

Hodnocení bakalářské práce – vedoucí

Autor hodnocení: Ing. Radoslav Fasuga, Ph.D.
Vedoucí bakalářské práce: Ing. Radoslav Fasuga, Ph.D.
Oponenti: Ing. Libor Holub
Téma: Tvorba API výpravné evoluční hry
Verze ZP: 1
Student: Martin Korotwitschka

1. Zadání závěrečné práce.

Téma práce považuji za přiměřeně složité. Student řešil problematiku tvorby API pro hybridní deskovou hru, která propojovala zbývající tři navazující práce, které řešily administrativní rozhraní, frontend a herní logiku. Zadání bylo splněno v plném rozsahu.

2. Aktivita studenta během řešení.

Student pravidelně docházel na konzultace. Prezentoval dílčí výsledky a širším řešitelským týmu se staral o jednotnou definici API pro všechny zbývající části hybridní deskové hry. Výsledné řešení musel konzultovat s ostatními, definovat nové metody, případně upravovat a rozšiřovat metody stávající. V rámci konzultací student obvykle prezentoval kvantitativní přírůstky v oblasti vývoje aplikace, částečně byla upozaděna teoretická část práce.

3. Aktivita při dokončování.

V rámci finální fáze dokončování práce se student zaměřil na textovou část, která byla dostatečně konzultována, a vznesené připomínky po revizi byly řádně zapracovány. Stejně tak student vytvořil uživatelskou příručku, která může sloužit jako průvodce pro volbu vhodných technologií při tvorbě vlastního API.

4. Hodnocení výsledků závěrečné práce.

Výsledkem práce je API pro hybridní deskovou hru, které je společné pro všechny participující moduly. Celkové řešení je funkční a reálně použitelné. Bylo provedeno jeho testování a zpětná vazba byla zapracována. Programové řešení je implementováno dle standardů pro vývoj softwarových produktů. Výsledný text odpovídá svým rozsahem a zpracováním požadavkům na absolventskou práci.

5. Hodnocení práce z hlediska přínosu nových poznatků.

Práce nepřináší nové poznatky. Reflektuje však aktuální trendy a postupy při vývoji Rest API, které splňuje základní bezpečnostní i obsahová pravidla. Výsledné API je reálně používáno v rámci pilotního testovacího provozu portálu hybridní deskové hry.

6. Charakteristika výběru a využití studijních pramenů.

Volba studijních pramenů je vhodná a dostačující. Zdroje jsou řádně odkazovány v textu práce. Z hlediska hodnocení podobnosti textu s ohledem na možné plagiáty, jde zde o podobnost 7%, což je vzhledem k faktu, že se na projektu podílely další tři vzájemně se prolínající práce přijatelné.

7. Souhrnné hodnocení.

Celkově práce naplnila podstatu zadání. I přes menší důraz při společných týmových i individuálních konzultacích, bylo výsledné řešení vyhodnoceno jako funkční a reálně použitelné. K práci nemám žádné výhrady a celkově ji hodnotím jako výbornou.

8. Otázky k obhajobě.

Jaké jsou výhody a nedostatky API realizovaných v jazyce Python a Java?
Existují výkonostní limity pro vámi zvolené technické řešení s ohledem na rozsah dotazování vašeho API? Jaké nástroje jste zvolil pro generování API dokumentace?
Jakým způsobem vaše řešení reflektuje vícejazyčnou verzi obsahu pro různé hráče?

Celkové hodnocení: výborně

Ostrava, 24.05.2024

Ing. Radoslav Fasuga, Ph.D.

V IS EDISON odevzdáno: 24.05.2024 14:39:23