

POSUDEK VEDOUCÍHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: Josef Marek

Název práce: Návrh konzolového frameworku pro UI a grafiku v C++

Autor posudku: Roman Diviš

Cíl práce: Cílem bakalářské práce je vytvořit framework v jazyce C++, který bude podporovat tvorbu UI v konzolových aplikacích. Framework by rovněž měl uživateli používat „grafický“ výstup přímo na konzoli.

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 checked="" type="checkbox"/>	<input 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 checked="" 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"/>
Hloubka a správnost provedené analýzy	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Práce s literaturou	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Logická stavba a členění práce	<input type="checkbox"/>	<input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vlastní přínos studenta	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Využitelnost výsledků práce v teorii (v praxi)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Dílčí připomínky a náměty:

- V UML diagramech se vyskytuje několik chyb.
- Framework nepodporuje všechny běžně užívané způsoby navigace mezi prvky UI (kurzorové šipky, ALT+písmeno, TAB / SHIFT+TAB, ...)

Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

Práce obsahuje stručný přehled různých přístupů tvorby uživatelského rozhraní, po úvodním přehledu je blíže představena problematika TUI a možnosti její realizace na platformě MS Windows. Dále práce pokračuje vlastním návrhem a popisem použití frameworku pro realizaci TUI v rámci platformy Windows.

Textová část práce je poměrně kvalitní, ale mohla by nabízet obsáhlejší popis problematiky (zejména teoretické aspekty).

Navržený framework je na vysoké úrovni a umožňuje jednoduchým způsobem vytvářet TUI rozhraní. Framework poskytuje požadovanou základní funkcionalitu. Ale některé drobné nedostatky framework obsahuje (navigace mezi prvky, absence složitějších komponent).

Vyhodnocení kontroly textu práce pomocí systému pro odhalování plagiátu:

Samotný text práce vykazuje shodu méně než 5 procent a není plagiátem.

Systém dále v rámci kontroly vyhodnotil následující shody:

- BP_DemoFramework.sln – 37%
- BP_DemoFramework.vcxproj.filters – 58%

Jedná o soubory definující projekt v IDE Visual Studio. Tyto soubory obsahují značné množství textu generovaného podle jednotné šablony, a proto zde byla identifikována vysoká míra shody.

V samotných zdrojových kódech aplikace nebyla identifikována žádná shoda.

Práce není plagiátem.

Otázky k obhajobě:

1. Co by obnášelo rozšíření frameworku o možnost interakce TUI aplikace s kurzorem myši v prostředí MS Windows?

Práci doporučuji k obhajobě.

Navržená výsledná známka: výborně minus (B)

V Pardubicích, dne 10. ledna 2019

podpis