



Posudek oponenta závěrečné práce

Oponent práce: Ing. Lukáš Bařinka
Student: Jiří Apjár
Název práce: Aplikace pro obchodování ve hře Minecraft
Obor / specializace: Informační systémy a management
Vytvořeno dne: 12. června 2024

Hodnotící kritéria

1. Splnění zadání

- [1] zadání splněno
- ▶ [2] zadání splněno s menšími výhradami
- [3] zadání splněno s většími výhradami
- [4] zadání nesplněno

Cílem práce bylo analyzovat možnosti zakomponování obchodování s akciovými společnostmi do prostředí hry Minecraft, a navrhnout a otestovat plugin do hry, který by takové obchodování umožnil. Zadání se skládá ze 6 kroků, z nichž 2 hodnotím jako splněné pouze částečně, a to návrh aplikace na základě analýzy (bod 4) a vyhodnocení použitelnosti aplikace (bod 6).

2. Písemná část práce

75 /100 (C)

Rozsahem je bakalářská práce přiměřená a po jazykové stránce nemám výhrady. Práce je logicky členěná, avšak některé části na sebe příliš nenasazují. Např. analýza stávajících řešení se, zdá se, nijak neprojeví ve stanovení požadavků nebo samotném návrhu. Mnoho funkčních požadavků nevyplývá z analýzy, ale pouze z logiky obchodování a stanovení většiny funkčních požadavků není v práci diskutováno, ale pouze jsou uvedeny jako fakt.

Chybí definice use-cases a user-stories ve fázi analýzy, které by později ve fázi testování ověřily splnění zadání a použitelnost implementovaného řešení. Také postrádám procesní (stavový) model správy společnosti.

Testování samotné proběhlo pouze autorem práce a není zdokumentované. Není tedy zřejmé co a jak se testovalo (jaké bylo pokrytí funkčních/nefunkčních požadavků testy) a s jakými výsledky. Text obsahuje pouze zjištění dílčích problémů a jejich řešení.

Celá kapitola 7 (dokumentace) je tvořena pouze jedním odstavcem. Části dokumentace jsou uvedeny v příloze, ale popis logiky hry (pluginu) neobsahuje.

3. Nepísemná část, přílohy

100 /100 (A)

Bez výhrad.

4. Hodnocení výsledků, jejich využitelnost

75 /100 (C)

V implementaci hry postrádám nějakého průvodce/demo logiky hry, podle které by se mohl uživatel zorientovat na začátku hry. Místy však alespoň hra obsahuje textové popisy některých procesů (např. volby/hlasování).

Částečně se hra ovládá pomocí příkazů, avšak jejich seznam (případně z příklady) ve hře chybí.

Vzhledem k tomu, že každý uživatel nebo společnost má pouze jeden účet, zdá se mi použití UUID poněkud uživatelsky nepřívětivé a náchylné k chybě při zadávání (dlouhých kódů).

Za největší slabinu práce považuji neotestování funkčních požadavků a systematické zhodnocení použitelnosti aplikace, ačkoliv to bylo požadováno přímo v zadání práce. Zhodnocení použitelnosti je tak pouze subjektivní (autorem samotným) a ne příliš obsáhlé a strukturované.

Celkové hodnocení

80 /100 (B)

Student prostudoval jak problematiku obchodování s akciovými společnostmi, tak způsob programování rozšíření hry Minecraft. Výsledná implementace je funkční, i když stanovení požadavků nevyplývá z analýzy a nebylo systematicky testováno jak pokrytí požadavků, tak použitelnost implementace.

Instrukce

Splnění zadání

Posudte, zda předložená ZP dostatečně a v souladu se zadáním obsahově vymezuje cíle, správně je formuluje a v dostatečné kvalitě naplňuje. V komentáři uveďte body zadání, které nebyly splněny, posudte závažnost, dopady a případně i příčiny jednotlivých nedostatků. Pokud zadání svou náročností vybočuje ze standardů pro daný typ práce nebo student případně vypracoval ZP nad rámec zadání, popište, jak se to projevilo na požadované kvalitě splnění zadání a jakým způsobem toto ovlivnilo výsledné hodnocení.

Písemná část práce

Zhodnoťte přiměřenost rozsahu předložené ZP vzhledem k obsahu, tj. zda všechny části ZP jsou informačně bohaté a ZP neobsahuje zbytečné části. Dále posudte, zda předložená ZP je po věcné stránce v pořádku, případně vyskytují-li se v práci věcné chyby nebo nepřesnosti.

Zhodnoťte dále logickou strukturu ZP, návaznosti jednotlivých kapitol a pochopitelnost textu pro čtenáře. Posudte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posudte typografickou a jazykovou stránku ZP, viz Směrnice děkana č. 52/2021, článek 3.

Posudte, zda student využil a správně citoval relevantní zdroje. Ověřte, zda jsou všechny převzaté prvky řádně odlišeny od vlastních výsledků, zda nedošlo k porušení citační etiky a zda jsou bibliografické citace úplné a v souladu s citačními zvyklostmi a normami. Zhodnoťte, zda převzatý software a jiná autorská díla, byly v ZP použity v souladu s licenčními podmínkami.

Nepísemná část, přílohy

Dle charakteru práce se případně vyjádřete k nepísemné části ZP. Například: SW dílo – kvalita vytvořeného programu a vhodnost a přiměřenost technologií, které byly využité od vývoje až po nasazení. HW – funkční vzorek – použité technologie a nástroje, Výzkumná a experimentální práce – opakovatelnost experimentů.

Hodnocení výsledků, jejich využitelnost

Dle charakteru práce zhodnoťte možnosti nasazení výsledků práce v praxi nebo uveďte, zda výsledky ZP rozšiřují již publikované známé výsledky nebo přinášející zcela nové poznatky.

Celkové hodnocení

Shrňte stránky ZP, které nejvíce ovlivnily Vaše celkové hodnocení. Celkové hodnocení nemusí být aritmetickým průměrem či jinou hodnotou vypočtenou z hodnocení v předchozích jednotlivých kritériích. Obecně platí, že bezvadně splněné zadání je hodnoceno klasifikačním stupněm A.