

Hodnocení vedoucího závěrečné práce

České vysoké učení technické v Praze

Fakulta informačních technologií

Student: Jan Horáček
Vedoucí práce: Ing. Zdeněk Rybola
Název práce: MobChar - desktopová aplikace pro Pána jeskyně pro Dračí doupe
Obor: Softwarové inženýrství

Datum vytvoření: 6. 6. 2017

Hodnotící kritérium: 1. Náročnost a další komentář k zadání	Způsob hodnocení - následující škálou 1 až 5: 1=mimořádně náročné zadání, 2=náročnější zadání, 3=průměrně náročné zadání, 4=lehčí, ale ještě dostatečně náročné zadání, 5=nedostatečně náročné zadání
Popis kritéria: Podrobněji charakterizujte diplomovou (bakalářskou) práci a její případné návaznosti na předchozí nebo běžící projekty. Dále posuďte, čím je zadání této ZP náročné. (U obtížnější ZP lze dále tolerovat některé nedostatky, které by u ZP standardní obtížnosti tolerovány nebyly; a naopak u jednoduché ZP mohou být zjištěné nedostatky hodnoceny přísněji.) Komentář: Zadání považuji za průměrně náročné. Cílem práce je navrhnout a implementovat desktopovou aplikaci umožňující přípravu pro hraní hry Dračí doupe s využitím aplikace MobChar.	
Hodnotící kritérium: 2. Splnění zadání	Způsob hodnocení - následující škálou 1 až 4: 1=zadání splněno, 2=zadání splněno s menšími výhradami, 3=zadání splněno s většími výhradami, 4=zadání nesplněno
Popis kritéria: Posuďte, zda předložená ZP splňuje zadání. V komentáři uveďte body zadání, které nebyly zcela splněny, případně rozšíření ZP oproti původnímu zadání. Nebylo-li zadání zcela splněno, pokuste se posoudit závažnost, dopady a případně i příčiny jednotlivých nedostatků. Komentář: Zadání považuji za splněné v plném rozsahu.	
Hodnotící kritérium: 3. Rozsah písemné zprávy	Způsob hodnocení - následující škálou 1 až 4: 1=splňuje požadavky, 2=splňuje požadavky s menšími výhradami, 3=splňuje požadavky s většími výhradami, 4=nesplňuje požadavky
Popis kritéria: Zhodnoťte přiměřenost rozsahu předložené ZP vzhledem k obsahu, tj. zda všechny části ZP jsou informačně bohaté a ZP neobsahuje zbytečné části. Komentář: Rozsah písemné zprávy považuji za odpovídající.	
Hodnotící kritérium: 4. Věcná a logická úroveň práce	Způsob hodnocení - bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F): 90 (A)
Popis kritéria: Posuďte, 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. Komentář: Věcná a logická úroveň práce je velmi dobrá. Práce je členěna v souladu s postupy softwarového inženýrství. V první části je provedena analýza problematiky, stávající mobilní aplikace a existujících aplikací řešících podobnou problematiku. Následně je proveden návrh vlastní desktopové aplikace, ta je podle návrhu realizována a otestována. V rámci analýzy je provedena rešerše dvou aplikací, avšak bez zřejmých kritérií a požadavků, které by měly splnit. Dále je jsou v rámci analýzy identifikovány požadavky na novou aplikaci a její případy užití, nejsou však číslovány, což komplikuje orientaci. Popis zvolené architektury je zařazen do kapitoly Analýza, ačkoli se jedná o návrh řešení. Mimo diagramu komponent by bylo vhodné také zachytit na diagramu strukturu tříd a balíčků, které jsou dále použity mimo jiné v komunikačních modelech.	
Hodnotící kritérium: 5. Formální úroveň práce	Způsob hodnocení - bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F): 90 (A)
Popis kritéria: Posuďte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posuďte typografickou a jazykovou stránku ZP, viz Směrnice děkana č. 14/2015, článek 3.	

Komentář:

Po formální stránce je práce na velmi dobré úrovni a obsahuje jen minimum gramatických chyb či překlepů. Místa není jednotný font použitý pro názvy implementačních tříd, použitých knihoven, apod.

