

POSUDEK VEDOUCÍHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: Petr Navrátil

Název práce: Mobilní OpenGL ES aplikace

Autor posudku: Ing. Zdeněk Šilar, Ph.D.

Cíl práce: Cílem bakalářské práce bylo vytvořit mobilní aplikaci pro OS Android, která bude demonstrovat možnosti grafické knihovny Open GL ES.

| Povinná kritéria hodnocení práce | Stupeň hodnocení (známka) | | | |
|--|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Práce svým zaměřením odpovídá studovanému oboru | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Vymezení cíle a jeho naplnění | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Zpracování teoretických aspektů tématu | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Zpracování praktických aspektů tématu | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Adekvátnost použitých metod, způsob jejich použití | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Hloubka a správnost provedené analýzy | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Práce s literaturou | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Logická stavba a členění práce | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Jazyková a terminologická úroveň | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Formální úprava a náležitosti práce | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Vlastní přínos studenta | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Využitelnost výsledků práce v teorii (v praxi) | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Dílčí připomínky a náměty:

První dvě kapitoly obsahují stručný popis architektury OS Android a Android Studia, nástroje pro vývoj mobilních aplikací. Ve třetí kapitole jsou vysvětleny základní pojmy v Open GL ES a popsány významné třídy. V praktické části práce je popsána implementace ukázkové mobilní aplikace.

Práce obsahuje všechny potřebné náležitosti a jsou v ní dodrženy zásady DTP. Autor se v práci dopustil gramatických chyb (chybějící – čárky v souvětích, předložky, slova).

Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

Aplikace obsahuje demonstraci reálné 2D animace, 3D animace s texturami a ukázkou práce se zdroji světla. Autor zadané cíle splnil, navržené hodnocení odpovídá celkové kvalitě práce.

Vyhodnocení kontroly textu práce pomocí systému pro odhalování plagiátu:

Výsledek kontroly ukázal na shodu větší než 25% u 20 souborů ze 100 souborů. Jedná se o konfigurační soubory, zdrojové texty startovacích aktivit nebo často používaných open source knihoven třetích stran.

Otázky k obhajobě:

Jakým způsobem se provádí lokalizace Android aplikací?

Práci k obhajobě: doporučuji

Navržená výsledná známka: C

V Pardubicích, dne 23. května 2018

podpis