

Posudek bakalářské práce

Matematicko-fyzikální fakulta Univerzity Karlovy

Autor práce Lukáš Hruška
Název práce 3D sociální síť
Rok odevzdání 2020
Studijní program Informatika **Studijní obor** Programování a softwarové systémy

Autor posudku Jiří Švancara **Role** Vedoucí
Pracoviště KTIML

Prosím vyplňte hodnocení křížkem u každého kritéria. Hodnocení *OK* označuje práci, která kritérium vhodným způsobem splňuje. Hodnocení *lepší* a *horší* označují splnění nad a pod rámec obvyklý pro bakalářskou práci, hodnocení *nevyhovuje* označuje práci, která by neměla být obhájena. Hodnocení v případě potřeby doplňte komentářem. Komentář prosím doplňte všude, kde je hodnocení jiné než *OK*.

K celé práci

	lepší	OK	horší	nevyhovuje
Obtížnost zadání	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Splnění zadání	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rozsah práce ... <i>textová i implementační část, zohlednění náročnosti</i>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Komentář Cílem práce bylo vytvořit sociální síť, ve které se uživatelé pohybují ve virtuálním 3D prostředí, mají možnost interakce a komunikace a mohou využívat a vytvářet aplikace, které se nacházejí v místnosti. Toto zadání autor splnil. Celý systém je psaný modulárně a k dispozici je dobře okomentované API, takže je možné sociální síť lehce rozšířit o další aplikace. Několik základních ukázkových aplikací pro komunikaci je už součástí odevzdaného řešení.

Textová část práce

	lepší	OK	horší	nevyhovuje
Formální úprava ... <i>jazyková úroveň, typografická úroveň, citace</i>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Struktura textu ... <i>kontext, cíle, analýza, návrh, vyhodnocení, úroveň detailu</i>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Analýza	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vývojová dokumentace	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Uživatelská dokumentace	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Komentář Text je psaný jasně a čitelně s minimem chyb. V textu jsou představeny a popsány všechny technologie použité při vytváření sociální sítě. Součástí je i detailní popis pro vytvoření vlastní aplikace včetně zprovoznění. Oceňuji také diskuzi v závěru, která probírá možná budoucích vylepšení, zejména možnost implementace podpory VR rozhraní pro sociální síť. Textová část práce je kratší, ale to je vynahrazeno tím, že kód je rozsáhlejší. Vzhledem k tomu, že se jedná o implementační práci a nikoliv teoretickou, je rozsah adekvátní.

Implementační část práce

	lepší	OK	horší	nevyhovuje
Kvalita návrhu ... <i>architektura, struktury a algoritmy, použité technologie</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kvalita zpracování ... <i>jmenné konvence, formátování, komentáře, testování</i>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Stabilita implementace	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Komentář Při implementaci autor nastudoval a použil hned několik technologií (Unity, Google Protocol Buffers, Entity Framework Core). Díky tomu je kód rozsáhlý, ale přesto dobře strukturovaný a okomentovaný. Jediným nedostatkem je, že chybí rozsáhlejší testování stability celého systému při přítomnosti více uživatelů.				

Celkové hodnocení Výborně
Práci navrhuji na zvláštní ocenění Ne

Datum 28. srpna 2020

Podpis