



POSUDEK VEDOUcí DIPLOMOVÉ PRÁCE

Jméno studenta: Brandýský Miroslav

Název práce: Implementace multiplatformní aplikace za použití frameworku Flutter

Autor posudku: Daniela Ponce

Cíl práce: Implementovat adaptivní aplikaci a demonstrovat multiplatformitu za využití frameworku Flutter

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 checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input 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"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování praktických aspektů tématu	<input checked="" type="checkbox"/>	<input 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 checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input 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"/>	<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

Výsledek antiplagiátorské kontroly je shoda 3 %. Shoda je způsobena čerpáním ze stejných zdrojů jako jiné závěrečné práce na podobné téma.

Dílicí připomínky a náměty:

Vložte připomínky k práci

Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

Závěrečná práce je rozdělena na dvě souměřitelné části, a to na část s popisem multiplatformního vývoje a frameworku Flutter, a na část obsahující konkrétní postup multiplatformního vývoje ukázkové aplikace ve frameworku Flutter.

Popisná část je zpracována s využitím přiměřeného počtu zdrojů (60) a čtenáři přináší základní vhled do problematiky multiplatformního vývoje včetně možných vývojových nástrojů pro dosažení multiplatformity aplikace. Součástí popisné části je rovněž přehled

frameworku Flutter, z kterého lze získat představu o jeho charakteristikách, součástech a principech použití pro multiplatformní vývoj.

Na popisnou část navazující část praktická dokumentuje vývoj demonstrační multiplatformní aplikace od stručného výchozího popisu přes návrh architektury až po vypořádání specifických požadavků platform. Výsledkem praktické části je aplikace běžící nad operačním systémem Windows a Android, jakož i ve webovém prohlížeči. Cíl práce byl splněn.

Práce svou stavbou, členěním na části a formální úpravou splňuje Metodické pokyny. Z jazykového hlediska je práce až na některé překlepy na velmi dobré úrovni.

Práce je přínosná pro vývojáře, kteří chtějí vyvíjet multiplatformní aplikace ve frameworku Flutter, a doposud se s multiplatformním vývojem nezabývali.

Otázky k obhajobě:

Uveďte alespoň jednu alternativu k frameworku Flutter pro vývoj multiplatformních aplikací a porovnejte její výhody a nevýhody vzhledem k frameworku Flutter.

Práci doporučuji k obhajobě.

Navržená výsledná známka: A

V Hradci Králové, dne 9. května 2022

podpis