

# Hodnocení bakalářské práce – oponent

**Autor hodnocení:** Ing. Libor Holub  
**Vedoucí bakalářské práce:** Ing. Radoslav Fasuga, Ph.D.  
**Oponenti:** Ing. Libor Holub  
**Téma:** Tvorba administrativního rozhraní výpravné evoluční hry  
**Verze ZP:** 1  
**Student:** Pavel Mikula

## 1. Splnění požadavků zadání.

Zadání bakalářské práce považuji za středně náročné, a to zejména z důvodu nutnosti týmové spolupráce. Práce byla vypracována dle jednotlivých bodů zadání.

## 2. Hodnocení formální stránky závěrečné práce.

Práce je vhodně strukturovaná, jednotlivé části na sebe logicky navazují.

## 3. Hodnocení výsledků závěrečné práce.

V první části se práce zabývá teorií a analýzou administrativního rozhraní. Na základě analýzy současných deskových her je proveden návrh vlastního rozhraní. Návrh obsahuje jak samotné uživatelské prostředí, tak i příslušnou datovou část. V rámci samotné implementace je řešena i problematika SQL Injection nebo Cross-Site Scripting, Session hijacking a dalších možných technik útoků. Samotná implementace je provedena skrze framework Django v jazyce Python.

## 4. Hodnocení práce z hlediska přínosu nových poznatků.

Cílem práce nebylo přinést nové poznatky. Zároveň však oceňuji využití AI při týmovém generování grafických podkladů řešené hry.

## 5. Charakteristika výběru a využití studijních pramenů.

Studijní prameny a internetové zdroje využité v této práci považuji za dostačující.

## 6. Otázky k obhajobě.

Proč jste se při vývoji rozhodl využít právě framework Django?

## 7. Souhrnné hodnocení.

Implementované administrativní rozhraní navazuje na další řešené práce, kde ke svému fungování využívá navržené API a příslušné validace zohledňující navrženou herní mechaniku. Předložené rozhraní je plně funkční a dostatečně intuitivní pro správu navržené hry. Při realizaci oceňuji spolupráci v rámci řešitelského týmu, kdy výsledky této bakalářské práce navazují a zároveň využívají i další řešené práce. V rámci celého řešitelského týmu zároveň oceňuji i zakomponování nezbytných náležitostí pro realizaci výpravné evoluční hry ve formě fyzických komponent, jako jsou herní plány, postavy, herní kartičky a manuál. Práci hodnotím známkou výborně.

**Celkové hodnocení:      výborně**

Ostrava, 23.05.2024

Ing. Libor Holub

V IS EDISON odevzdáno: 23.05.2024 14:05:50