



Posudek bakalářské práce

Autor: Vojtěch Nedvěď

Název: Webový portál pro recenzování her

Posudek vypracoval oponent práce: Ing. Ondřej Votava

Cílem předložené práce je navrhnout a implementovat systém pro hodnocení her. Obdobné systémy již existují, při jejich srovnání však autor poukazuje na nedostatky každého z nich. Nalezené nedostatky by měl nový systém odstranit. Implementace byla provedena v jazyce C# a frameworku .NET v kombinaci se značkovacím jazykem HTML5 a CSS3. Aplikace byla otestována a blíží se ostrému nasazení.

K návrhu aplikace mám několik výhrad. Systém rozlišuje několik typů uživatelských rolí a práv, které zasahují do životního cyklu článků, jejich vzájemná vazba není vždy jasná. Doménový model obsahuje 18 tříd, které jsou vzájemně propojeny, ovšem třída TopNews, která v implementaci reprezentuje zvýrazněný článek, nemá žádnou vazbu na články. Také vazba mezi článkem a hrou, jež ukazuje, že hra může mít maximálně jednu recenzi, není v implementaci realitou (hra může mít víc než jednu recenzi).

Text práce je dobře čitelný, strukturování kapitol má jisté nedostatky, např. první tři kapitoly by si zasloužily sloučit do jediné. Seznam literatury je obsáhlý, v textu se ale nevyskytují žádné odkazy na literaturu. Další drobné chyby, např. špatná čísla kapitol, nízká kvalita tisku či zcela nečitelný obrázek 4, snižují celkovou kvalitu práce.

Předložená implementace také není zcela bezchybná. Systém je pro neregistrovaného uživatele intuitivní a přívětivý. Na první potíže jsem narazil již při registraci. Uživatel se nedozví informace o náročnosti hesla, pokud vyplní slabé heslo, chybová hláška neodpovídá vždy chybě, kterou heslo má. Na stránkách neexistuje přístup do administrace, uživatel v roli vydavatel nemá přehled o čekajících článcích k vydání, jednou vydaný článek lze kdykoliv editovat a již nepodléhá žádnému schvalování.

Na autora mám následující doplňující otázky:

1. Kdo se bude starat o kvalitní obsah? Komunita dobrovolníků většinou nestačí.
2. Je rozumné, aby uživatel v roli administrátor mohl editovat jakýkoliv obsah?
3. Dají se hry filtrovat podle náročnosti na hardware?
4. Jaký je rozdíl mezi konceptuálním a datovým modelem?
5. Lze moderovat komentáře?
6. Proč u formuláře registrace nevyužívá pole pro email nové html5 vlastnosti?

Předloženou bakalářskou práci hodnotím známkou

D – uspokojivě

V Praze dne 29. května 2015

Ondřej Votava