



Posudek oponenta diplomové práce

Jméno studenta: Bc. Jiří Hrdlička

Téma práce: Systém pro generování rozlosování turnaje

Primárním cílem diplomové práce bylo provedení analýzy, návrhu a implementace aplikace pro generování rozlosování turnajů v jazyce C# za využití technologie WPF.

Diplomant ve své práci nejdříve provedl rešeršní činnost zaměřenou na metody rozlosování turnajů a na stávající softwarová řešení. Následně se zaměřil na návrh a implementaci vlastní aplikace.

V teoretické části uvádí diplomant čtenáře do problematiky rozlosování turnajů a popisuje osm různých způsobů rozlosování. Následně analyzuje šest stávajících softwarových řešení, která shledává jako nedostatečná především kvůli jejich neprovázanosti se sociálními sítěmi. V krátkosti se věnuje také problematice internetových sociálních sítí a uvádí stručný popis těch v současnosti nejpoužívanějších. Teoretickou část zakončuje shrnutím informací o unified modelling language, unified proces a technologiích pro tvorbu desktopových aplikací.

V praktické části se diplomant zabývá nejdříve návrhem aplikace a plánováním vývoje se zmínkou o agilních metodikách vývoje. Ve zbytku praktické části se věnuje implementaci navržené aplikace se zaměřením na WPF. Jako zajímavý krok shledávám návrh uživatelského rozhraní ve stylu Modern UI.

Stanovené cíle diplomové práce byly z podstatné části splněny. Aplikace je plně funkční a otestovaná. Chybí jen tvorba a správa šablon nastavení turnaje.

Text diplomové práce obsahuje po formální stránce následující nedostatky:

- Uživatelská příručka nezmiňuje nutnost instalace knihovny GhostScript a celkově je až příliš stručná.
- Proměnlivá měřítka u obrázků – např. snímky s požadavky (obrázky 3–8).
- Titulky tabulek jsou umístěny pod tabulkami.
- Občas jsou použita hovorová spojení typu „počet dat“ (kapitola 5.3.2).
- V seznamu zkratk některé zkratky chybí – např. CRC, WPF.
- V anotaci je práce nesprávně označena jako bakalářská.
- Dále práce obsahuje několik typografických chyb – např. používání spojovníků na místech, kde mají být pomlčky – což má však na celkovou kvalitu práce pouze marginální vliv.
- Doporučil bych také doplnění titulků ke zdrojovým kódům.

V aplikaci, která je součástí diplomové práce, shledáváním jako nedostatky následující:

- Chybí výše zmíněná podpora pro tvorbu a správu šablon nastavení turnaje.
- Ačkoli se diplomant v textu věnuje UX, nejsou některé prvky aplikace uživatelsky přívětivé (texty se nevejdou do tlačítek, počet uložených turnajů na tlačítku pro načítání je nelogický, do uživatelského rozhraní zbytečně „prosakují“ číselné identifikátory turnajů atd.)

Otázky k obhajobě práce:

- V kapitole 8.8 hovoříte o testování Vaší aplikace pomocí metody black-box a sady scénářů. Je tento způsob testování efektivní? A jaké další metody testování znáte?
- Jaká byla Vaše motivace pro navržení standardní desktopové aplikace ve stylu Modern UI?

Doporučení k obhajobě: ANO

Hodnocení: VELMI DOBŘE

Oponent: Ing. Jan Voráček
Katedra softwarových technologií FEI, Univerzita Pardubice