



Posudek oponenta závěrečné práce

Student: Igor Tsaregorodtsev
Oponent práce: Ing. Jiří Mlejnek
Název práce: Vytvoření počítačové verze deskové hry v jazyce Java
Obor: Webové a softwarové inženýrství

Datum vytvoření: 25. 5. 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> Výhrady ke splnění zadání mám v bodě "Navrhňte způsoby hry". Návrh hry proti počítači, je v práci realizován pouze tvrzením, že umělá inteligence počítačového protihráče je představována náhodným výběrem kostky/políčka, vždy se stejnou pravděpodobností. Určitě bylo možné pro rozhodování využít aktuální stav hry a volit riskantnější nebo bezpečnější strategie. V době psaní oponentury již nebyla práce na serveru USPIN.cz dostupná.	
<i>Hodnotící kritérium:</i>	<i>Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):</i>
2. Písemná část práce	65 (D)
<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 odlišené 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> Po formální stránce práce obsahuje mnoho gramatických chyb, což je dáno zřejmě tím, že autor práci nepíše ve svém mateřském jazyce. Před odevzdáním by bylo vhodné provést jazykovou korekturu. Uvedené případy užití (kap 4.2) jsou sice po formální stránce v pořádku, ale protože se jedná o velmi jednoduchou aplikaci (pouze jeden aktér), bylo by jednodušší hru popsat přímo v požadavcích a nevytvářet případy užití, které jsou informačně poněkud "prázdné". Případně by bylo možné je přesunout do přílohy. Na 8 stranách s jejich popisem je minimum nových informací, které nejsou uvedeny v požadavcích. Uvedený analytický doménový model reprezentuje spíše návrhový model tříd, jelikož obsahuje softwarové třídy a jejich metody (kap 5.1)	
<i>Hodnotící kritérium:</i>	<i>Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):</i>
3. Nepísemná část, přílohy	65 (D)
<i>Popis kritéria:</i> 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	
<i>Komentář:</i> Zdrojové kódy obsahují neošetřené výjimky. Jejich ošetření je zajištěno výpisem zásobníku na obrazovku (e.printStackTrace), což lze považovat za bezpečnostní riziko a zcela nedostačující pro následnou podporu a údržbu. Pro ošetření je vhodné využít nějaký standardní nástroj pro logování. Zdrojové kódy postrádají standardní dokumentační komentáře a to i u navržených rozhraní. Vzhledem k poměrně malému rozsahu zdrojových kódů bych očekával, že budou mít vyšší kvalitu.	

<i>Hodnotící kritérium:</i>	<i>Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):</i>
4. Hodnocení výsledků, jejich využitelnost	65 (D)
<i>Popis kritéria:</i> 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.	
<i>Komentář:</i> Pro skutečně produkční nasazení by bylo nutné zajistit správné logování a chtělo by to i dotáhnout návrh uživatelského rozhraní. V některých místech ani není zřejmé, kudy vede cesta, jaký je význam jednotlivých polí, v chatu se zobrazují čísla pozic, která ale hráči nic neříkají, apod.	
<i>Hodnotící kritérium:</i>	<i>Způsob hodnocení – nehodnotí se</i>
5. Otázky k obhajobě	
<i>Popis kritéria:</i> Uveďte případné dotazy, které by měl student zodpovědět při obhajobě ZP před komisí (body oddělte odřázkami).	
<i>Otázky:</i> Proč se autor domnívá, že při použití jazyka JavaScript není vyžadována hluboká znalost programování, na rozdíl od programovacího jazyka Java? Proč není možné automaticky otestovat uživatelské rozhraní (kap 8.2.2), když výsledkem je HTML stránka a JavaScript? Zvažoval autor možnost využít například framework Selenium?	
<i>Hodnotící kritérium:</i>	<i>Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):</i>
6. Celkové hodnocení	65 (D)
<i>Popis kritéria:</i> 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.	
<i>Text hodnocení:</i> Vzhledem k mnoha gramatickým chybám v textu práce a nedotažené implementaci hodnotím práci známkou D.	

Podpis oponenta práce: