

## POSUDEK OPONENTA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

**Jméno studenta:** David Podzimek

**Název práce:** Vývoj mobilní aplikace pro sportovní portál

**Autor posudku:** Pavel Kříž

**Cíl práce:** Navrhnout a vytvořit mobilní aplikaci pro sportovní portál HockeyOnline. Práce se zaměří na tvorbu API, aplikace pro platformu Android a optimalizace 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 anti-plagiátorské kontroly:

Práce v rámci automatické kontroly anti-plagiátorským systémem nevykazuje žádné nedostatky.

### Dílní připomínky a náměty:

- Chybí nějaký vhodný diagram, např. diagram entit (tříd), který by poskytl ucelenější pohled na celý systém.
- Při skenování QR kódů není nijak ošetřen obsah URL a na API se odesílá část za posledním lomítkem zcela libovolné URL.

### Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

Student David Podzimek zpracoval bakalářskou práci v rozsahu 39 stran textu, ve které navrhl a implementoval mobilní aplikaci a nezbytné aplikační rozhraní na straně serveru. Aplikace slouží pro potřeby klubu pozemního hokeje Slavia Hradec Králové. V úvodní části textu autor popsal obě majoritní mobilní platformy, následně shrnul požadavky na vyvíjenou aplikaci. Dále porovnal dostupné technologie pro vývoj mobilních aplikací s přihlédnutím k možnostem multiplatformního vývoje. Následuje popis implementace serverové i mobilní aplikace.

Oceňuji, že výsledná aplikace je již v testovací verzi nasazena do obchodu Google Play, kde je možné ji vyzkoušet. Autor využil některé zajímavé a užitečné přístupy, jako je multiplatformní vývoj pomocí *React Native*, okamžitý deployment na mobilní zařízení pomocí platformy *Expo.io* nebo propojení reálného světa s aplikací pomocí QR kódů. Příložené zdrojové kódy dobře ilustrují současné možnosti vývoje pomocí *React Native* v jazyce *TypeScript*.

Funkčnost byla otestována reálným mobilním zařízením. Cíl, i přes výše uvedené drobné výhrady, považuji za splněný.

**Otázky k obhajobě:**

- Jak byste lépe ošetřil zpracování URL skenovaných z QR kódů?
- Existují jiné technické možnosti, jak diváky a další účastníky nacházející se v areálu snadno navést na detailní informace o probíhající akci v rámci aplikace (bez nutnosti skenovat QR kód)?

**Práci doporučuji k obhajobě.**

**Navržená výsledná známka: A**

**V Hradci Králové, dne 25. května 2021**

---

podpis