

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta aplikované informatiky
Ústav informatiky a umělé inteligence

Akademický rok: 2024/2025

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: Bc. Jiří Dabberger
Osobní číslo: A23306
Studijní program: N0613A140022 Informační technologie
Specializace: Softwarové inženýrství
Forma studia: Prezenční
Téma práce: Implementace knihovny mobilní platformy pro multiplayerové hry
Téma práce anglicky: Mobile Platform Library Implementation for Multiplayer Games

Zásady pro vypracování

1. Nastudujte a popište problematiku v kontextu tématu práce.
2. Zvolte vhodné technologie a prostředky k implementaci.
3. Navrhněte a implementujte mobilní knihovnu pro vývoj multiplayerových her.
4. Navrhněte a implementujte hru Poker pro demonstraci vytvořené knihovny.
5. Publikujte knihovnu.
6. Popište dosažené výsledky.

Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

1. Nearby Connection API. Online. Dostupné z: <https://developers.google.com/nearby/connections/overview>.
2. SPROVIERO, Fernando. Nearby Connection tutorial. Online. 2022. Dostupné z: <https://www.kodeco.com/35461793-nearby-connections-for-android-getting-started>.
3. DIXIT, Prashant. Tvorba Android knihovny. Online. Dostupné z: https://medium.com/@prashantdixit_87612/creating-and-publishing-your-own-android-library-in-kotlin-2023-part-1-3e542dad4ca0.
4. BLINKA, Danielle. O hře Poker. Online. 2024. Dostupné z: <https://www.wikihow.com/Play-Poker>.
5. IDRIS, Nazmul. Publikace knihovny. Online. 2021. Dostupné z: <https://developerlife.com/2021/02/06/publish-kotlin-library-as-gradle-dep/>.

Vedoucí diplomové práce: **Ing. Petr Žáček, Ph.D.**
Ústav informatiky a umělé inteligence

Datum zadání diplomové práce: **27. října 2024**
Termín odevzdání diplomové práce: **2. června 2025**



L.S.

doc. Ing. Jiří Vojtěšek, Ph.D. v.r.
děkan

prof. Mgr. Roman Jašek, Ph.D., DBA v.r.
ředitel ústavu

Ve Zlíně dne 17. listopadu 2024