



POSUDEK BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Název práce: Dobrodružná hra pro iOS
Autor práce: Jan Czerný
Vedoucí práce: doc. RNDr. Michal Krupka, Ph.D.

Splnila práce cíle uvedené v zadání?

Ano.

Jazyková úroveň práce:

Průměrná. Student použil mnoho anglicismů, občas i nesmyslných (např. designovat, renderování, strategizovat). Na několika místech použil spojení, která jsou nevhodná pro technický text, například (nějaká vlastnost frameworku pomáhá) „vytvářet dynamický herní zážitek“.

Formální zpracování:

V pořádku.

Komentáře a připomínky:

Část textu porovnávající jednotlivé herní enginey a programovací jazyky je velmi povrchní. Některým tvrzením v nich nerozumím, nejsou dostatečně vysvětlena. Například (o Objective-C a Swift): „Oba jazyky jsou kompilovány do stejného strojového kódu, jejich výkon je tedy identický“ nebo (Swift) „má syntaxi bez pointerů“ a „obsahuje dynamické knihovny“.

Hra je sice jednoduchá, ale povedená a rozumně naprogramovaná. V rámci her na mobilní zařízení má standardní ovládání, správně reagovala i na přerušení. Protože hráč musí ve hře číst dost textu, považuji za chybu, že nelze nastavit velikost fontu. Stalo se mi také, že hra dvě různé zprávy vykreslila přes sebe.

Oceňuji, že student pro hru vytvořil i původní mediální obsah.

Celkové hodnocení:

C

Je práce vhodná pro propagační účely katedry?¹

Ano.

V Olomouci dne 16. ledna 2023

Mgr. Petr Osička, Ph.D.

oponent

¹odpověď neovlivňuje celkové hodnocení práce