

## Posudek oponenta diplomové práce

**Název práce: Podpora vývoje webové hry pro více hráčů**

**Autor: Bc. Petr Vogl**

Diplomant ve své práci nejprve uvádí klasifikaci typů her a specifika vývoje softwarových her. Dále pokračuje nejprve s obecným úvodem do projektového managementu a poté s krátkým představením metodik vývoje softwaru včetně krátkého poskytnutí postupu rozhodování při výběru metodiky.

Práce představuje projekt hry Space Traffic a jeho historii. Jsou také slovně popsána rizika projektu, včetně jejich závažnosti, nikoli však opatření vedoucí k jejich snížení či eliminaci.

V kapitole 5 je popsána konstrukce metodiky pro řízení projektu vhodné pro daný projekt. Obecný plán prací na projektu předpokládá, že vedení se bude projektu věnovat celý akademický rok nikoli jen semestr, jak uvádí předpoklad časových možností studenta.

V příloze B jsou uvedeny cíle pro akademický rok 2011/2012, nicméně práce neuvádí, zda byly tyto cíle splněny.

Dále práce detailně popisuje podporu a vedení lidí zapojených do projektu a komunity mimo tvůrce samotné. V ojedinělých případech je práce příliš detailní a popisuje i zřejmá fakta.

Práce dobře popisuje game design a persistentní vrstvu.

Text práce obsahuje velké množství referencí na další zdroje informací. Jednotlivé části se na sebe dobře odkazují. Práce neobsahuje téměř žádné gramatické chyby nebo překlepy.

Celkově práce splňuje všechny body zadání a výše uvedené nedostatky nejsou závažné. Práce poskytuje vhodný popis problematiky projektu a potřebné informace k pokračování ve vedení projektu.

Práci doporučuji k obhajobě a hodnotím známkou: výborně.

v Plzni dne 20. 8. 2012

  
.....  
Ing. Lukáš Holý

Doplňující otázky:

V kapitole 6.3 uvádíte užití praktiky kontroly návrhu a implementace. Jakým způsobem byly tyto činnosti prováděny?

V práci (v kapitole 6.3.1) je uvedeno, že si zájemci v případě zájmu vymění kontakty s vedením, jsou tyto kontakty někde přístupné všem členům týmu?