

Hodnocení vedoucího bakalářské práce

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

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

Aktivita studenta a spolupráce s vedoucím práce

Student pracoval samostatně, k práci přistupoval aktivně. Spolupráce s vedoucím práce probíhala bez problémů, student se plánovaných konzultací účastnil a informoval o postupu práce. Pro vývoj a testování aplikace využíval i vlastních zařízení na platformě iOS.

Původnost práce a práce související

Jedná se o původní práci.

Kvalita řešení

Bakalář musel nastudovat způsob programování pro platformu iOS (seznámení s jazyky Objective-C a Swift) a celou řadu dalších funkcionalit této platformy (frameworky Foundation Kit, UIKit, AVFoundation, SpriteKit, Multipeer Connectivity), Core Animator pro práci se sprity. Popis těchto funkcionalit je stručný, což je dáno rozsahem bakalářské práce a slouží zejména k prvotnímu seznámení s danou technologií.

Použití zmíněných technologií je dále vidět na realizované aplikaci s tematikou bludiště, která umožňuje hru dvou hráčů v režimu peer-to-peer. V aplikaci je ukázáno ovládání pomocí dotykových gest, na sprity jsou aplikovány základní vlastnosti fyzikálního světa (gravitace).

Funkcionalita aplikace byla otestována na fyzickém zařízení diplomanta a s využitím emulátoru iOS zařízení na počítači iMac. Při hře mezi nehomogenními zařízeními (telefon vs. emulátor) se může projevit problém vyskytující se ve hře, kdy není pohyb odvozen od reálného času, ale snímkové frekvence.

Využitelnost dosažených výsledků

Využitelnost práce vidím zejména jako návod pro další autory programů pro platformu iOS, kteří chtějí vytvářet aplikace využívající sprity, dotykové ovládání a zejména pro ty, kteří by chtěli realizovat multiuživatelskou hru a potřebují vhodný způsob připojení dalšího hráče.

Splnění zadání

Student splnil všechny body zadání bakalářské práce.

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

V Plzni 23.5.2016


Ing. Ladislav Pešička