

POSUDEK VEDOUCÍHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Student: Fencel Václav

Vedoucí práce: Ing. Adam Ulrich

Studijní program: Softwarové inženýrství

Specializace: -

Akademický rok: 2024/2025

Téma bakalářské práce: Herní vývoj pomocí nástroje SFML

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 37% 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

C - dobře.

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):

Práce je dobře strukturovaná a působí uceleně. Teoretická část je oproti předchozí verzi podstatně rozšířena – student se detailněji věnuje jednotlivým sekcím, popisuje principy fungování knihovny SFML, její moduly a způsoby využití v kontextu vývoje herních aplikací. Opírá se přitom o relevantní odborné zdroje a řešerše působí propracovaněji a přehledněji.

Praktická část práce tentokrát splňuje zadání. Student zde připravil sadu samostatných demonstračních příkladů, které pokrývají různé možnosti knihovny SFML. Najdeme zde ukázky implementace kolizí objektů, různé typy translací, rotací a transformací objektů, práci s texturami, zvukem i jednoduchou fyzikou (např.

tření, změna rychlosti). Celkem je k dispozici vhodný počet funkčních ukázek, které jsou navíc doplněny o zdrojový kód, jenž lze spustit a dále studovat.

Pozitivně hodnotím to, že práce nyní skutečně demonstruje funkčnost a možnosti enginu SFML, jak bylo původně požadováno. Jako nedostatek však vnímám fakt, že jednotlivé ukázky jsou velmi jednoduché a izolované, bez hlubšího propojení nebo aplikačního přesahu. Slouží tedy spíše jako ilustrace základní funkcionality než jako komplexnější ukázka praktického využití. Nicméně, práce stále obsahuje i hru Pong z předešlého pokusu, což se dá považovat za komplexnější demonstraci.

Celkově hodnotím práci jako solidní, splňující zadání, avšak s rezervami v hloubce a smyslnosti praktické části. Práci proto hodnotím známkou C.

Datum 29.08.2025

Podpis vedoucího bakalářské práce