

POSUDEK VEDOUCÍHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: Tomáš Kříčenský
Název práce: Android aplikace pro správu úkolů
Autor posudku: Soňa Neradová

Cíl práce: Cílem BP je naprogramovat mobilní aplikaci pro Android umožňující správu úkolů. V teoretické části autor popíše základní principy programování Android aplikací a popíše používané moderní technologie RxJava a Kotlin. Při návrhu aplikace bude použit návrhový vzor MVVM. Praktická část bude vytvořena ve vybraném jazyku, bude umožňovat připojení ke vzdálené databázi a bude obsahovat: vytvořenou aplikaci na správu úkolů v prostředí Android, její popis, diagram tříd, rozbor jednotlivých obrazovek, ukázkou kódu.

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 checked="" 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"/>
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 checked="" 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"/>
Logická stavba a členění práce	<input checked="" 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"/>
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:

Autor popsal základní rozdíly mezi jazyky Java a Kotlin. Vytvořená aplikace pro správu úkolů pak prokazuje velmi dobré znalosti programovacího jazyka Kotlin.

Práce obsahuje všechny potřebné náležitosti a jsou v ní dodrženy zásady DTP.

Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

Práce obsahuje logicky seřazené kapitoly, obsahující: přehled existujících řešení, představení programovacího jazyka Kotlin, návrh aplikace, popis a realizaci mobilní aplikace pro platformu Android. Vytvořená aplikace pro správu úkolů je plně funkční. Bakalářská práce splnila zadání.

Vyhodnocení kontroly textu práce pomocí systému pro odhalování plagiátu:

Výsledek kontroly ukázal na shodu vyšší než 5% u souborů: gradlew.bat, proguard-rules.pro, ic_yellowish_circle.xml, AndroidManifest.xml, redish_gradient.xml, yellowish_gradient.xml, ic_redish_circle.xml, Gradlew je skript pro samotné sestavení projektu, pro konfiguraci projektu (gradle.properties, proguard, AndroidManifest) a následně pro ikony definované textem (yellowis, redish, blueish jsou vlastní a ic_close je použita z webu oficiálních ikon pro android).

Popis k jednotlivým souborům:

gradle.properties, ic_blueish_circle.xml, blueish_gradient.xml, ic_close.xml. gradlew - skript, který dokáže sestavit aplikaci ze zdrojových souborů (musí být v každém projektu), automaticky generovaný.

gradle.properties - nastavení projektu, automaticky generované (byly přidány 2 řádky vlastního nastavení, které ale znovu jsou pevně definované a mohou se vyskytovat ve více pracích).

proguard - pravidla pro "obfuskaci" kódu, při vytváření "release" verze aplikace se kód hodně změní, aby nešel přečíst člověkem, a tento soubor definuje pravidla, která říkají, která soubory mají zůstat nezměněné a jak.

AndroidManifest - definice všech aktivit, pravomocí a dalších komponent aplikace - musí být v každém projektu a většinou se liší jen v názvech komponent atd.

yellowis, redish, blueish.. - definice barevného přechodu a jejich menších obrázků na profil uživatele - obrázky se definují v XML a proto je vysoká šance shody s jinými obrázky, které obsahují barevný přechod.

ic_close - ikona křížku (X) do rohu aplikace, definována textově, protože se jedná o vektor (volné použití - <https://material.io/tools/icons/?style=baseline>).

Otázky k obhajobě:

Jaký byl důvod pro výběr programovacího jazyka Kotlin?

Práci doporučuji k obhajobě.

Ano.

Navržená výsledná známka: A

V Pardubicích, dne 30. dubna 2019

podpis



Univerzita
Pardubice
Fakulta elektrotechniky
a informatiky