

HODNOCENÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Vedoucí práce

Autor práce: Martin Červený

Název tématu: Průvodce hlavními funkcemi programu Stencil

Dodržení minimálního přípustného rozsahu práce	<input checked="" type="radio"/> ano	<input type="radio"/> ne	
Splnění bodů zadání	<input checked="" type="radio"/> úplně	<input type="radio"/> částečně	<input type="radio"/> nesplněno
Případný komentář: ---			

	Předmět hodnocení	Nadprůměrné	Průměrné	Podprůměrné
1	Formulace cílů a metodika zpracování práce	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
2	Logická struktura a členění práce	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
3	Rozsah a úroveň použitých zdrojů, bibliografické citace (dle platné ČSN ISO), poznámkový aparát	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
4	Jazyková, stylistická úroveň a formální úprava práce	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
5	Kvalita zpracování tématu práce	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
6	Formulace vlastních závěrů, vlastní přínos autora práce	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
7	---	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Doplnění hodnocení, připomínky, dotazy:

Předložená práce je členěna do pěti hlavních kapitol, kdy celkový rozsah práce je 38 stran (včetně příloh). Hlavním cílem práce bylo představit hlavní funkce programu Stencil a na vytvořených příkladech hlavní funkce demonstrovat.

V úvodní kapitole se autor zaměřuje na vymezení a zařazení programu Stencil s tím, že naznačil i možnosti využití programu a uvedl i možné alternativy k programu Stencil. Druhá kapitola popisuje historii programu Stencil. Třetí kapitola je věnována popisu prostředí programu Stencil a vysvětlení základních pojmů, které se v programu využívají. Čtvrtá stěžejní kapitola je zaměřena na popis postupu práce v programu Stencil, přičemž postup práce je doplněn vhodnými animacemi. V páté kapitole autor představuje konkrétní vytvořené hry. Nejdříve se jedná o jednodušší hru s cílem naučit správně používat skládání bloků při programování, používat chování a ukázat možnosti scény. Druhá, náročnější hra je zaměřena na používání více scén a jejich propojení, využívání globálních atributů a komplexní propojení vytvořených postav.

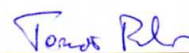
Slabiny práce spatřuji v mezním rozsahu práce a v tom, že autor mohl vytvořit více "menších" her, které by detailněji ukázali možnosti práce s programem Stencil.

Celkové hodnocení práce	<input type="radio"/> výborně	<input checked="" type="radio"/> velmi dobře	<input type="radio"/> dobře	<input type="radio"/> nevyhovující
--------------------------------	-------------------------------	--	-----------------------------	------------------------------------

Hodnocení vypracoval: PhDr. Tomáš Přibáň, Ph.D.

18.5.2016

Datum



Podpis