



## Posudek oponenta bakalářské práce

**Jméno studenta:** Jan Plátek  
**Název práce:** HeroCamp – webová aplikace pro deskové a psané hry  
**Jméno oponenta práce:** Ing. Martin Komárek

**Složitost řešeného problému:** průměrná

**Rozsah práce:** průměrný

**Míra splnění požadavků zadání:** 100%

**Hodnocení jazykové a formální stránky předložené práce:** průměrná

- Na str. 24 chybí číslování, popis a odkaz na obrázek.
- Obrázek 13 není v textu odkazován a není zřejmý jeho význam.

**Práce s odbornou literaturou a dalšími prameny:** průměrná

**Dosažené výsledky a jejich přínos:** nadprůměrný

Student vytvořil a do provozu nasadil systém, který je využíván v reálném provozu. Jedná se sice zatím o jednotky pravidelných uživatelů, ale i to je v porovnání s ostatními BP neobvyklé.

**Doporučení, připomínky a otázky**

- Chybí mi popis analýzy, návrhu, implementace a testování poměrně netriviálního požadavku 20 (Vytváření individuálních pravidel)
- Doporučuji ve scénářích případů užití nepopisovat navigaci, ale pouze co se děje po jeho spuštění.
- Doporučil bych případy užití „Přijetí postavy do příběhu“ a „Odmítnutí postavy do příběhu“ sloučit do jednoho případu užití „Posoudit žádost o přijetí postavy do příběhu“.

**Závěr**

**Student vytvořil a do provozu nasadil systém, který je využíván pro stanovený účel. Student tím prokázal, že se schopen úspěšně řešit problémy komplexního charakteru.**

**Na základě výše uvedeného práci celkově hodnotím známkou:**

**B - velmi dobře**

V Praze dne 8.6.2017

---

podpis oponenta práce