



POSUDEK OPONENTA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: Jirsa Radek

Název práce: Vytvoření webové hry za pomoci MVC architektury

Autor posudku: Ing. Zdeněk Mlčoch

Cíl práce: Cílem této práce je vytvoření webové hry za pomoci Yii Frameworku. Zvolený framework je založen na MVC architektuře. V práci je popsán postup, jakým byl finální framework zvolen. To vše je podloženo argumenty, proč tomu tak bylo. Ve druhé části je vybraný framework představen a jsou ukázány jeho hlavní přednosti. Ve třetí části najdeme návrh aplikace, její implementace a optimalizace. Výsledkem práce pak je webová aplikace, která bude volně dostupná a zároveň odlišná od jiných her na trhu.

Povinná kritéria hodnocení práce	Stupeň hodnocení (známka)			
	1	2	3	4
Práce svým zaměřením odpovídá studovanému oboru	<input checked="" 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"/>
Zpracování teoretických aspektů tématu	<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"/>
Adekvátnost použitých metod, způsob jejich použití	<input checked="" 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"/>
Práce s literaturou	<input type="checkbox"/>	<input checked="" 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"/>
Jazyková a terminologická úroveň	<input checked="" 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"/>
Vlastní přínos studenta	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Využitelnost výsledků práce v teorii (v praxi)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Dílicí připomínky a náměty:

Přepočítání maximálního počtu budov by bylo vhodnější provést na straně klienta a na straně serveru pouze ověřovat zaslané požadavky na akce.

Místo hesla by na email měl přijít token, na druhou stranu byla použita ta nejbezpečnější varianta hesla zasláního na email.

Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

Autor perfektně popsal teoretické aspekty použité technologie. Značná pozornost byla věnována bezpečnosti aplikace a volbě vhodného frameworku. V dané technologii popsal vše důležité a prokázal perfektní připravenost na reálné projekty.

Zvolená technologie se používala na podobné hry před mnoha lety, od té doby se technologie značně změnila. Závěrečnou práci by bylo vhodné cílit více obecně nebo na novější technologie. Klientské skripty a asynchronní komunikace jsou v aplikaci využity jen okrajově, přitom je tato technologie stabilní a otevírá velký prostor pro optimalizaci.

Samotná hra je funkční, hratelná a zábavná.

Práci doporučuji k obhajobě.

Otázky pro diskusi:

Jak by bylo možné reakce aplikace zrychlit?

Jak by bylo možné využít v aplikaci technologii WebSocket?

Navržená výsledná známka: výborně

V Hradci Králové, dne 10.5. 2014

podpis