

# Posudek oponenta diplomové práce

Autor/autorka práce: **Bc. Martin Hron**

Název práce: **Návrh a implementace miniher pro hru Space Traffic**

## *Obsah práce*

Cílem práce bylo především vytvoření podpory pro přidávání miniher do stávající implementace hry Space Traffic. Práce proto obsahuje poměrně detailní popis problematiky počítačových her, návrh struktury minihry a dvě ukázkové implementace prezentující různé možnosti zpracování miniher do Space Traffic.

První část je zaměřena na rozbor problematiky počítačových her a bohužel bych očekával, že bude zpracována o něco důkladněji a především s ohledem na webové minihry. V kapitole 2.4.1 je popsáno obecné rozdělení her (s odkazem na zdroj Fai2001, který ale uvádí lehce odlišné dělení a menší počet kategorií, s podstatně lépe volenými popisy a příklady), nijak zvlášť se ale nezabývá samotnými minihrami, které jsou ve větších počítačových hrách běžné a které jsou jen okrajově zmíněny ve dvou odstavcích kapitoly 2.6. Právě rozbor toho jaké minihry se v minulosti objevily, jak byly zakomponovány do hlavní hry a jak byly přijímány hráči, by byl v daném kontextu přínosnější. I volba příkladů a reprezentativních zástupců herních žánrů by pravděpodobně mezi hráči vyvolala diskusi. Podobně chybí typů her, které jsou typické jen pro web (textové strategie, inkrementální hry) a jinde se příliš neobjevují. Na druhé straně k tomuto tématu není k dispozici příliš mnoho kvalitních zdrojů, ze kterých by bylo možné bezpečně vycházet.

Druhá část práce detailně popisuje navržené API a jeho fungování, jak ze strany serveru, tak ze strany samotné minihry. Návrh vypadá použitelně a popis je přehledný a srozumitelný.

## *Kvalita řešení a dosažených výsledků*

Výsledné API je poměrně univerzální a umožňuje připojit jak minihry ve webovém prohlížeči, tak pracovat s klienty pro mobilní zařízení. Návrh je promyšlený a řeší i kontroly funkce minihry, omezení na ovládání hlavní hry během hraní miniher a podobně.

Samotné implementované minihry jsou spíše demonstrační aplikace než skutečně použitelné hry, i když hada si jako zpestření space traffic představit dokáží. Ovládání obou miniher je bez problémů a obě se mi zdály funkční a stabilní.

## *Formální úroveň*

Práce je napsána čitelně a bez velkého množství překlepů a chyb.

## *Práce s literaturou*

Literatura je převážně zaměřená na potřebné technologie, je vhodně zvolená a převážně aktuální. Některé informace by si ale zasloužily dohledání novějších zdrojů – je otázka jestli je Flash nejrozšířenější technologie a jestli jeho rozšíření dokládat statistikou z roku 2009.

## *Splnění zadání*

Všechny body zadání považuji za splněné.

Dotazy k práci

1. Podle čeho jste vybíral a navrhoval zvolené minihry?
2. Jak moc se může hra pro více hráčů řídit principy SOA, které popisujete v kapitole 19, nebo lépe, které z těchto principů jsou uplatnitelné?

Navrhuji hodnocení známkou **výborně** a práci doporučuji k obhajobě.

V Plzni 26.5.2016

Ing. Richard Lipka, Ph.D.

