



POSUDEK BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Název práce: Algoritmy pro generování bludišť v počítačových hrách

Autor práce: Martin Fajt

Vedoucí práce: Mgr. Tomáš Kühn, Ph.D.

Splnila práce cíle uvedené v zadání? ano

Jazyková úroveň práce: dobrá

Formální zpracování: dobré

Komentáře a připomínky:

Textová část práce je dobře členěná a účelně sestavená.

Připomínky k aplikaci:

Ovládání je výlučně z klávesnice. Myši nelze ani třeba vybrat volbu v nabídce. Ovládání z klávesnice je navíc většinou kurzorovými klávesami, čímž se nelze dostat přímo k požadované volbě v nabídce, například stisknutím prvního písmena v jejím názvu, ale je nutno nabídku postupně procházet až na požadované místo.

Při trvale stisknuté klávese je opakovaný pohyb hráče nepříjemně rychlý. V aplikaci chybí možnost nastavení rychlosti pohybu.

Velikost a umístění ovládacích prvků je nekonzistentní. Některé jsou velké a v levé dolní části, jiné jsou velké a uprostřed, zatímco volba *save maze? y(es) or (n)o* je malým písmem a úplně v levém dolním rohu.

Není zřejmé, zda a jak lze uložit rozehranou hru. Nabídka pro uložení se objeví až po dokončení hry.

Podivně funguje volba načtení uložené hry *load*. Po vybrání předtím uložené hry se vždy objevila jiná nová hra.

Pravá část okna s bludištěm působí prázdným dojmem. Jeden text úplně nahoře, druhý text úplně dole a mezi nimi velký nevyužitý prostor.

Aplikace nemá žádné nastavení doplňujících parametrů - nelze nastavit, do jaké složky bude hra ukládána, nelze nastavit ovládání pohybu jinými klávesami než kurzorovými, například často používanou čveřicí K+L pro pohyb vodorovně a Q+A pro pohyb svisle.

Změna rozlišení přes úpravu zdrojového programu a nový překlad je těžkopádná. Není přitom ani uvedeno, kde mám být zdrojový program změněn. Obvykle je změna rozlišení řešena nabídkou možných rozlišení po spuštění aplikace.

Celkové hodnocení: C

Je práce vhodná pro propagační účely katedry? ne

V Olomouci dne 15. srpna 2017

RNDr. Arnošt Večerka

oponent