

Posudek oponenta bakalářské práce

Jméno a příjmení studenta	Tomáš ČELOUD
Název práce	Vývoj multiplatformní cashback aplikace ve Flutteru
Název a typ studijního programu	Systémové inženýrství a informatika / Bakalářský
Fakulta / katedra	Ekonomická fakulta / KMI
Vedoucí práce	Remeš Radim, Mgr. Ph.D.
Oponent	Ing. Marek Musil

Posudek závěrečné práce

1. Význam a náročnost tématu 1.0

Poznámka: Téma je velmi zajímavé, trend dnešní doby. S ohledem na rostoucí poptávku po aplikacích jistě aktuální.

2. Logická struktura práce 2.0

Poznámka: Popis frameworků a vývojových prostředí je "povrchní", chybí představení návrhu aplikace. Požadovaná funkčnost aplikace je ale zmíněna v úvodní části.

3. Naplnění cíle práce 1.0

Poznámka: Implementovaná aplikace a popis textové části reflektuje cíle práce.

4. Metodický postup 1.0

5. Hodnocení teoretického zobrazení a přínosu 1.0

6. Praktický přínos práce 1.0

Poznámka: Jedná se o velmi zajímavou ukázkou využití aktuálních technologií v oblasti vývoje aplikací.

7. Práce s literaturou 1.0

8. Formální stránka 1.0

Závěr

Hodnocení práce (známka): **výborně**

Doporučuji práci k obhajobě: **ANO**

Otázky pro diskusi a poznámky

Kritické poznámky a celkový přínos, celková hodnota práce

Předložená bakalářská práce ukazuje problematiku vývoje aplikace s využitím aktuálních technologií. Text práce je pěkně čtivý a po stylistické stránce v pořádku. Neobjevil jsem v textu zásadní nedostatek, překlep či jinou nevhodnou úpravu textu. V textové části je představena problematika vývoje aplikací. Následuje popis vývojových prostředí a programovacích jazyků se zaměřením na framework Flutter a programovací jazyk Dart. Výsledkem je aplikace, která je dokladována printscreeny uvedenými v příloze práce. Aplikace ukazuje zajímavé řešení problémů, se kterými se setkáváme každý den. Autor práce prokázal schopnost nastudovat potřebné knihovny a technologie, dále pak implementovat aplikaci. Cíle práce jsou jistě splněny.

"Výtku" mám k rozsahu a hloubce popisu frameworků (kapitola 2) a vývojových prostředí (kapitola 3). Funkčnost zamýšlené aplikace je představena v úvodu.

Otázky nebo témata pro diskusi před komisí

U obhajoby, doporučuji k diskusi: jazyk Dart a Framework Flutter; co bylo v rámci vývoje aplikace řešeno a jakým způsobem; provázání představených funkcionalit (kapitola 10 - 17) a jejich využití v implementaci aplikace.

S čím jste se potýkal a jakým způsobem jste tyto problémy vyřešil?

Datum: 09.05.2023

Podpis oponenta