

POSUDEK VEDOUCÍHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: Štěpán Zálíš
Název práce: Multiplatformní vývoj s využitím frameworku Flutter
Autor posudku: Tomáš Kozel
Cíl práce: Seznámit se s možnostmi frameworku Flutter a využít jej při tvorbě vybrané mobilní aplikace.

Povinná kritéria hodnocení práce	Stupeň hodnocení					
	A	B	C	D	E	F
Práce svým zaměřením odpovídá studovanému oboru	x					
Vymezení cíle a jeho naplnění	x					
Zpracování teoretických aspektů tématu	x					
Zpracování praktických aspektů tématu	x					
Adekvátnost použitých metod	x					
Hloubka a správnost provedené analýzy	x					
Práce s literaturou	x					
Logická stavba a členění práce		x				
Jazyková a terminologická úroveň		x				
Formální úprava a náležitosti práce	x					
Vlastní přínos studenta	x					
Využitelnost výsledků práce v teorii (praxi)	x					

Vyjádření k výsledku antiplagiátorské kontroly:

Antiplagiátorská kontrola vykazuje podobnost na úrovni 0% a ani při posuzování práce nebyly identifikovány problémy s citační etikou.

Dílčí připomínky a náměty:

Drobnou připomínku lze mít k rozsahu popisu jazyka Dart a Flutteru, který by mohl být ze strany čtenáře očekáván větší. Vzhledem k běžnému rozsahu bakalářské ale práce nebylo možné jít do většího detailu. V některých místech bych volil jiné formulace, popř. větnou skladbu.

Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

Téma práce bylo zpracovááno ve spolupráci s pracovníky oddělení PR UHK. Cílem bylo vytvoření mobilní aplikace pro podporu veřejných akcí organizovaných UHK. Student se tématu ujal iniciativně a přišel s myšlenkou vyzkoušet si při implementaci multiplatformní přístup a konkrétně vyzkoušet právě nastupující technologii společnosti Google s názvem Flutter. V době zadání šlo skutečně o čerstvý produkt, ne příliš dokumentovaný a s některými nedotaženými vlastnostmi. Student se s technologií seznámoval samostatně a dokázal ji ovládnout na velmi slušné úrovni. Aktuálnost práce by byla ještě vyšší, pokud by dokončení studia nebylo mírně odsunuto. Text práce je vcelku čtivý, i když některé

formulace by mohly být propracovanější. Práce představuje principy a základní přístupy jazyka Dart a frameworku Flutter, upozorňuje na různé pojetí práce s widgety, uchováním stavu aplikace, resp. komponent, i napojení na externí služby poskytované například prostřednictvím cloudové technologie Google Firebase.

Návrh i implementace jsou provedeny svědomitě, grafický styl navržených obrazovek je plně repektován. Možná vylepšení aplikace například i na základě provedených testů mezi uživateli a potenciál rozšíření o možnost automatického testování jsou v závěru dostatečně popsány. Celkově lze práci považovat za úspěšnou, cíle byly splněny a text odpovídá metodickým pokynům i zadání.

Otázky k obhajobě:

- U obhajoby lze podrobněji popsat, jakým způsobem by byly realizovány notifikace akcí. Je již na straně UHK připravováno rozhraní/řešení, ke kterému by bylo možno se v budoucnu připojit? Šlo by o napojení přímé, nebo prostřednictvím Firebase apod.?

Práci doporučuji k obhajobě.

Navržená výsledná známka: A - výborně

V Hradci Králové, dne 26. května 2020

podpis