

OPONENTSKÝ POSUDEK BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Student: Kotolan Michal

Oponent: Jan Krňávek

Studijní program: Softwarové inženýrství
Specializace: -
Akademický rok: 2024/2025

Téma bakalářské práce: Vývoj mobilní aplikace pro stolní fantasy hru

Hodnocení práce:

	A	B	C	D	E	F
Hodnocení: A – nejlepší; F – nevyhovující						
1. Aktuálnost řešeného tématu	☒	☐	☐	☐	☐	☐
2. Obtížnost zadaného úkolu	☒	☐	☐	☐	☐	☐
3. Splnění všech bodů zadání	☐	☒	☐	☐	☐	☐
4. Vhodnost zvolené metody řešení	☒	☐	☐	☐	☐	☐
5. Logické členění práce	☒	☐	☐	☐	☐	☐
6. Úroveň jazykového zpracování	☒	☐	☐	☐	☐	☐
7. Formální úroveň práce	☐	☒	☐	☐	☐	☐
8. Práce s literaturou a její citace	☐	☐	☒	☐	☐	☐
9. Úroveň zpracování teoretické části	☐	☒	☐	☐	☐	☐
10. Kvalita zpracování praktické části	☒	☐	☐	☐	☐	☐
.						
11. Dosažené výsledky práce	☐	☒	☐	☐	☐	☐
.						
12. Přínos práce a její využití	☒	☐	☐	☐	☐	☐
.						

Celkové hodnocení práce:

Výsledná známka není průměrem výše uvedených hodnocení. Znamku uvede oponent dle svého uvážení dle klasifikační stupnice ECTS:

A – výborně, B – velmi dobře, C – dobře, D – uspokojivě, E – dostatečně, F – nedostatečně.

Stupeň F znamená též „nedoporučuji práci k obhajobě“.

Předloženou bakalářskou práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení

A - výborně.

V případě hodnocení stupněm „F – nedostatečně“ uveďte do připomínek a slovního vyjádření



Otázky k obhajobě:

Jak by se dala vaše aplikace více zpřístupnit pro nováčky v D&D? Například z hlediska uživatelského rozhraní, vysvětlujících tutoriálů nebo integrované nápovědy k herním mechanismům? Zvažovali jste implementaci přednastavených šablon postav nebo dobrodružství pro usnadnění začátků?

Mohl byste nám podrobněji objasnit, jak fungují klíčové části vašeho kódu týkající se házení kostkou (findDiceNotations, DiceRoll apod.)?

Další připomínky, vyjádření, náměty k obhajobě práce (možno pokračovat i na další stránce):

Datum

Podpis oponenta bakalářské práce