

OPONENTNÍ POSUDEK ZÁVĚREČNÉ KVALIFIKAČNÍ PRÁCE

Autor závěrečné práce: Petr Macek

Název práce: Sociální aplikace pro komunitní server s 3D interaktivním rozhraním

Oponent práce Ing. Martin Řimnáč, Ph.D.

Pracoviště opONENTA Ústav informatiky, v.v.i.

- | | |
|---|------------------------|
| A. Kvalita abstraktu, klíčová slova odpovídají náplni práce | Velmi dobe (2) |
| B. Rozsah a zpracování rešerše | Velmi dobe (2) |
| C. Řešení práce po teoretické stránce | Dobe (3) |
| D. Vhodnost, přiměřenost použité metodiky | Velmi dobře mínus (2-) |
| E. Úroveň zpracování výsledků a diskuse | Velmi dobe (2) |
| F. Vlastní přínos k řešené problematice | Velmi dobe (2) |
| G. Formulace závěru práce | Výborn (1) |
| H. Splnění zadání (cílů) práce | Splnno |
| I. Skladba, správnost a úplnost citací literárních údajů | Výborn (1) |
| J. Typografická a jazyková úroveň (vč. pravopisu) | Výborn mínus (1-) |
| K. Formální náležitosti práce
(struktura textu, řazení kapitol, přehlednost ilustrací) | Velmi dobe (2) |

Komentáře či připomínky:

Bakalářská práce popisuje implementaci hry kombinující reálný svět s virtuálním 3D prostředím, která má být vytvořena pomocí vývojového prostředí Unity.

Text práce, až na několik případů, je poměrně čtivý, v některých částech se odchyluje od technického popisu problému k osobnímu pohledu autora. Vyjma sekcí 2.6 vs 3.3 popisující pravidla a sekce 2.7 je práce i vhodně strukturována.

Práci bych vytkl vyšší počet nepřesných formulací a to nejen formálního (např. P2P sítě, prázdný XML dokument obsahující data), ale i technického charakteru (např. architektura aplikace na obrázku 1); podobně i ER model (obrázek 2) a UML diagram (obrázek 3), které oba obsahují vzájemně nepropojené entity/třídy. Text je poměrně informačně skoupý na popis API na úrovni webových služeb (které by mělo být využíváno mimo jiné i další závěrečnou práci), není uveden ani nosný protokol (REST/SOAP) volání web. Text se na jedné straně věnuje popisu P2P sítě, na straně druhé navrhuje webové API (klient/server architektura). Tento aspekt není prací pokryt, natož zdůvodněn. Nejsou uvedeny ani relevantní technické parametry implementace včetně použitého software a hardware (text zmiňuje "můj notebook")

...pokračuje na straně 2



Celkové zhodnocení:

Předložená práce se ve větší části zabývá implementačními detaily, kde autor postupně přechází od vlastní implementace k implementaci funkcionality v rámci požadovaného frameworku.

Vzhledem k rozsahu práce (na spodní straně intervalu) bych uvítal, pokud by autor lépe popsal specifika implementace herní aplikace v požadovaném frameworku, neb text práce u některých pasáží předpokládá jejich znalost.

Přes uvedené výhrady předkladatel závěrečné práce prokázal, že je samostatně schopen řešit technické úkoly a vyhledávat odpovídající funkcionalitu v poměrně komplexním frameworku.

Otázky k obhajobě:

Obrázek 1 ne zcela přesně ilustruje architekturu klient/server aplikace. Uvete obrázek a jeho anotaci na pravou stranu a diskutujete výhody a přínosy vícevrstvého návrhu (multitier) aplikace.

Celková klasifikace:

Práce splňuje požadavky na udělení akademického titulu, a proto ji doporučuji k obhajobě
Navrhuji tuto práci klasifikovat stupněm **Velmi dobe (2)**

V Praze

dne 4.6.2017

Podpisem současně potvrzuji, že nejsem v žádném osobním vztahu k autorovi práce


.....
podpis oponenta