



Hodnocení vedoucího závěrečné práce

Student: Jan Bittner
Vedoucí práce: Ing. Marek Suchánek
Název práce: Kooperativní mobilní multiplatformní hra
Obor: Webové a softwarové inženýrství

Datum vytvoření: 8. 6. 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: 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.	
Komentář: Předložená práce splňuje všechny body zadání a popisuje vývoj kooperativní mobilní hry od rešerše a analýzy, přes návrh a implementaci až po otestování, zdokumentování a zhodnocení.	
Hodnotící kritérium:	Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):
2. Písemná část práce	95 (A)
Popis kritéria: 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.	
Komentář: Písemná část práce obsahuje všechny relevantní informace a podává je čtivou formou. V práci je postupováno dle vývoje procesu software. Nejprve jsou rozebrány existující aplikace a analyzovány technologie, které je možné použít pro vývoj aplikace. Poté jsou sestaveny požadavky na aplikace a use case. Dle požadavků je navržena architektura a jednotlivé obrazovky aplikace, následně je popsána implementace (včetně dokumentace a možných rozšíření do budoucna), testování i sestavení a distribuce aplikace. V práci se vyskytuje vzhledem k rozsahu minimum typografických prohrěšků a překlepů. Převzaté informace včetně software jsou citovány dle citačních zvyklostí.	
Hodnotící kritérium:	Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):
3. Nepísemná část, přílohy	95 (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 přílohou je samotná aplikace – kooperativní mobilní hra. Hra zajímavě řeší spolupráci dvou hráčů na řešení problémů a architektura umožňuje velmi snadné rozšíření základní sady o další složitější úkoly a úrovně. Použité technologie jsou vhodně zvoleny vzhledem k požadavkům, například framework Flutter pro zajištění požadované multiplatformnosti nebo Firebase pro databázi. Hra také podporuje vícejazyčnost a přihlašování uživatelským účtem z telefonu s možností zapamatování. Mimo navržených možností rozšíření by bylo vhodné se věnovat ještě vizuální stránce hry, ale to je již nad rámec BP a jejich požadavků. Snadno čitelný zdrojový kód a dokumentace dále usnadní případný další vývoj.	
Hodnotící kritérium:	Způsob hodnocení – bodové hodnocení 0 až 100 bodů (známka A až F):

4. Hodnocení výsledků, jejich využitelnost

95 (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:

Výsledkem je snadno rozšiřitelný základ mobilní hry, do kterého teoreticky mohou dopisovat moduly i programátoři začínající s vývojem mobilních aplikací. Po rozšíření hry o další moduly a úrovně i doladění vizuální podoby by bylo určitě zajímavé hru distribuovat veřejně pomocí standardních kanálů (App Store a Google Play).

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 posuďte, zda byl student během řešení aktivní, zda dodržoval dohodnuté termíny, jestli své řešení průběžně konzultoval a zda byl na konzultace dostatečně připraven (5a). Posuďte schopnost studenta samostatně tvůrčí práce (5b).

Komentář:

Student aktivně a samostatně řešil práci v průběhu semestru pomocí GitHub, kde byly řešeny i menší dotazy a zpětná vazba na části práce. Rovněž proběhla ukázka použití aplikace.

Hodnotící kritérium:

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

6. Celkové hodnocení

95 (A)

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:

Celkově práci hodnotím jako výbornou vzhledem ke všem komentářům výše. Textová část práce i samotná hra plně odpovídají absolventské práci oboru webové a softwarové inženýrství.

Podpis vedoucího práce: