



Posudek vedoucího diplomové práce

Jméno studenta:

Bc. Jiří Hrdlička

Téma práce:

Systém pro generování rozlosování turnaje

Primárními cíli diplomové práce bylo provést analýzu, návrh a implementaci systému pro generování rozlosování turnaje.

Diplomant ve své práci využívá především znalostí z oblasti pokročilých programovacích technik a projektování SW systému a UML. Jako softwarové prostředky pro implementaci byly zvoleny programovací jazyk C#, jazyk LINQ a technologie Windows Presentation Foundation. Technologie WPF byla použita nad rámec magisterského studia.

Diplomová práce je ze začátku zaměřena na popis turnajových systémů, dostupných softwarových řešení pro rozlosování turnajů a přehledem v současné době nepoužívanějších sociálních sítí. Diplomant dále popisuje proces analýzy a modelování softwaru pomocí UML a vybrané technologie pro tvorbu desktopové aplikace. V rámci praktické části se diplomant nejdříve zabývá návrhem a plánování vývoje systému pro generování rozlosování turnaje. Dále jsou zde zmíněny agilní metodiky vývoje. Ve zbytku praktické části se autor zabývá implementací navrženého systému a popisem použitých technologií se zaměřením na technologii WPF a knihovny pro práci se sociálními sítěmi. Praktická část je zakončena testováním vytvořené aplikace.

Cíle práce se podařilo splnit v celém rozsahu až na tvorbu a správu šablon nastavení turnaje. Tento cíl v rámci univerzálnosti aplikace pro různé varianty sportů byl diplomantem vypuštěn. Aplikace navíc obsahuje možnost ukládání, načítání a mazání turnajů. Výsledná aplikace je plně funkční. Text práce je doplněn vhodně uspořádanými přílohami, které obsahují také uživatelskou příručku.

Text diplomové práce po formální stránce obsahuje následující nedostatky:

- Uživatelská příručka je velmi strohá. Neobsahuje vizuální popisy jednotlivých formulářů a chybí zde zmínka, že aplikace potřebuje nainstalovat balíček GhostScript.
- Chybí tam některé důležité zkratky, např. WPF.
- Některé tabulky nemají stejný styl zarovnání textu, viz tabulky na straně 35.
- Titulky u tabulek nejsou nad tabulkou ale pod ní.
- V rámci implementace chybí bližší popis některých částí aplikace jako např. způsob generování tabulek a rozpisů zápasů.

Praktická část diplomové práce má následující nedostatky:

- Některé komponenty GUI mají špatně nastavenou velikost textu nebo text. Například tlačítka „Save round“, „Next round“, popisek „Teams“, který slouží pro zadávání počtu týmu.
- Aplikace sice umožňuje sdílet jednotlivé výsledky na sociální síť, ale chybí tu sdílení výsledné tabulky.

Práci **doporučuji** k obhajobě a to s klasifikačním stupněm **velmi dobře**.

Otázky k práci:

- 1) Jaké jsou způsoby bindování v technologii WPF a jaké je jejich použití?

V Pardubicích dne: 29. května 2015

Podpis: Emil Řezanina