

Příloha k protokolu o SZZ č.

Vysoká škola: JU Pedagogická fakulta

Katedra: matematiky

Datum odevzdání posudku: 30.5.2011

Diplomant: František SEDLÁČEK

Aprobace: VTI

Vedoucí bakalářské práce:

RNDr. Jaroslav Icha

POSUDEK BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Vývoj aplikací s využitím JavaFX (téma)

Předložená bakalářská práce pana Františka Sedláčka pojednává o vývoji aplikací s využitím skriptovacího jazyka JavaFX. Téma práce bylo zadáno na jaře 2009 a reagovalo na vznik nové platformy, která byla představena tehdy ještě firmou SUN v závěru roku 2008. Od té doby se mnohé změnilo, firma SUN byla zakoupena firmou ORACLE a v rámci přechodného období byl vývoj JavaFX poněkud opožděn vůči původním předpokladům a dlouho očekávaná verze 2.0 tak bude představena až na podzim tohoto roku na konferenci JavaONE. Nabízí celou řadu významných vylepšení vůči předchozí verzi, například Java API pro JavaFX, nový výkonný grafický engine, možnost vkládat přímo HTML kód do JavaFX aplikace, bohatou sadu řídicích prvků pro tvorbu GUI atd. Tyto možnosti však předložená práce ze zřejmých důvodů nezahrnuje.

Cíle práce, které byly formulovány v původním zadání se autorovi vcelku podařilo naplnit. Hlavním záměrem bylo vytvořit sadu projektů, které by byly využitelné jako výukové projekty v rámci povinně volitelného předmětu Programování v jazyce Java III. Autor stručně na cca 12 stranách představuje v kapitole 2 platformu JavaFX a skriptovací jazyk JavaFX Script. Výklad je možná až příliš stručný, autor se zřejmě soustředil především na popis vývoje jednotlivých aplikací v kapitole 3, která svým významem a rozsahem představuje stěžejní část práce. S hledem na zadání jsem v kapitole 2 postrádal jednoduchý příklad, jehož vývoj by poskytl příležitost prezentovat některé rysy JavaFX. Autor se zřejmě rozhodl s ohledem na obsah kapitoly 3 pro stručný výtah oživený jen fragmenty kódu. Text práce je téměř bez gramatických chyb, výklad je logicky členěn a autor uvádí i své vlastní postřehy a doporučení, k nimž dospěl na základě vývoje konkrétních aplikací. To je na práci cenné a představuje vlastní autorův přínos.

Kapitola 3 obsahuje popis vývoje 4 aplikací, které si autor sám navrhl s cílem ukázat na nich různé možnosti a rysy JavaFX. To se mu vcelku zdařilo, i když některé aspekty vzhledem k rozsahu práce nebyly zahrnuty. Mám na mysli zejména využívání různých typů medií, i kdy je třeba říci, že právě tato oblast dozná v souvislosti s verzí 2.0 výrazné změny. U každé aplikace autor v přehledné tabulce uvádí v části implementace návrh tříd. Tento design by bylo pro potřeby výuky více komentovat a především vysvětlit na základě analýzy celého problému (viz též doplňující otázka 3 k obhajobě).

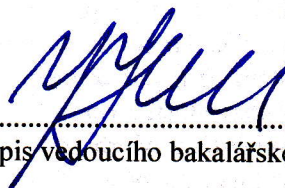
Doplňující otázky k obhajobě:

1. Na straně 8 je uvedena poněkud zavádějící formulace "Java užívá pro ukládání množiny objektů pole". Jakým způsobem je to chápáno?
2. Na straně 29 autor uvádí, že aplikaci Currency Converter nelze spustit na mobilních zařízeních a uvádí důvody. Jak by se musela aplikace upravit, abychom ji mohli spustit i na mobilním zařízení?

3. Na straně 32 v popisu vývoje aplikace reklamní banner autor uvádí, že používá tři třídy Text1 Text2 a Text3. Ve všech třech případech se jedná o třídu reprezentující animovaný text. Proč jsou tedy navrženy tři třídy?

Práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení velmi dobře.

Návrh na klasifikaci bakalářské práce: velmi dobře



.....
Podpis vedoucího bakalářské práce

V Č. Budějovicích dne 30. 5. 2011

Stupeň klasifikace	výborně	velmi dobře	dobře	nevyhověl
--------------------	---------	-------------	-------	-----------