

Hodnocení vedoucího závěrečné práce

České vysoké učení technické v Praze

Fakulta informačních technologií

Student: Matěj Sháněl
Vedoucí práce: Ing. Zdeněk Rybala
Název práce: MobChar - balíček pro Pána jeskyně v Dračím doupěti
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 práce považuji za průměrné. Cílem je vytvořit nový balíček v rámci stávajícího systému, postavený na základních funkcích existujícího balíčku a dodatečných funkcích potřebných pro pozici Pána jeskyně při hře Dračí doupe. Zároveň je třeba realizovat integraci ve formě komunikace s původním balíčkem.	
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 splněném v celém 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. Pouze návrhová část popisující třídni model je velmi stručná a zasloužila by si podrobnější popis.	
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 a odpovídá postupům softwarového inženýrství. Autor v úvodu podrobně popisuje kontext aplikace, hru Dračí doupe a požadavky na nový balíček, včetně doménového modelu a případů užití popisujících podrobně způsob práce v novém balíčku. Následně popisuje návrh architektury, implementačních tříd i jejich použití pro realizaci potřebných funkcí. V části realizace jsou vhodně popsány použité nástroje a knihovny a zajímavé pasáže implementace. Na závěr jsou popsány provedené testy implementovaného balíčku. Požadavky ani případy užití nejsou nijak číslovány, což znesnadňuje orientaci a odkazování. Kapitola s popisem návrhu tříd je velmi stručná, bylo by vhodné podrobněji popsat použité třídy i s referencemi na konkrétní názvy balíčků a tříd. Na druhou stranu návrh respektuje principy vícevrstevné architektury a komponentního vývoje. Ukázky kódu 1-3 nemají prakticky žádný obsah (prázdná definice interface) a nemají tedy přínos.	
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:

Formální úroveň práce je dobrá. Práce obsahuje minimum typografických či jazykových chyb.

Hodnotící kritérium:

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

6. Práce se zdroji

80 (B)

Popis kritéria:

Vyjáďřete 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 přiměřená. Autor odkazuje na zdroje týkající se hry Dračí doupe a použitých technologií či knihoven. Odkazuje však pouze jediný zdroj informací týkajících se softwarového inženýrství a jeho postupů (např. použitý návrhový vzor Factory).

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:

Vyjáďřete 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:

Výsledná aplikace je funkční a implementována dle provedeného návrhu. Implementace je vhodně otestována jednotkovými i uživatelskými testy. Kód je vhodný způsobem komentovaný. Aplikace obsahuje drobné chyby, které ale nebrání použití a budou snadno opraveny.

Odevzdané zdrojové kódy obsahují i prázdné adresáře a adresáře specifické pro vývojové prostředí.

Hodnotící kritérium:

Způsob hodnocení - nehodnotí se

8. Komentář o využitelnosti výsledků

Popis kritéria:

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

Komentář:

Výsledná aplikace je plně funkční v rozsahu definované požadavky práce. Aplikace může být plně využita při hraní Dračího doupe Pánem jeskyně pro prohlížení podkladů k dobrodružství, sdílení informací s ostatními hráči o jejich postavách či vybavení i pro "tajnou" komunikaci s jednotlivými hráči prostřednictvím bluetooth session.

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 po celou dobu práce prokazoval výbornou aktivitu a samostatnost při řešení dílčích problémů, které pravidelně konzultoval s vedoucím.

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 **nesmí** být aritmetickým průměrem či jinou hodnotou vypočtenou z hodnocení v předchozích jednotlivých kritériích 1 až 9.

Text hodnocení:

Celkově hodnotím práci jako výbornou. Student prokázal dobrou znalost postupů softwarového inženýrství a objektového návrhu aplikací a implementoval nový balíček do systému MobChar podporující činnosti Pána jeskyně ve hře Dračí doupe. Student vhodným způsobem analyzoval kontext aplikace i její požadované funkce, provedl vhodný a kvalitní návrh řešení a podle něj balíček implementoval.

Podpis vedoucího práce: