které se musí vyhýbat okolním překážkám a nepřítelům a nedostatku paliva.

Vývoj hry je obvykle záležitostí týmu složeného z několika profesí. Úkolem studenta je v tomto případě návrh hry, její realizace a naprogramování v engineu Unity3D. Grafická stránka hry (sprity, textury, ...) a zvukové prvky budou získány nebo vytvořeny z jiných dostupných zdrojů.

Povinná kritéria hodnocení práce	Stupeň hodnocení (známka)			
	1	2	3	4
Práce svým zaměřením odpovídá studovanému oboru	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vymezení cíle a jeho naplnění	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování teoretických aspektů tématu	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování praktických aspektů tématu	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adekvátnost použitých metod, způsob jejich použití	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hloubka a správnost provedené analýzy	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Práce s literaturou	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Logická stavba a členění práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jazyková a terminologická úroveň	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Formální úprava a náležitosti práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vlastní přínos studenta	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Využitelnost výsledků práce v teorii (v praxi)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Dílčí připomínky a náměty:

Hra by mohla obsahovat větší množství herních prvků a bonusů, aby dlouhodobější hraní nespádalo do přílišného stereotypu. Dalším možným zlepšením by bylo mít na začátku k dispozici na výběr z různých obtížností hry.

Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

V textové části student velmi dobře přiblížil obecný proces tvorby her a problémy s ním spojené. Dále se věnoval popisu herního enginu Unity3D a představil základní potřebné prvky a postupy při tvorbě hry. V praktické části byla realizována hra *Rocket of Milky Way* a v rámci jejího popisu je možné pochopit princip činnosti konkrétních herních mechanismů. Student se zde rovněž věnoval problematice přizpůsobení na různé herní platformy. Textová část práce je dobře logicky strukturována a zahrnuje vše podstatné. Celková kvalita práce je na velmi vysoké úrovni.

Otázky k obhajobě:

1. Co představovalo největší problém v případě realizace hry pro více platforem?

Práci doporučuji k obhajobě.

Navržená výsledná známka: výborně

V Pardubicích, dne 20. května 2017

podpis