

Posudek práce

předložené na Přírodovědecké fakultě JU

☒ posudek vedoucího
☒ bakalářské práce

☐ posudek oponenta
☐ diplomové práce

Autor/ka: Miloslav Křišta

Název práce: Vývoj softwarové aplikace pro podporu hry Cvrček

Studijní program a obor: Aplikovaná informatika

Rok odevzdání: 2018

Jméno a tituly vedoucího: Jaroslav Icha, RNDr.

Pracoviště: Ústav aplikované informatiky

Kontaktní e-mail: jicha1948@gmail.com

Odborná úroveň práce:

☐ vynikající ☒ velmi dobrá ☐ průměrná ☐ podprůměrná ☐ nevyhovující

Věcné chyby:

☒ téměř žádné ☐ vzhledem k rozsahu přiměřený počet ☐ méně podstatné četné ☐ závažné

Výsledky:

☐ originální ☒ původní i převzaté ☐ netriviální kompilace ☐ citované z literatury ☐ opsané

Rozsah práce:

☐ veliký ☒ standardní ☐ dostatečný ☐ nedostatečný

Grafická, jazyková a formální úroveň:

☐ vynikající ☒ velmi dobrá ☐ průměrná ☐ podprůměrná ☐ nevyhovující

Tiskové chyby:

☒ téměř žádné ☐ vzhledem k rozsahu a tématu přiměřený počet ☐ četné

Celková úroveň práce:

☐ vynikající ☒ velmi dobrá ☐ průměrná ☐ podprůměrná ☐ nevyhovující

Slovní vyjádření, komentáře a připomínky vedoucího:

Předložená bakalářská práce se zabývá popisem vývoje programové podpory pro regionální hru Cvrček. Výsledná aplikace byla v praxi již otestována a na základě výsledků těchto testů byly provedeny určité korektury umožňující reálné nasazení v praxi. Z tohoto hlediska lze hodnotit výsledek práce pozitivně.

Bakalářská práce pana Křišty byla zamýšlena jako případová studie, která bude ilustrovat využití XML technologií pro archivaci, zpracování a transformaci dat uchovávaných v XML dokumentech. Pro programové zpracování se předpokládalo použití jazyka Java. Tento požadavek se podařilo autorovi splnit kromě použití XML nativní databáze pro ukládání výsledků turnajů. Autor to zdůvodňuje tím, že pro jednoduchou strukturu uchovávaných dat nebylo nutné volit použití databáze. Tím ovšem ztrácí aplikace možnost použít XQuery nebo XSLT jako aplikační programovací jazyky. Tuto možnost nabízí například použití databáze eXist-db.

Vlastní text bakalářské práce je přehledně strukturován a neobsahuje gramatické chyby. Určitou výhradu mám k řazení jednotlivých kapitol. Zejména se jedná o kapitoly 5 a 6. Podle mého názoru měl autor věnovat větší prostor analýze celého problému a důkladněji popsat jakou podporu bude aplikace nabízet v průběhu turnaje. Z toho by bylo pro případného čtenáře lépe srozumitelné jakou roli hrají použité XML technologie a jak bude budoucí aplikace strukturována.

Přes výše zmíněné výhrady autor prokázal na konkrétním projektu, že je schopen samostatně pracovat a vytvořit funkční aplikaci.

Práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení velmi dobře.

Případné otázky při obhajobě a náměty do diskuze:

1. Str. 12 Rozřazení hráčů k jednotlivým stolům proběhne na základě losování. Proč toto není řešeno programově aplikací? Je to snad otázka tradice?
2. V textu práce jsem postrádal informaci o tom, jakou formou se evidují výsledky hodů na jednotlivých stolech a kdo tuto evidenci provádí. Existuje nějaký protokol o průběhu hry a jak se archivuje?
3. Str. 54 Jak se přiřadí hráči k jednotlivým stolům v případě, že počet hráčů není dělitelný osmi?
4. Vzhledem k tomu, že není použita databáze, jakým způsobem je řešeno zabezpečení dat?

Práci

☒ doporučuji

☐ nedoporučuji

uznat jako bakalářskou.

Navrhuji hodnocení stupněm:

☐ výborně ☒ velmi dobře ☐ dobře ☐ neprospěl/a

Místo, datum a podpis vedoucího:

V Českých Budějovicích 9. května 2018

