

Posudek maturitní práce

Název práce: Šachová výuková aplikace

Autor: Michal Špriňar

Oponent: Mgr. Pavel Nix

Technická úroveň

Technická úroveň práce odpovídá požadavkům kladeným na maturitní práci a v některých oblastech je převyšuje. Autor prokázal:

- schopnost samostatně navrhnout a implementovat desktopovou aplikaci v prostředí Unity,
- dobrou orientaci v programovacím jazyce C# a práci s herním enginem Unity,
- schopnost navrhnout interaktivní grafické rozhraní pro práci uživatele,
- znalost základních principů logiky šachové hry a jejich implementace do aplikace.

Kladně hodnotím zejména propojení výukové části s praktickým herním režimem, díky kterému aplikace nepůsobí pouze jako statická prezentace informací, ale umožňuje uživateli aktivní procvičování získaných znalostí.

Formální stránka

Práce je přehledně zpracována a logicky členěna. Autor srozumitelně popisuje cíl projektu, základní funkcionalitu aplikace i plánovaný budoucí rozvoj. Text je psán jednoduchým a čitelným jazykem. V některých částech by bylo možné dokumentaci rozšířit o detailnější technický popis implementace nebo ukázky zdrojového kódu.

Nedostatky

- dokumentace je spíše stručná a některé technické části by mohly být popsány podrobněji,
- chybí detailnější popis testování aplikace a řešení možných chybových stavů,
- aplikace zatím neobsahuje pokročilejší funkce, například hru proti počítači nebo ukládání partií.

Uvedené nedostatky však nesnižují celkovou funkčnost ani přínos práce.

Celkové hodnocení

Práce splňuje požadavky kladené na maturitní práci. Autor vytvořil funkční základ výukové šachové aplikace s možností dalšího rozšiřování. Projekt ukazuje schopnost samostatné práce, orientaci v moderních vývojových nástrojích a praktické využití programovacích znalostí.

Navrhovaná známka: 1

Otázky k obhajobě

1. Jaké byly největší technické problémy při vývoji aplikace v Unity?
2. Jakým způsobem by bylo možné implementovat hru proti počítači?