Hodnotící kritérium:

Způsob hodnocení - bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):

6. Práce se zdroji

95 (A)

Popis kritéria:

Vyjádřete se k aktivitě studenta při získávání a využívání studijních materiálů k řešení ZP. Charakterizujte výběr studijních pramenů. Posuďte, zda student využil všechny relevantní zdroje nebo zda se pokoušel řešit již vyřešené problémy. Ověřte, zda jsou všechny převzaté prvky řádně odlišeny od vlastních výsledků a úvah, zda nedošlo k porušení citační etiky a zda jsou bibliografické citace úplné a v souladu s citačními zvyklostmi a normami.

Komentář:

Práce se zdroji je velmi dobrá. Autor správně odkazuje na související práce, originální příručky Dračího douště, použité technologie a knihovny i na literaturu týkající se objektového návrhu.

Hodnotící kritérium:

Způsob hodnocení - bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):

7. Hodnocení výsledků, publikační výstupy a ocenění

90 (A)

Popis kritéria:

Vyjádřete se k úrovni dosažených hlavních výsledků ZP, např. k úrovni teoretických výsledků, nebo k úrovni a funkčnosti technického nebo programového vytvořeného řešení, apod. Případně také zhodnoťte, zda software nebo zdrojové texty, které nevytvořil sám student, byly v ZP použity v souladu s licenčními podmínkami a autorským právem. Popište případnou publikační činnost a získaná ocenění související s řešením této ZP.

Komentář:

Výsledkem práce je funkční desktopová aplikace splňující veškeré požadavky. Aplikace je implementována podle provedeného návrhu, který odpovídá standardům objektově-orientovaného návrhu a vícevrstvé architektuře, včetně oddělení jednotlivých částí pomocí rozhraní. Kód je přehledně členěný do adresářů a oddělených souborů a je veřejné části jsou patřičně okomentovány.

Aplikace obsahuje přiměřené množství chyb, které jsou akceptovatelné, vzhledem k prvotní verzi aplikace. Jako menší nedostatek shledávám to, že v aplikaci není nikde zobrazena verze aplikace.

Hodnotící kritérium:

Způsob hodnocení - nehodnotí se

8. Komentář o využitelnosti výsledků**Popis kritéria:**

Uvedte, zda hlavní výsledky ZP rozšiřují již publikované známé výsledky a/nebo přinášející zcela nové poznatky. Uvedte možnosti využití výsledků ZP v praxi.

Komentář:

Výsledkem práce je funkční desktopová aplikace umožňující přípravu dobrodružství a podkladů pro hraní Dračího douště s pomocí mobilní aplikace MobChar.

Hodnotící kritérium:

Způsob hodnocení - následující škálou 1 až 5:

9. Aktivita a samostatnost studenta v průběhu řešení

9a:

1=výborná aktivita,
2=velmi dobrá aktivita,
3=průměrná aktivita,
4=slabší, ale ještě dostatečná aktivita,
5=nedostatečná aktivita

9b:

1=výborná samostatnost,
2=velmi dobrá samostatnost,
3=průměrná samostatnost,
4=slabší, ale ještě dostatečná samostatnost,
5=nedostatečná samostatnost

Popis kritéria:

Posuďte, zda byl student během řešení aktivní, zda dodržoval dohodnuté termíny, jestli své řešení průběžně konzultoval a zda byl na konzultace dostatečně připraven (9a). Posuďte schopnost studenta samostatně tvůrčí práce (9b).

Komentář:

Student prokázal vysokou úroveň aktivity i samostatnosti při řešení dílčích problémů. Jednotlivé problémy a návrhy jejich řešení byly pravidelně konzultovány s vedoucím práce.

Hodnotící kritérium:

Způsob hodnocení - bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):

10. Celkové hodnocení

90 (A)

Popis kritéria:

Shrňte stránky ZP studenta, které nejvíce ovlivnily Vaše celkové hodnocení. Celkové hodnocení **nemusí** být aritmetickým průměrem či jinou hodnotou vypočtenou z hodnocení v předchozích jednotlivých kritériích 1 až 9.

Text hodnocení:

Celkově hodnotím práci výborně. Student prokázal znalosti postupů softwarového inženýrství. Vhodným způsobem analyzoval požadavky na aplikaci i související a existující řešení, navrhl vlastní aplikaci postavenou na objektově-orientované vícevrstvé architektuře a aplikaci podle tohoto návrhu realizoval, včetně závěrečného otestování formou jednotkových a uživatelských testů.

Podpis vedoucího práce: