



Posudek vedoucího bakalářské práce

Jméno studenta: Eldar Gabidullin
Název práce: Sopwith – retrohra pro Android
Jméno vedoucího práce: Ing. Martin Komárek

Složitost řešeného problému: průměrná

Rozsah práce: průměrný

Míra splnění požadavků zadání: 100%

Text práce: podprůměrný

Text práce je místy velmi stručný. Například kapitola 6.3.1 nebo obrázek 3.1 WBS diagram není v textu nikde zmíněn ani vysvětlen. Nicméně autor využíval principů agilního vývoje mezi které patří i princip „Fungující software před vyčerpávající dokumentací“. V tomto kontextu je tedy stručná dokumentace akceptovatelná.

Přístup studenta k řešení práce: průměrný

Student pracoval na projektu samostatně, pravidelně konzultoval a připomínky zapracovával.

Dosažené výsledky a jejich přínos: nadprůměrný

Student vytvořil prototyp nástroje, který je možné nasadit do testovacího provozu a ověřit na něm smysluplnost dalšího vývoje.

Doporučení, připomínky a otázky

- Pokud je hra přerušena tlačítkem pro vypnutí telefonu, tak se po opětovném probuzení objeví jen černá obrazovka.
- Doporučuji tlačítka pro klesání a stoupání dát dále od sebe. Při hře se mi občas stalo, že jsem se omylem dotkl jiného tlačítkem, než jsem zamýšlel.

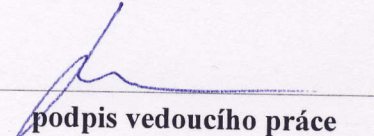
Závěr

Student dokázal vyřešit problém od jeho prvotní analýzy až po jeho nasazení a prokázal tak, že je schopen samostatně řešit složitější problémy. Výsledkem je hra, která má po třech týdnech od zveřejnění stovky stažení v obchodu Google Play, čímž se výrazně vymyká většině ostatních prací. S ohledem na výše uvedené připomínky celkově hodnotím známkou:

C - dobře

Pokud ovšem autor do obhajoby odstraní výše uvedenou závažnější chybu, budu navrhopvat zlepšení hodnocení na známku B.

V Praze dne 21.1.2015


podpis vedoucího práce