

POSUDEK VEDOUCÍHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: Jan Vocetka

Název práce: Vývoj mobilní hry s denními programátorskými úkoly

Autor posudku: Ing. Martin Pozdílek, Ph.D.

Cíl práce: Cíl bakalářské práce je návrh, vývoj a implementace mobilní hry, která slouží k dennímu procvičování syntaxe a teorie programovacích jazyků. Aplikace bude podporovat pravidelné učení formou krátkých lekcí s využitím herních prvků, jako jsou zkušenostní body, denní řady a interaktivní úkoly. Práce popisuje celý proces vývoje od rešerše a analýzy konkurenčních aplikací, přes návrh datového modelu a uživatelského rozhraní, až po implementaci backendových služeb pomocí platformy Firebase a vývoj klientské části v jazyce Kotlin.

Povinná kritéria hodnocení práce	Stupeň hodnocení (známka)					
	A	B	C	D	E	F
Práce svým zaměřením odpovídá studovanému oboru	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vymezení cíle a jeho naplnění	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování teoretických aspektů tématu	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování praktických aspektů tématu	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input 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"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hloubka a správnost provedené analýzy	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Práce s literaturou	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input 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"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jazyková a terminologická úroveň	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Formální úprava a náležitosti práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vlastní přínos studenta	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input 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"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

Cílem bakalářské práce bylo vyvinout mobilní hru pro Android, která bude sloužit ke každodennímu procvičování programování.

Bakalářská práce dokumentuje systémový přístup při vývoji aplikace, kdy jsou dobře popsány jednotlivé činnosti v různých fázích projektu jako sběr požadavků, analýza, návrh, implementace a testování. Popis fází obsahuje odpovídající diagramy, takže si lze jednoduše udělat představu o architektuře, datovém modelu, komunikaci i funkcionalitě.

Oceňuji i používání nástrojů pro správu zdrojového kódu a řízení projektu. V rámci implementace aplikace student vytvořil i vlastní pixel artovou grafiku a animace.

Práce je dobře strukturovaná a přehledná. Výsledná aplikace je funkční a splňuje zadání.

V práci jsem nenašel žádné chyby ve formální úpravě, překlepy nebo chyby.

Dílčí připomínky a náměty:

Osobně bych preferoval strukturovanější rozdělení otázek a možnost pravděpodobnějšího opakování otázek, které jsem odpověděl špatně. Ale asi nepatřím do cílové skupiny uživatelů.

Vyhodnocení kontroly textu práce pomocí systému pro odhalování plagiátu:

Kontrola původnosti práce byla shledána s výsledkem, že práce není plagiát.

Otázky k obhajobě:

Pokročil jste nějak s implementací budoucích funkcí?

Práci doporučuji k obhajobě.

Navržená výsledná známka: A

V Pardubicích, dne 21. května 2025

podpis