

Hodnocení vedoucího závěrečné práce

České vysoké učení technické v Praze

Fakulta informačních technologií

Student: Ondřej Lakomý
Vedoucí práce: Ing. Zdeněk Rybala
Název práce: MobChar - balíček pro Gurps
Obor: Softwarové inženýrství

Datum vytvoření: 6. 6. 2017

Hodnotící kritérium:	Způsob hodnocení - následující škálou 1 až 5:
1. Náročnost a další komentář k zadání	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 je provést analýzu pravidel hry GURPS a implementovat balíček pro systém MobChar pro evidenci informací o postavě z této hry.	
Hodnotící kritérium:	Způsob hodnocení - následující škálou 1 až 4:
2. Splnění zadání	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:	Způsob hodnocení - následující škálou 1 až 4:
3. Rozsah písemné zprávy	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 adekvátní.	
Hodnotící kritérium:	Způsob hodnocení - bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):
4. Věcná a logická úroveň práce	70 (C)
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 slušná. Práce je vhodným způsobem členěna na jednotlivé kapitoly týkající se analýzy, návrhu a realizace. Obsahuje však řadu více či méně závažných nedostatků.

V rámci analýzy autor celkem podrobně popisuje principy hry GURPS, avšak některé pojmy jsou chybně vysvětleny (např. 4d neznamená 4x hodnota na kostce, ale 4 hody kostkou) nebo nejsou vysvětleny (např. při hodech je třeba hodit v součtu méně než porovnávaná hodnota).

Požadavky na aplikaci jsou popsány vysvětlujícím textem, ale postrádají jakoukoli klasifikaci, identifikaci, číslování.

V rámci doménového modelu se autor odvolává na různé "enumy", které ale nejsou v modelu zachyceny a definovány jejich hodnoty. Také je chybně definována násobnost pro vnořování entity "Container", který vždy vyžaduje nadřizený (ačkoli kořenový žádný nadřizený nemá).

V databázovém modelu se objevují v tabulce "characters" sloupce pro původní hodnoty atributů, které nebyly v doménovém modelu vysvětleny. Dále je řada sloupců "nullových", ačkoli dle textu se ukládají pro čísla vždy výchozí (a tudíž neprázdné) hodnoty. V neposlední řadě je pak v tabulce "attacks" chybně typ u výčtových sloupců, které mají být dle textu číselné.

V rámci popisu architektury není vysvětlen použitý princip generických parametrů. Také postrádám rozhraní pro jednotlivé DAO třídy a Manager třídy se specifickými metodami, které takto nemohou být použity ve vyšší vrstvě bez konkrétní vazby na konkrétní implementaci (např. ItemSetDAO a FeatureManager).

Popis komunikace mezi vrstvami neodpovídá diagramům (některé objekty nejsou zachyceny). Diagram 2.22 obsahuje objekt typu "TODO NAME DAO".

Nevhodné duplikování dat postavy v fragmentech s jeho detailem - obsažen je jak datový objekt GURPSCharacter, tak business objekt GURPSCharacterBO.

Postrádám vyhodnocení testů, kolik jich vzniklo, co vše je pokryto.

V práci chybí přesnější popis umístění uživatelské příručky, která je schovaná v adresáři src\thesis\prirucka na příloženém CD. Kromě toho zmínka o uživatelské příručce v samostatné kapitole je nevhodná.

Hodnotící kritérium:

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

5. Formální úroveň práce

80 (B)

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 jazykové stránce je práce velmi dobrá, ovšem obsahuje řadu různých formálních chyb.

Autor používá některé zkratky dříve, než jsou zavedeny, a některé zkratky jsou chybné (např. DD místo zažitého DrD).

V některých místech práce obsahuje odkazy na obrázky nebo sekce bez uvedení typu odkazu - působí zmateně a nejasně.

Někde jsou odkazy zcela nedoplněné (TODO ODKAZ na KAPITOLU PŘÁTELÉ A NEPŘÁTELÉ).

V textu jsou popisovány některé třídy či metody, ale jejich názvy nejsou nijak viditelně odlišeny od běžného textu (např. jiným fontem), což ztěžuje orientaci.

V řadě míst práce přetéká text přes okraj stránky.

Nevhodné umístění zmínky o uživatelské příručce do zcela samostatné kapitoly.

Hodnotící kritérium:

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

6. Práce se zdroji

85 (B)

Popis kritéria:

Vyjáďte 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 dobrá. Autor odkazuje na použitá pravidla GURPS, související práce, použité knihovny i některé vybrané zdroje týkající se návrhu Android a Java aplikací.

Hodnotící kritérium:

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

7. Hodnocení výsledků, publikační výstupy a ocenění

85 (B)

Popis kritéria:

Vyjáďte 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 nevytvoril 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 balíček pro evidenci postav ze hry GURPS v aplikaci MobChar. Balíček obsahuje přiměřené množství chyb (např. při výběru rasy elf/dwarf při vytváření postavy balíček spadne).

Zdrojové kódy aplikace odpovídají návrhu, nejsou však nijak komentované a dokumentované. Nebyla ani odevzdána dokumentace vznikající během práce.

V aplikaci také postrádám některé klíčové funkce, jako je např. import a export postavy či přesouvání věcí v inventáři. Tyto funkce autor odložil až do dalších vylepšení v budoucnu.

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 balíček, který může být použit při hraní hry GURPS pro základní evidenci informací o postavě. Pro plné využití bude třeba dořešit realizaci některých dalších klíčových funkcí. Odevzdaný balíček však přestavu velmi slučný základ pro další vývoj.

Hodnotící kritérium:

**9. Aktivita a samostatnost
studenta v průběhu řešení**

Způsob hodnocení - následující škálou 1 až 5:

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 samostatné tvůrčí práce (9b).

Komentář:

Autor pracoval na práci především samostatně a konzultace vyhledával spíše méně často. Výsledkem se ale příliš od předpokladů a požadavků neodchýlil, takže to nebylo na škodu.

Hodnotící kritérium:

10. Celkové hodnocení

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

78 (C)

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 jako průměrnou. Autor provedl analýzu požadavků, návrh realizace i samotnou realizaci a vytvořil balíček pro evidenci postav ze hry GURPS v aplikaci MobChar. Písemná práce má řadu věcných i formálních nedostatků a výsledný balíček obsahuje několik chyb a nedodělků, které snižují jeho použitelnost. Přesto je to velmi dobrý a kvalitně navržený základ pro další rozvoj.

Podpis vedoucího práce: