

POSUDEK OPONENTA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Autor bakalářské práce:

Zbyněk Zelinka

Téma bakalářské práce:

Framework Unreal Editor – jeho vlastnosti a použití pro tvorbu 2D hry

Cíle bakalářské práce:

1. Analyzujte současnou situaci v oblasti nástrojů pro podporu vývoje her a zařadte do jejich kontextu framework Unreal Editor
2. Podrobněji rozeberte možnosti, které framework Unreal Editor nabízí, a na příkladech demonstруйте jejich využití.
3. Předvěďte aplikaci frameworku na příkladu jednoduché hry.

HODNOCENÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Kritéria	Hodnocení
1. Vymezení cíle práce a jeho naplnění	vynikající
2. Náročnost tématu na teoretické znalosti	vynikající
3. Náročnost tématu na praktické dovednosti	vynikající
4. Adekvátnost použitých metod, způsob jejich použití	vynikající
5. Hloubka a správnost provedené analýzy	dobré
6. Vlastní přínos k řešení problematice	vynikající
7. Práce s informačními zdroji, relevance, rozsah, reference	dobré
8. Adekvátnost a srozumitelnost závěrů práce	vynikající
9. Logická struktura práce a její členění	vynikající
10. Jazyková a terminologická úroveň práce	vynikající
11. Formální úprava a náležitosti práce	vynikající

Navržená známka

výborně (1)

Celkové zhodnocení práce a případné otázky pro diskusi (případně na další samostatný list):

Na dalším listu

Jméno oponenta bakalářské práce:

Ing. Martin Vondráček

Datum: 25.05.16

Práce má z větší části charakter tutoriálu nebo učebnice, což je pro potenciální vývojáře v Unreal Engine přínosné. Jazyková a formální stránka je velmi dobrá, pouze snad chybí nějaký stručný úvod do problematiky enginů obecně a pojmů s nimi spojených, nicméně mnohé pojmy jsou vysvětlené v textu dále.

Porovnání herních enginů by zasloužilo nějaký stručný přehled v podobě tabulky nebo odrážek, aby bylo na první pohled patrné, jaké jazyky používají, jaké prostředí podporují, licence, odkaz na jejich webovou stránku atp.

Velkým přínosem je popis tvorby hry pomocí diagramů, bez psaní zdrojového kódu, který by se mohl nezasvěcenému člověku zdát jako příliš zjednodušený na plnohodnotný vývoj hry. Přitom tomu tak očividně není a jeho ovládnutí není snadné.

Bohužel se mi nepovedlo výslednou práci spustit kvůli chybové hlášce, takže mohu hodnotit jen samotnou práci bez přílohy.

Doporučuji proto hodnotit práci známkou **výborně**

Otázka:

Jaký důvod může být pro chybovou hlášku při spuštění: Couldn't start: "...\Epic Adventure\Engine\Binaries\Win64\UE4Game.exe" ..\..\..\bakalarka\bakalarka.uproject CreateProcess() returned 1f? (Windows 7 x64)

Lze kombinovat psaní skriptů v C++ a vytváření diagramů v BluePrint?

Lze omezit při spuštění hry na odzkoušení, co vše se vygeneruje, aby kvůli zkoušení části hry nebylo třeba zatěžovat počítač generováním všeho (u 2D plošinovky to asi není podstatné, mám na mysli spíše pro 3D hry)?

V práci ukazujete použití dlaždicové mapy, kdy na výšku jeden dílek plošiny pro postavu odpovídá jedné dlaždici. Jak by šlo řešit, kdybyste najednou z hlediska návrhu herní úrovně potřeboval mít další plošinu posunutou o půlku výšky? Pouze úpravou dlaždicové mapy?