



Hodnocení vedoucího závěrečné práce

Student: Igor Tsaregorodtsev
Vedoucí práce: Ing. Josef Pavlíček, Ph.D.
Název práce: Vytvoření počítačové verze deskové hry v jazyce Java
Obor: Webové a softwarové inženýrství

Datum vytvoření: 27. 1. 2020

Hodnotící kritérium:	Způsob hodnocení – následující škálou 1 až 4:
1. Splnění zadání	1=zadání splněno, 2=zadání splněno s menšími výhradami, 3=zadání splněno s většími výhradami, 4=zadání nesplněno
Popis kritéria: Posudte, zda předložená ZP dostatečné a v souladu se zadáním obsahově vymezuje cíle, správně je formuluje a v dostatečné kvalitě naplňuje. V komentáři uveďte body zadání, které nebyly splněny, posudte 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.	
Komentář: Zadání je splněno, nicméně s porovnání s kolegy, kteří podobné hry řešili mám výhrady.	
Hodnotící kritérium:	Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):
2. Písemná část práce	75 (C)
Popis kritéria: Zhodnotte přiměřenost rozsahu předložené ZP vzhledem k obsahu, tj. zda všechny části ZP jsou informačně bohaté a ZP neobsahuje zbytečné části. Dále posudte, zda předložená ZP je po věcné stránce v pořádku, případně vyskytují-li se v práci věcné chyby nebo nepřesnosti. Zhodnotte dále logickou strukturu ZP, návaznosti jednotlivých kapitol a pochopitelnost textu pro čtenáře. Posudte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posudte typografickou a jazykovou stránku ZP, viz Směrnice děkana č. 26/2017, článek 3. Posudte, 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. Zhodnotte, zda převzatý software a jiná autorská díla, byly v ZP použity v souladu s licenčními podmínkami.	
Komentář: Práce obsahově vymezuje cíle, bohužel nebyla finální podoba dotažena. Hra nevyužívá předložených grafických modelů, čímž fakticky ztrácí na atraktivitě a tudíž je její hratelnost silně ovlivněna nízkým uživatelským prožitkem. Jsou zde jazykové nedostatky a někdy hůře čitelný text.	
Hodnotící kritérium:	Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):
3. Nepísemná část, přílohy	88 (B)
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: Jedná se o typ práce SW. K nepísemné části nemám zásadních výhrad. Nicméně na známku A bych vyžadoval silnější zájem o realizaci problému a hlavně dotažení práce k zdárnému cíli z hlediska uživatelského interface.	
Hodnotící kritérium:	Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):
4. Hodnocení výsledků, jejich využitelnost	60 (D)
Popis kritéria: Dle charakteru práce zhodnotte možnosti nasazení výsledků práce v praxi nebo uveďte, zda výsledky ZP rozšiřují již publikované známé výsledky nebo přinášející zcela nové poznatky.	
Komentář: Jak jsem uvedl, hra je hratelná leč díky nedotažení grafického interface je uživatelský prožitek z ní velmi slabý. Čili ačkoliv hra jako taková je architektonicky řešena solidně, autor projevils zkušenosti analýzy, syntézy problému a znalost programování, celkový výsledek je rozpačitý resp. "nedotažený".	
Hodnotící kritérium:	Způsob hodnocení – následující škálou 1 až 5:

5. Aktivita a samostatnost studenta

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

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

Popis kritéria:

V souvislosti s průběhem a výsledkem práce posudte, zda byl student během řešení aktivní, zda dodržoval dohodnuté termíny, jestli své řešení průběžně konzultoval a zda byl na konzultace dostatečně připraven (5a). Posudte schopnost studenta samostatně tvůrčí práce (5b).

Komentář:

Autor bohužel konzultoval velmi málo, práci odevzdal aniž by s vedoucím projednal jeho výsledky i závěry.

Hodnotící kritérium:

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

6. Celkové hodnocení

78 (C)

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:

Práce je dobrou inženýrskou prací. Není excelentní (což mě velmi mrzí, excelentní být mohla). Pan kolega, jak jsem již uvedl výše, předvedl fortel a solidní znalost informatiky. Jako jeho vedoucí ale vidím nedostatky v nedotažení práce. První část včetně analýz je solidní nicméně druhá část práce a závěry jsou slabé, testovatelnost hry je spíš hypotetická. Hru s takovým UI nikdo hrát nebude. A to je škoda. Grafické modely pro auta, hrací plochu, informační hlášky k dispozici byly, ale nebylo jich použito. Proto navrhuji práci hodnotit známkou C.

Podpis vedoucího práce: