

# Kategorie Unity

## Úloha - Hra

Pořadí	Jméno a příjmení	jednotlivé části úlohy										koeficient						CELKEM s koeficientem	Komentáře poroty
		4	2	2	4	6	2	2	2	24	0,2	0,2	0,2	0,1	0,2	0,1			
		čtvercová deska, ohraničená mantinely	barevné odlišení, kulička - jako kov	pohled na hru	šipky nebo WSAD	žeton	časový limit	více žetonů	reset hry	Celkem	přehlednost projektu	přehlednost kódu	snadná udržovatelnost	funguje stejně na různých počítačích	neočekávané chování (bugy)	mimořádný nápad, originalita			
1	Radovan Holčík	3	2	2	4	6	2	2	1	22	0,2	0,2	0,1	0,1	0,0	0,1	1,7	37	Líbí se mi grafické zpracování a dynamiku hry. Hru ovšem kvůli while cyklu v Update, který nemá šanci skončit, není možné bez úprav kódu spustit. Mantinely většinou neplní svou funkci a při resetu nezmizí přidané žetony - vždy jich zůstane stejný počet, i když je větší než 1.
2	Filip Balko	3	2	2	4	6	2	0	2	21	0,1	0,2	0,0	0,1	0,2	0,1	1,7	36	Oceňuji vizuální stránku hry a její UI, i když nebylo v zadání. Projekt by mohl být přehlednější, zejména pojmenování souborů. Input.GetKey a podobné funkce by pro zajištění funkčnosti v každém okamžiku měly být používány v Update.
3	Adam Hachle	3	2	2	4	0	0	0	0	11	0,2	0,2	0,2	0,1	0,1	0,0	1,8	20	Velmi oceňuji absenci natvrdo zapsaných hodnot, tedy použití proměnných upravitelných z editoru. Kuličkou je možné propadnout skrz mantinely (kulička je tam přemístěna) a po kolizi s mantinelem se kulička bez uživatelského vstupu stále hýbe, což jinak nedělá.