



POSUDEK OPONENTA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: František Bláha

Název práce: Desktopová aplikace na platformě Java pro analýzu dat v oblasti e-sportu

Autor posudku: Ing. Karel Malý, Ph.D.

Cíl práce: Cílem práce je představení zvolených vývojářských technologií na platformě Java a jejich využití k vytvoření desktopové aplikace. Následující nástroje a knihovny budou prostudovány a porovnány s alternativami, aby mohly být v praktické části správně využity: Riot Games API, Amazon RDS, GSON, JDBC a knihovny integrované v balíčku Javy.

Praktická část práce se bude sestávat z aplikace, určené k tvorbě materiálů pro přípravu strategie na nadcházející soupeře e-sportového týmu. Aplikace bude vyvíjena ve spolupráci s e-sportovým týmem UHK a následně jim bude poskytnuta k využití.

Povinná kritéria hodnocení práce	Stupeň hodnocení (známka)					
	A	B	C	D	E	F
Práce svým zaměřením odpovídá studovanému oboru	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vymezení cíle a jeho naplnění	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování teoretických aspektů tématu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování praktických aspektů tématu	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input 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"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hloubka a správnost provedené analýzy	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input 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"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Logická stavba a členění práce	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input 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"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Formální úprava a náležitosti práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input 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"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Vyjádření k výsledku anti-plagiátorské kontroly

Dle anti-plagiátorské kontroly práce vykazuje shodu s jinými texty 9%. Většina z dotčených částí je v práci autora označena jako citace. Necitované části jsou většinou termíny, fráze nebo útržky vět.

Dílčí připomínky a náměty:

Práce se zabývá tematikou vytvoření aplikace k analýze dat a k tvorbě materiálů pro přípravu strategie e-sportovních týmů, a to konkrétně počítačové hry League of Legends (dále jen "LoL").

V teoretické části práce autor nejprve popisuje počítačovou hru LoL, kde se soustředí na její základní herní principy. Následuje úvod do všeobecné historie e-sportu a jakou roli v něm zastává LoL. Dále se v teoretické části práce zabývá nejprve obecnými pojmy z programování a pokračuje popisem SW prostředků, které si autor zvolil k implementaci cílové aplikace. Jsou jimi Java a její knihovny (Hibernate, Gson, Bucket4J ad.), HTML, JavaScript a knihovna C3.

V praktické části autor zevrubně popisuje implementaci aplikace. Jednotlivé logické celky výsledného SW jsou též vhodně doprovázeny diagramy v UML.

K práci mám následující připomínky:

- V cílech autor uvádí, že kromě prostudování zvolených nástrojů a knihoven bude též provedeno porovnání s alternativami. Nicméně práce žádné porovnání neobsahuje a v závěru práce není uvedeno, proč nebylo provedeno.
- Bylo by vhodné, kdyby byla praktická část doplněna stručným souhrnným úvodem obsahující konkrétněji specifikované cíle aplikace tak, aby byl čtenář plynuleji uveden do popisu jejích konkrétních částí. Popis v úvodní kapitole je příliš obecný, a proto začátek praktické části tak vytváří v toku textu práce nesouvislost.
- Přiložený zdrojový kód aplikace neobsahuje žádnou dokumentační část, například v podobě dokumentačních komentářů. V cílech práce je zmíněno, že aplikace bude vyvíjena ve spolupráci s e-sportovním týmem UHK a bude mu poskytnuta k využití. Pokud se jedná o poskytnutí zdrojových kódů aplikace, bylo by vhodné, aby projekt obsahoval též technickou dokumentaci.
- V práci se vyskytuje několik překlepů, ale vzhledem k rozsahu práce je lze tolerovat.

Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

Práce je dobře psaná, text je vhodně strukturovaný a přehledný. Práci hodnotím jako přínosnou. V práci však není splněn jeden z vytyčených cílů, a to porovnání zvolených nástrojů s alternativami. I bez splnění tohoto cíle lze práci považovat za velmi dobrou, a proto i přes tento nedostatek nevidím důvod ji nepřipustit k obhajobě. Celkově lze tedy konstatovat, že autor splnil základní cíle zadání práce, ale úplné nedodržení zadání se negativně odráží ve výsledném hodnocení.

Otázky k obhajobě:

- Proč není v práci provedeno v cílech deklarované porovnání zvolených nástrojů a knihoven s alternativami?
- Budou zdrojové kódy aplikace poskytnuty e-sportovnímu týmu UHK? A pokud ano, je k dispozici i technická dokumentace projektu?

Práci doporučuji k obhajobě.

Navržená výsledná známka: B

V Hradci Králové, dne 11. května 2023

podpis