

# Posudek bakalářské práce

předložené na Matematicko-fyzikální fakultě  
Univerzity Karlovy v Praze

posudek vedoucího       posudek oponenta

**Autor/ka:** Čestmír Houška

**Název práce:** Tournament Management System

**Studijní program a obor:** Informatika, Programování

**Rok odevzdání:** 2010

**Jméno a tituly vedoucího/opponenta:** Mgr. Pavel Ježek

**Pracoviště:** KDSS MFF UK

	e x c e l e n t n í	o d p o v í d a j í c í	s l a b š í	n e v y h o v u j í c í
Náročnost zadaného tématu		X		
Míra splnění zadání			X	X
Rozsah práce		X		
Struktura textové části práce		X		
Analýza			X	X
Vývojová dokumentace		X	X	
Uživatelská dokumentace			X	
Jazyková a typografická úroveň	X	X		
Návrh a design implementace		X	X	
Kvalita zpracování softwarové části		X		
Stabilita aplikace		X		

### Nejvýznamnější klady:

- Implementovaná funkcionalita je plně funkční.
- Vzhledem k implementované funkcionalitě přehledné GUI.
- Rozbor pravidel soutěže Eurobot 2010 a její ukázková implementace ve vytvořené aplikaci.
- Jednoduchá knihovna pomocných funkcí pro prezentaci výsledků v PHP.
- Velice dobře komentované zdrojové kódy.
- Dobrá úroveň angličtiny.

### Nejzávažnější nedostatky:

- Přílišné zaměření na univerzálnost aplikace a minimální na praktickou a snadnou použitelnost a snadnou rozšiřitelnost - v aktuálním stavu aplikace nepřináší mnoho výhod a pro reálné používání je prakticky nepoužitelná.
- I jednoduché úkony (např. přidání nového hráče) vedou k nutnosti editace velkého množství prvků v UI na několika úrovních modelu zápasů a tím velmi velká možnost chyby.
- Přes univerzálnost systému nejsou některé akce jednoduše možné (např. přidání nového hráče do rozehraného souboru zápasů v kvalifikaci - typické pro soutěž Eurobot).
- Chybí nějaká knihovna typických vzorů hodnocení, losování, atd. zápasů - pro novou soutěž je třeba celý systém hodnocení, losování zápasů, atd. třeba kompletně naimplementovat v jazyce Lua (standardní jazyk pro skriptování her) (resp. nevhodná volba jazyka Lua - lepší by byla implementace nějakého DSL vzhledem k cílové skupině uživatelů).
- Zcela chybí prezentační vrstva (součástí Eurobot case-study je proprietární PHP aplikace - pro jiné soutěže je třeba naimplementovat znovu; chybí možnost automatického vyplňování předpřipravených zápasových listů).
- V práci chybí podrobná analýza možných řešení problému (v zásadě je pouze prezentován výsledný návrh a implementace + je provedena analýza požadavků (z nichž jsou pak ale některé ignorovány)) a zhodnocení řešení vůči požadavkům vymezeným v úvodu práce (např. práce nepřináší principiální zlepšení vůči nesnadno použitelným Excel tabulkám zmíněným jako jedna z motivací v úvodu).
- Vývojová dokumentace (její část obsažená v textu práce) se utápí v technických detailech a chybí v ní přehledný popis jednotlivých částí kódu a jejich vztahů (s tím souvisí malý počet ilustračních schémat, resp. jejich velká nepřehlednost).
- Uživatelská dokumentace (tj. dokumentace programování zápasů v Lua a prezentačních skriptů v PHP) je velmi povrchní. Sice obsahuje popis příložené Eurobot 2010 case-study, ale chybí detailní reference, tutoriály.
- Zřejmě chybí možnost sdílení částí kódu (resp. tvorba jakýchsi šablon) v Lua skriptech - viz Eurobot 2010 case-study, kde se principiálně stejné výpočty ve skriptech neustále opakují pro první i druhý zápasící tým - velká šance na zanesení copy&paste chyb).

### Další poznámky:

- Až na prezentační vrstvu (která v práci chybí), sice práce formálně zadání naplňuje, nicméně prakticky mu neodpovídá, jelikož výsledkem není aplikace přímo reálně použitelná pro hodnocení zápasů. Protože ale autor odvedl množství rozumné práce, myslím si, že by práce měla být obhájena (byť se sníženou známkou).

	v	v	d	n
	ý	e	o	e
	b	l	b	p
	o	m	ř	r
	r	i	e	o
	n	d		s
	ě	o		p
		b		ě
		ř		l
		e		/
				a
Návrh známky			X	

Datum: 10.9.2010

Podpis:

