



Posudek oponenta závěrečné práce

Student: Ing. Petr Lohonka
Oponent práce: Ing. Ondřej Guth, Ph.D.
Název práce: Vytvoření počítačové verze deskové hry v jazyce Java
Obor: Webové a softwarové inženýrství

Datum vytvoření: 24. 1. 2020

<i>Hodnotící kritérium:</i>	<i>Způsob hodnocení – následující škálou 1 až 4:</i>
1. Splnění zadání	1=zadání splněno, 2=zadání splněno s menšími výhradami, 3=zadání splněno s většími výhradami, 4=zadání nesplněno
<i>Popis kritéria:</i> Posuďte, zda předložená ZP dostatečně a v souladu se zadáním obsahově vymezuje cíle, správně je formuluje a v dostatečné kvalitě naplňuje. V komentáři uveďte body zadání, které nebyly splněny, posuďte závažnost, dopady a případně i příčiny jednotlivých nedostatků. Pokud zadání svou náročností vybočuje ze standardů pro daný typ práce nebo student případně vypracoval ZP nad rámec zadání, popište, jak se to projevilo na požadované kvalitě splnění zadání a jakým způsobem toto ovlivnilo výsledné hodnocení.	
<i>Komentář:</i> Práce splňuje vše, co má, výhrady mám ke splnění bodu "dle pravidel JEE pro běh na aplikačním serveru" - práce se tímto aspektem nezabývá, implementace je ale nasaditelná na Java EE aplikačním serveru.	
<i>Hodnotící kritérium:</i>	<i>Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):</i>
2. Písemná část práce	75 (C)
<i>Popis kritéria:</i> Zhodnoťte přiměřenost rozsahu předložené ZP vzhledem k obsahu, tj. zda všechny části ZP jsou informačně bohaté a ZP neobsahuje zbytečné části. Dále 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. Posuďte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posuďte typografickou a jazykovou stránku ZP, viz Směrnice děkana č. 26/2017, článek 3. Posuďte, zda student využil a správně citoval relevantní zdroje. Ověřte, zda jsou všechny převzaté prvky řádně odlišeny od vlastních výsledků, zda nedošlo k porušení citační etiky a zda jsou bibliografické citace úplné a v souladu s citačními zvyklostmi a normami. Zhodnoťte, zda převzatý software a jiná autorská díla, byly v ZP použity v souladu s licenčními podmínkami.	
<i>Komentář:</i> Práce má přiměřený rozsah, žádnou část nepovažuji za zbytečnou, kapitoly na sebe logicky navazují. Z obsahového a věcného hlediska bych velmi vyzdvihl průzkum existujících návrhů tříd v obdobných projektech a na základě něj vlastní návrh. S ohledem na architekturu server-webový klient je škoda, že se student nezabýval variantou hry "dva po síti", nebylo to ale součástí zadání. V práci v oboru WSI mi chybí skutečná analýza (požadavků), např. seznam požadavků, případy užití, konceptuální/doménový model; v práci není ani uveden důvod absence analýzy. Jelikož je použití Javy enterprise a aplikačního serveru přímo v zadání, vytkl bych rovněž absenci informace o použité edici a o aplikačním serveru (natož zdůvodnění výběru). Z pohledu formálního: práce je hezky vysázená, obsahuje však velké množství menších, avšak překvapivě začátečnických prohrěšků vzhledem k tomu, že jsou tyto jevy probírány v povinném předmětu 3. ročníku: velmi častý výskyt jednopísmenných předložek a spojek na konci řádku (abstrakt, str. 1, 5, 6, 8, 15, 22, 24, 31, 35, 37, 43), viditelný přesah textu přes okraje (str. 3, 5, 8, 9, 13, 14, 16, 17, 18, 22, 24, 29, 30, 35, 36, 38, 39, 43), přesah obrázku do okrajů (obr. 3.4 na str. 21). Práce se čte velmi dobře, je psána pochopitelně a velmi čtivě, možná až příliš. Stylem je na hranici odborné práce a nějakého zábavného žánru, zejména díky častým citově podbarveným formulacím, což asi příliš nevadí. Co už vadí, je nerozlišování faktů a ověřených informací, případně vlastních výsledků podpořených nějakými argumenty od studentových osobních názorů. Mnoho částí textu je bez odkazu/citace, přestože se zjevně nejedná o studentovy vlastní výsledky nebo poznatky získané vlastní prací. Konkrétně se jedná o první dva odstavce části 2.1.1, část 2.1.3, vlastnosti deskových her v části 2.2, formulace o popularitě JEE v části 3.6, část 3.6.2, část 3.7. Kromě těchto částečně stylistických prohrěšků student zjevně používal informační prameny (správně) a vyložené porušení citační etiky jsem neobjevil. V textu jsem neobjevil zmínku o vypořádání se s licenčními podmínkami software.	
<i>Hodnotící kritérium:</i>	<i>Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):</i>

3. Nepísemná část, přílohy

90 (A)

Popis kritéria:

Dle charakteru práce se případně vyjádřete k nepísemné části ZP. Například: SW dílo – kvalita vytvořeného programu a vhodnost a přiměřenost technologií, které byly využité od vývoje až po nasazení. HW – funkční vzorek – použité technologie a nástroje, Výzkumná a experimentální práce – opakovatelnost experimentů

Komentář:

Hlavní nepísemnou částí je implementace hry. Zkoušel jsem hru nasazenou na portálu USPIN (dle zadání). Implementace je zdařilá, nelze ji nic vytknout. 10 bodů snižuji pouze za to, že aplikace postrádá jakékoli prvky JEE: jedná se o Spring Boot, dokonce i konfigurační soubory jsou springové a ne JEE. Hra je však (dle zadání) nasaditelná na JEE aplikačním serveru.

Hodnotící kritérium:

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

4. Hodnocení výsledků, jejich využitelnost

100 (A)

Popis kritéria:

Dle charakteru práce zhodnoťte možnosti nasazení výsledků práce v praxi nebo uveďte, zda výsledky ZP rozšiřují již publikované známé výsledky nebo přinášející zcela nové poznatky.

Komentář:

Jde o plně funkční aplikaci, je velmi dobře hratelná, mohla by směle konkurovat komerčním hrám. Během testování jsem neobjevil jedinou softwarovou chybu.

Hodnotící kritérium:

Způsob hodnocení – nehodnotí se

5. Otázky k obhajobě

Popis kritéria:

Uveďte případné dotazy, které by měl student zodpovědět při obhajobě ZP před komisí (body oddělte odrážkami).

Otázky:

1. Na jakém aplikačním serveru je Vaše aplikace nasazená?
2. Jaké byly Vaše důvody k nevyužití vlastností z Java enterprise edition a namísto toho vytvoření aplikace typu Spring Boot?

Hodnotící kritérium:

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

6. Celkové hodnocení

85 (B)

Popis kritéria:

Shrňte stránky ZP, které nejvíce ovlivnily Vaše celkové hodnocení. Celkové hodnocení nemusí být aritmetickým průměrem či jinou hodnotou vypočtenou z hodnocení v předchozích jednotlivých kritériích. Obecně platí, že bezvadně splněné zadání je hodnoceno klasifikačním stupněm A.

Text hodnocení:

Velmi dobrý dojem z implementace i většiny textu (po věcné stránce) kazí formální nedostatky (mikrotypografie) a příliš neformální přístup k odborné argumentaci (spíš její absence). To je hlavní důvod, že práci sice navrhuji k obhajobě, avšak se sníženým hodnocením.

Podpis oponenta práce: