

## POSUDEK VEDOUCÍHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Student: Nikola Valvodová

Vedoucí práce: Tomáš Vogeltanz

Studijní program: Softwarové inženýrství

Studijní obor / specializace: Softwarové inženýrství

Akademický rok: 2022/2023

Téma bakalářské práce: **Komponenty v Unity**

### Hodnocení práce:

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

### 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**

**B - velmi 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):

Bakalářská práce splňuje všechny požadavky, které jsou na ni kladené. Text práce je vhodně strukturován a obsahuje velice dobrý přehled o komponentách v Unity.

Z formálního hlediska se mi trochu nelíbí, že zdroje nejsou seřazeny dle prvního použití v textu. Také podnadpisy "Scénář tutoriálu" v kapitolách 4.x nemusely být uvedeny, protože neobsahují žádný text, ale jen tabulku, která se jmenuje v podstatě stejně.

Vytvořené tutoriály jsou velmi dobré, líbí se mi a budou rozhodně použity ve výuce předmětu "Vývoj počítačových her". Bylo ale možné je ještě rozšířit – například ve scénáři tutoriálu T4 by pro Cameru mohlo být zahrnuto ještě vyzkoušení Clipping Planes nebo Field of View a pro Lightning, např. Type. Stejně tak i ve scénáři tutoriálu T3 by bylo dobré, kdyby si uživatel mohl vyzkoušet aspoň jeden z parametrů. Tutoriál T7 mohl být rozšířen i o zkoušku nástroje Paint Terrain. Celkově by tutoriálů mohlo být více (např. i na UI nebo Animator), ale studentka již neměla dostatek času na jejich doplnění. Práci navíc komplikoval fakt, že Unity in-Editor Tutorials nemá ještě kvalitní dokumentaci, chybí některé funkcionality a stále se v něm občas objevují chyby. Počet tutoriálů ale nicméně dostačuje a je tedy akceptovatelný.

Je trochu matoucí, že v práci a v projektu Unity se pořadí tutoriálů liší – i přesto, že jsou v projektu nazvány stejně, pořadí, ve kterém je musí uživatel projít je T1, T2, T5, T4, T3, T6, T7 – v pořadí jsou tedy prohozeny tutoriály 5 a 3. Naštěstí si toho samotný uživatel ani nevšimne, protože její aplikace sama navede. Jedná se tak pouze o formalitu.

Na Macu je ve 3. tutoriálu potřeba zadat hodnotu 4 místo 0.4 (použitá verze Unity 2021.3.21f1); na Windows je vše v pořádku – tuto chybu jsem se studentkou konzultoval, ale nepovedlo se nám najít řešení pro obě platformy najednou (proto tuto chybu neberu v potaz při hodnocení, je zde jen pro informaci).

Studentka práci pravidelně konzultovala, měla a stále má zájem o danou problematiku. Bakalářská práce je velmi dobrá až výborná.

Datum 1. 6. 2023

Podpis vedoucího bakalářské práce