

Posudek oponenta bakalářské práce

Autor práce: Dominika PUDILOVÁ, DiS.

Název práce: Využití frameworku Angular na příkladu webové online hry

Splnění bodů zadání a minimálního přípustného rozsahu práce

Splnění bodů zadání – částečné, Minimální přípustný rozsah – dodržen

Kvalita zpracování práce

Kvalita zpracování tématu – průměrná, Metodika zpracování práce – průměrná, Formulace cílů a závěrů práce – nadprůměrná, Vlastní přínos autora – nadprůměrný, Práce se zdroji – průměrná

Formální úroveň

Logická struktura a členění práce – průměrná, Jazyková a stylistická úroveň – průměrná, Formální úprava práce – průměrná, Poznámkový aparát, bibliografické citace – drobné nedostatky

Slovní zhodnocení

Bakalářská práce se zabývá vývojem webové aplikace s využitím frameworku Angular. Její text autorka dělí na 5 navazujících kapitol – přehled frameworků, framework Angular, teoretické základy pro vznik aplikace, návrh aplikace a názorné ukázky kódu. Rozsah práce je přibližně X znaků, podmínka na minimální rozsah práce je tedy naplněna.

První řečená kapitola se bohužel velmi okrajově zabývá vymezenou tematikou. Kromě obecného představení frameworku jako pojmu je zde čtenář objektivně seznámen s jeho klady a nevýhodami. Následně je čtenář obeznámen s pojmy front-end a back-end, jenž trochu napomáhá nezkušenému čtenáři odhalit rozdíl mezi statickou a dynamickou webovou stránkou, nezabíhá však do hloubky a úplně přesné terminologie. V podkapitole 1.4 oceňuji porovnání alternativ přímo ke zvolenému frameworku Angular místo porovnání s frameworky na bázi PHP. Danou podkapitolu by ovšem bylo vhodné doplnit o více rozsáhlejší srovnání, než jen slovní o rozsahu půl stránky, neboť se jedná dle názvu kapitoly a její klíčovou část.

Následující kapitola se věnuje frameworku Angular. Popisuje jeho vývoj od roku 2010, na což je logicky navázáno popisem struktury složek aktuální verze tohoto frameworku. Autorka zde popisuje prvotní inicializaci i spuštění projektu pomocí konzolového nástroje Angular CLI a užití nástroje pro správu balíčků. Nachází se zde grafické a slovní ukázky syntaxe jazyku TypeScript, podkapitola věnující se tomuto jazyku názorně představuje principy objektově orientovaného programování – bohužel bez rozsáhlejších ukázek.

Tento nedostatek je napraven ve třetí kapitole, která se věnuje teoretickým základům pro vznik webové aplikace. Jsou zde popsáno vzájemné propojení různých TypeScriptových objektů a také jejich provázání s HTML šablonou. Velmi kvituji, že autorka nezůstala pouze na této úrovni, ale v práci jsou také představeny principy a způsoby úprav DOM objektů v samotných šablonách.

Klíčovou částí je čtvrtá kapitola, která představuje vytvořenou webovou hru a následný návod na její spuštění. Autorka v něm čtenáři okrajově představuje verzovací službu Github. Poslední kapitola se věnuje zvoleným situacím, které bylo potřeba na základě požadovaných funkcionalit vyřešit, čímž jsou ještě více znázorněny principy frameworku Angular na praktických řešeních. K velké škodě se v práci nenalézá celkové popsání komunikace vzniklé aplikace s pomocným API, která bez popsání působí jako černá skříňka. Čtenář pak nevidí celý rozsah odvedené práce a je mu tím skryta celková komplexnost řešení a i další metody, které se během vývoje aplikací/her využívají.

Na základě mnohých obsahových a typografických nedostatků navrhuji známku velmi dobře a doporučuji práci k obhajobě.

Dotazy k práci

Jak ukládáte data o uživatelském účtu a ostatních objektech?

Jakým způsobem reaguje API na adrese pudilova.eu/api na přijímané požadavky?

V _____ dne _____

Mgr. Miroslav Zíka