Posudek vedoucího diplomové práce

Martin Štěpánek: Architektura a implementace webové hry pro více hráčů

Cílem této diplomové práce bylo vyvést projekt webové hry Space Traffic z potíží daných technologickými nedostatky předchozích řešení a položit kvalitní základ pro její další vývoj.

K naplnění tohoto cíle diplomant přispěl několika způsoby: (a) Kritickou revizí a doplněním game designu, tedy náplně hry a struktury jejího herního obsahu; (b) návrhem kompletní architektury herního software a realizací jejích klíčových součástí v technologiích Microsoft .NET a HTML5, počínaje ukládáním dat přes strukturu jádra herního serveru až po JavaScriptovou klientskou část; (c) vedením studentských týmových projektů, které přispěly k realizaci podstatné části výsledné funkčnosti (společně s Petrem Voglem, viz souběžně obhajovaná diplomová práce).

Text diplomové práce podrobně a kvalifikovaně popisuje všechny tyto oblasti, včetně teoretických základů, odůvodnění zvolených řešení a diskuse zkušeností. Spolu s informacemi na wiki stránkách projektového týmu je velmi dobrým zdrojem informací pro další vývojáře, kteří se na projektu budou podílet.

Autor pracoval s nadstandardní mírou samostatnosti, zodpovědnosti, osobního zaujetí a odborné erudice; bez nadsázky je možné konstatovat, že byl duší a hnacím motorem projektu. Projevil se jako zkušený softwarový architekt se znalostí mnoha technologií a návrhových vzorů a schopností velmi rychle se naučit novým věcem.

Práci **doporučuji k obhajobě** a navrhuji její hodnocení známkou **výborně**.

V Plzni, dne 21.8.2012

Doc. Ing. Přemysl Brada, MSc. Ph.D.