

# Posudek oponenta bakalářské práce

Autor/autorka práce: **Nguyen Hoang Long**

Název práce: **Interaktivní multiuživatelská hra na platformě iOS**

## *Obsah práce*

Student v úvodu seznamuje čtenáře s platformou iOS a dále pokračuje srovnáním dostupných programovacích jazyků. Toto srovnání následuje rozbořením dostupných frameworků a engine pro vývoj aplikací s ohledem na vývoj her. Následně se zabývá možnostmi vývoje her pro více hráčů a popisuje jeden z frameworků pro jeho realizaci. V další kapitole je popsán CoreAnimator pro tvorbu spritů. Poslední část popisuje vývoj zvolené aplikace – bludiště. V závěru student shrnuje dosažené výsledky a obsah práce. Práce obsahuje větší množství ukázek zdrojového kódu, některé ukázky by mohli být nahrazeny hlubším rozebráním dané oblasti, nebo rozšířeny dalším vysvětlujícím textem. Některé kapitoly by si zasloužily hlubší rozbor popisované oblasti, například porovnání a výběr zvoleného jazyka a volba popsaných frameworků jsou dle mého názoru velice krátké a některá tvrzení jsou zavádějící, nebo chybí zdůvodnění proč je autor zvolil.

## *Kvalita řešení a dosažených výsledků*

Student v předkládané práci popsal dostupné možnosti pro vývoj mobilních her pro platformu iOS a vytvořil hru bludiště pro dva hráče přes bezdrátové peer-to-peer spojení. Hra je hratelná jak na fyzickém zařízení tak na simulátoru. Grafická podoba hry je ucházející. Problém sledávám v řešení časování v aplikaci, kdy je hraní na fyzickém zařízení proti simulátoru téměř nehratelné, protože na fyzickém zařízení „rychleji plyne čas“, což jak autor uvádí je dáno rychlostí vykreslování jednotlivých snímků, kdy je pohyb časován počtem snímků animace nikoli reálným časem.

## *Formální úroveň*

Práce je členěna s odpovídající granularitou. Jednotlivé kapitoly na sebe často jen těžko navazují, uvítal bych, kdyby student každou kapitolu lépe uvedl a přidal text který by jednotlivé kapitoly propojoval. Text obsahuje množství překlepů a chyb odpovídající rozsahu práce, často se také v textu objevují hovorové obraty.

## *Práce s literaturou*

Studentem uvedená a použitá literatura odpovídá formou a obsahem předkládané práci, většina zdrojů je online což je pochopitelné vzhledem k vývoji v dané oblasti a charakteru informací. Vytkl bych snad jen použití zdrojů z wikipedie (11 a 12) a její označení v textu jako oficiální prohlášení Apple. Použití wikipedie bylo zbytečné zvláště vzhledem k tomu, že existuje řada oficiálních zdrojů, kterými je lze nahradit. Obrázky a další použité zdroje jsou dostatečně označené/citované.

## *Splnění zadání*

**Student zadání splnil v plném rozsahu.**

## *Dotazy k práci*

Jakým způsobem byste řešil problém s rozdílnou rychlostí hry na simulátoru a fyzickém zařízení ?

Uvažujete o dalším rozvoji ukázkové hry případně její publikaci na AppStore ?

Navrhuji hodnocení známkou **velmi dobře** a práci doporučuji k obhajobě.

V Plzni 26.5.2015

Ing. Jindřich Skupa

