



## POSUDEK VEDOUCÍHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

**Jméno studenta:** Stehno Jan

**Název práce:** Vývoj multiplatformní mobilní aplikace s využitím frameworku Flutter

**Autor posudku:** Ing. Jakub Beneš

**Cíl práce:** Bakalářská práce se zabývá popisem vývoje multiplatformní mobilní aplikace ve vývojovém prostředí Flutter. Nejprve se práce zabývá obecným popisem vývoje multiplatformních mobilních aplikací a seznamuje čtenáře s možnými řešeními tohoto problému v podobě vývojových prostředí. Dále práce rozebírá podrobněji jednu z porovnávaných technologií – Flutter. Pomocí této technologie bude vyvinuta multiplatformní mobilní aplikace. V rámci bakalářské práce je aplikace průběžně testována a nasazena v mobilních obchodech aplikací Google Play a App Store.

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 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 type="checkbox"/>	<input checked="" 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 type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### Vyjádření k výsledku anti-plagiátorské kontroly:

Anti-plagiátorská kontrola vykazuje 10% podobnost s jinými dokumenty. Po bližším prozkoumání bylo zjištěno, že nedošlo k žádnému pochybení na straně studenta.

### Dílní připomínky a náměty:

Autor posudku neuvedl žádné připomínky a náměty.

### **Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:**

Student vypracoval bakalářskou práci na téma vývoje multiplatformních aplikací s využitím frameworku Flutter. Praktickou část práce zaměřil na vývoj doprovodné aplikace na aktuální a oblíbenou počítačovou hru. Výsledná aplikace má reálný přínos.

V teoretické části práce autor čtenáře stručně uvádí do problematiky vývoje mobilních aplikací jako takových. Zmiňuje technologie, které je možné využít a detailně se věnuje technologii Flutter, která byla vybrána pro praktickou část práce. Práce by měla obsahovat porovnání s jinými technologiemi, což chybí. Jako alternativy jsou zmíněny technologie Ionic, NativeScript a React Native. Bylo by vhodné udělat širší rešerši. Popis technologií je velmi stručný.

Samotná praktická část začíná výčtem požadavků na aplikaci. Bylo by vhodné doplnit nějaký návrh aplikace. Nabízí se využití use case diagramů či class diagramů. Následuje popis výsledné aplikace, která se jeví jako komplexní a přitažlivá. V této části je dostatek přehledných obrázků zobrazující aplikaci jako takovou. Následují ukázky kódů k jednotlivým funkcím a částem aplikace, což hodnotím pozitivně.

Práce obsahuje i kapitolu, která by se měla věnovat testování. Jedná se ale pouze o krátký popis funkcí Hot-Reload a debugger.

Poslední kapitola se věnuje publikování samotné aplikace do obchodů Google Play a App Store. Kapitola je velmi krátká, ale dává čtenáři základní přehled o problematice. Nejedná se o primární cíl práce.

Autor zmiňuje, že dostal zpětnou vazbu od uživatelů. Zmiňuje výhody zpětné vazby, ale už nepopisuje zmíněná pozitiva či negativa přicházející od uživatelů, což je škoda.

Práce by se mohla opírat o více publikací. Autor cituje články z webového portálu Wikipedie, což není vhodné.

Cíle práce byly splněny.

### **Otázky k obhajobě:**

1. Jakou konkrétní zpětnou vazbu jste dostal od uživatelů? Chystáte se na ni reagovat? Jak budete reagovat?
2. Jakým způsobem plánujete řešit testování nových verzí aplikace před nasazením do produkce?

**Práci doporučuji k obhajobě.**

**Navržená výsledná známka: C – velmi dobře**

**V Hradci Králové, dne 11. května 2023**

---

**podpis**