



POSUDEK VEDOUCÍHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Student: Kotolan Michal

Vedoucí práce: Ulrich Adam, Ing.

Studijní program: Softwarové inženýrství

Specializace: -

Akademický rok: 2024/2025

Téma bakalářské práce: Vývoj mobilní aplikace pro stolní hru Dungeons and Dragons

Hodnocení práce:

	A	B	C	D	E	F
	Hodnocení: A – nejlepší; F - nevyhovující					
1. Splnění všech bodů zadání	☒	☐	☐	☐	☐	☐
2. Vhodnost zvolené metody řešení	☒	☐	☐	☐	☐	☐
3. Členění práce (kapitoly, podkapitoly, odstavce)	☒	☐	☐	☐	☐	☐
4. Práce s literaturou a její citace	☒	☐	☐	☐	☐	☐
5. Úroveň jazykového zpracování	☒	☐	☐	☐	☐	☐
6. Formální úroveň práce	☒	☐	☐	☐	☐	☐
7. Kvalita zpracování teoretické části	☒	☐	☐	☐	☐	☐
8. Kvalita zpracování praktické části	☒	☐	☐	☐	☐	☐
9. Dosažené výsledky práce	☒	☐	☐	☐	☐	☐
10. Přínos práce a její využití	☒	☐	☐	☐	☐	☐
11. Spolupráce autora s vedoucím práce	☒	☐	☐	☐	☐	☐

Výsledek kontroly plagiátorství:

Práce byla posouzena z hlediska plagiátorství s výsledkem 3% shodnosti. Práce není plagiát.

Celkové hodnocení práce:

Výsledná známka není průměrem výše uvedených hodnocení. Znamku uvede vedoucí dle svého uvážení dle klasifikační stupnice ECTS:

A – výborně, B – velmi dobře, C – dobře, D – uspokojivě, E – dostatečně, F – nedostatečně.

Stupeň F znamená též „nedoporučuji práci k obhajobě“.

Předloženou bakalářskou práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení

A - výborně.

V případě hodnocení stupněm „F – nedostatečně“ uveďte do připomínek a slovního vyjádření hlavní nedostatky práce a důvody tohoto hodnocení.

Další připomínky, vyjádření, náměty k obhajobě práce (možno pokračovat i na další stránce):

Student si sám zvolil téma, které je mu blízké a sice naprogramovat mobilního pomocníka pro jeho oblíbenou "stolní" hru Dračí doupě. Požadavky vznikly ze zkušeností vlastních, či dalších spoluhráčů této hry a jeho cílem bylo, aby vznikla jednoduchá platforma, která by hráčům této hry usnadnila rutinu neustálého házení kostkou a zapisování výsledků na papír. V teoretické části tedy stručně seznámí čtenáře s touto hrou, ale i s dosavadním stavem takových aplikací na trhu. V praktické části pak seznámí čtenáře se samotnou implementací. Výsledná aplikace je velmi dobrá. Lze vidět, že student dělal něco, co je mu opravdu blízké a aplikace podle toho vypadá. Je velmi dobře navržena, díky návrhu, který implementaci předcházela má dobře vyřešené různé scénáře, které mohou nastat. Aplikace je totiž velmi komplexní. Umožňuje napojení na

databázi všech magických předmětů z této hry, vlastní parser se pak postará o to, aby byly atributy čitelné a snadno dohledatelné i na relativně malé mobilní obrazovce. Krom toho umožňuje tvorbu vlastní postavy, která je velmi intuitivní a vede pěkně uživatele krok za krokem. Finální a největší částí této aplikace je samotný souboj, který poskytuje intuitivní rozhraní, uživatel si jednoduše zvolí protivníky a přidá i své kamarády. Aplikace tak funguje i jako simulátor boje, kde jeden hráč má v ruce aplikaci v režimu "admina", který ovládá souboje a zbytek hráčů používá aplikaci v režimu hráče, kteří mohou používat zbraně a jednoduše informovat admina o svých vygenerovaných akcích. Chválím též jednoduchý import pomocí kterého mohou hráči své postavy vytvořit s předstihem a adminovi před začátkem hry jen nasdílet své vygenerované klíče..

Datum 04.06.2025

Podpis vedoucího bakalářské práce