



Posudek vedoucího bakalářské práce

Jméno studenta: Navrátil Martin
Téma práce: Společenská hra pro Android
Cíl práce: Cílem práce bylo vytvořit adaptaci známé deskové společenské hry pro mobilní zařízení s operačním systémem Android.

Náročnost zadání bakalářské práce na:

teoretické znalosti	střední
praktické zkušenosti	vyšší
podkladové materiály (vstupní data) a jejich zpracování	střední

A: Slovní hodnocení:

Naplnění cíle práce:

V první kapitole autor práce popisuje deskovou hru Aktivitu, kterou si dal za cíl převést do počítačové podoby. Následující kapitoly postupně charakterizují použité technologie - OS Android s důrazem na architekturu, databázi SQLite včetně klíčových metod pro práci s daty, a stručný popis XML technologie. Poslední pátá a stěžejní kapitola je věnována vlastnímu návrhu a implementaci mobilní aplikace. Jsou zde pomocí UML diagramu uvedeny a popsány všechny třídy a k nim související navržené databázové tabulky. Dále jsou vysvětlena rozšiřující pravidla, možnosti nastavení hry a její celkové ovládání. Závěr kapitoly autor věnoval výstupním statistikám a problematice zabezpečení aplikace.

Práci autor zpracoval přehledně. Obsah práce odpovídá zadání. Úvodní část práce je teoretická, Druhá část obsahuje návrh a implementaci mobilní aplikace včetně příloh obsahujících ukázky důležitých částí kódu.

Autor práci vytvořil zcela sám a všechny zadané cíle splnil.

Logická stavba a stylistická úroveň práce:

V práci jsou dodrženy zásady DTP. Práce obsahuje všechny potřebné náležitosti a je v požadovaném rozsahu. V práci v kap. 5.1 i ve vlastním projektu doporučuji psát názvy tříd velkými počátečními písmeny.

Využití záměrů, námětů a návrhů v praxi:

Aplikace je plně funkční a je možné ji využívat a dále rozšiřovat.

Případné další hodnocení (připomínky k práci):

-

B: Kriteriaální hodnocení:

Nápovědu k vyplnění vybraného pole je možné zobrazit klávesou F1, stručně je uvedena i ve stavovém řádku.

Kriteria hodnocení práce:	Úroveň	Připomínky
Úroveň dokumentu		
logická stavba práce	nadprůměrné	
stylistická úroveň	nadprůměrné	
práce s literaturou včetně citací	průměrné	
formální úprava práce (text, grafy, tabulky)	nadprůměrné	
Teoretická část		
rozsah a úroveň zpracování rešerše	průměrné	
formulace teoretických východisek pro praktickou část	nadprůměrné	
odborné zvládnutí problematiky	průměrné	
Praktická část – produkt (řešení)		
adekvátnost použitých metod, SW, postupů	nadprůměrné	
kvalita návrhu řešení	nadprůměrné	
komplexnost řešení	komplexní	
návrh datových struktur	průměrné	
uživatelské rozhraní	nadprůměrné	
odborné zvládnutí problematiky	nadprůměrné	
rozpracovanost	dokončeno, otestováno	práce se bude dále rozvíjet
využitelnost praktické části v praxi	ve větší míře	
Praktická část - popis		
popis řešení v bakalářské práci	průměrné	
ostatní přílohy (tabulky, grafy, výpočty, ...)	nadprůměrné	
uživatelská příručka	nelze hodnotit	není potřeba
Uložení dokumentu/ů bakalářské práce na CD		
Uložení výsledku praktické části na CD	ano	
Stupeň splnění cíle práce		
	splněn	

C: Otázky k obhajobě (max 2):

1. Co se stane při neúmyslném vypnutí mobilu s rozehranou hrou?
2. Kdy musíme být připojeni k internetu a co když není internet zrovna dostupný?

Doporučení práce k obhajobě: ano

Navržený klasifikační stupeň: výborně

Posudek vypracoval:

Jméno, tituly: Zdeněk Šilar, Ing., Ph.D.
Zaměstnavatel: Univerzita Pardubice, FEI

V Pardubicích dne: 20. 5. 2014

Podpis: