



POSUDEK OPONENTA DIPLOMOVÉ PRÁCE

Jméno studenta: Jakub Robotka

Název práce: Multiplatformní vývoj mobilní aplikace

Autor posudku: Filip Malý

Cíl práce: Cílem diplomové práce je seznámit čtenáře s pojmem hybridní mobilní aplikace. Jak se tento přístup liší od ostatních, pro jaké platformy se nejčastěji používá. Dalším cílem je vytvoření mobilní aplikace pomocí vybraných frameworků, jejich představení a základní analýza.

Povinná kritéria hodnocení práce	Stupeň hodnocení (známka)					
	A	B	C	D	E	F
Práce svým zaměřením odpovídá studovanému oboru	<input type="checkbox"/>	<input checked="" 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 type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adekvátnost použitých metod, způsob jejich použití	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hloubka a správnost provedené analýzy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Práce s literaturou	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Logická stavba a členění práce	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" 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 type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vlastní přínos studenta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Využitelnost výsledků práce v teorii (v praxi)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Vyjádření k výsledku anti-plagiátorské kontroly

Dle antiplagiátorské kontroly nevykazuje práce shodu s jinými texty (0 procent).

Díličí připomínky a náměty:

Nepodložená tvrzení, například „Kotlin je novější vedlejší oficiální programovací jazyk. Velmi se podobá jazyku Java, avšak je jednodušší pro začátečníky.“ – zkušenosti naopak ukazují, že Kotlin je pro začátečníky nevhodný. Neexistující odkazy, například na straně 16 v kapitole 4.3.3, na straně 17 v kapitole 4.3.4, na straně 18 v kapitole 4.3.5. Nesrozumitelné formulace, například na straně 36 v kapitole 5.4.3 „Nevyužívá na obalení komponenty pro specifickou platformu.“ (i když lze odvodit, co chtěl autor napsat, takto napsané je to na první pohled nesrozumitelné).

Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

Práce si klade za cíl představit multiplatformní vývoj mobilní aplikace. Specifikuje současné technologie, srovnává je podle autorem stanovených kritérií. Text lze rozdělit na čtyři základní části. V první části se autor věnuje úvodu do vývoje mobilních aplikací. Druhá část popisuje specifika multiplatformního vývoje. Třetí část je věnována popisu vývoje mobilní aplikace s využitím technologie React Native. Poslední část popisuje vývoj reálné aplikace.

Autor ne zvolil vhodnou strukturu práce, například kapitola 7 mohla být začleněna do kapitoly 8, zejména, když kapitola 7 zabírá bez mála tři strany. I když lze pochopit motivaci autora, je kapitola 9 poněkud zbytečně odtržena od kapitoly 6.

Přínos práce je malý. Zvětšil by se, kdyby autor ukázal a srovnal specifika vývoje vzorové mobilní aplikace „Banko“ s využitím technologií React Native a Flutter (zejména, když v poslední době oblíbenost technologie Flutter prudce stoupá, jak sám autor ukazuje na obrázku 14). Mohl tak poukázat na rozdíly, výhody a nevýhody obou přístupů při praktickém vývoji a zvýšil by tak přínos práce. Pak by tato práce dopomohla vývojářům k rozšíření znalostí o současných možnostech multiplatformního vývoje. V této podobě, kdy autor jednotlivé technologie srovnal jen teoreticky, nelze poukazovat na jejich praktické dopady při vývoji reálné aplikace, protože autor implementaci vzorové aplikace „Banko“ provedl jen v React Native. Pokud chtěl autor ukázat srovnání vybraných technologií a porovnat vývoj v nich, měl to mimo jiné udělat na praktické aplikaci. Z tohoto pohledu se práce stává spíše příručkou pro vývoj aplikace v React Native a otázkou pak zůstává, zdali byl naplněn i cíl, ve kterém si autor kladl za úkol porovnat jednotlivé technologie.

Autor splnil cíle definované v zadání práce pouze částečně (cílem bylo mimo jiné i vytvoření mobilní aplikace pomocí vybraných frameworků, autor k tomu využil jen jeden framework), práce je celkem přehledná a srozumitelná.

Otázky k obhajobě:

Práci doporučuji k obhajobě.

Navržená výsledná známka: D

V Hradci Králové, dne 20. května 2019

podpis