

# Posudek bakalářské práce

Matematicko-fyzikální fakulta Univerzity Karlovy

<b>Autor práce</b>	Tadeáš Tomiška	
<b>Název práce</b>	Vývoj mobilní aplikace a generátoru otázek pro hru Desítka	
<b>Rok odevzdání</b>	2023	
<b>Studijní program</b>	Informatika	
<b>Studijní obor</b>	Informatika se specializací Programování a vývoj software	
<b>Autor posudku</b>	David Mareček	Vedoucí
<b>Pracoviště</b>	Ústav formální a aplikované lingvistiky	

## K celé práci

lepší OK horší nevyhovuje

	lepší	OK	horší	nevyhovuje
Obtížnost zadání		X		
Splnění zadání			X	
Rozsah práce <i>... textová i implementační část, zohlednění náročnosti</i>				X
<p>Cílem práce bylo naprogramovat mobilní aplikaci pro hru Desítka a dále pak nástroj, který bude automaticky generovat otázky pro tuto hru na základě zdrojů dostupných na internetu, například Wikipedie.</p> <p>První cíl, tedy naprogramování aplikace, byl splněn, avšak nebyl úplně dotažen do konce. Při takto relativně jednoduché aplikaci bych očekával něco jiného než pouze testovací verzi hry s omezeným množstvím otázek a bodů a nutností instalace aplikace ve vývojářském prostředí. Rozběhnutí serveru a instalace aplikace z Google Play je nutnou podmínkou pro reálnou použitelnost aplikace.</p> <p>Druhý cíl, tedy automatické generování otázek mělo být podstatnou částí práce. Očekával jsem vyzkoušení různých metod, jejich analýzu, evaluaci a diskusi výsledků. V odevzdané práci však student naimplementoval pouze jednu triviální metodu a navíc ani nijak moc nekomentoval její výsledky.</p> <p>Jako vedoucího mě překvapilo, že místo doděláním těchto věcí student práci odevzdal bez mého souhlasu ve dřívějším termínu.</p>				

## Textová část práce

lepší OK horší nevyhovuje

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

Práce je psaná česky, obsahuje celkem pouze 23 stránek čistého textu. Je přehledně strukturovaná a dobře srozumitelná. Je zde několik chyb, např. v sekci 3.4.4 “méně než jeden hráč” nebo v sekci 4.3 chybí avizovaný odkaz na návod. Vývojová dokumentace je v pořádku, v uživatelské dokumentaci chybí informace o systémech, na kterých je možno aplikaci a server spustit.

Zásadním nedostatkem práce je ale experimentální část, která se měla zabývat generováním otázek. Je zde popsáno pouze triviální řešení generování otázek z Wikipedie. Očekával jsem experimentování s různými parametry, různými zdroji, evaluaci a srovnání výsledných otázek. Automatické vyhodnocování obtížnosti otázek by nemělo být na základě navštívenosti dané stránky, ale navštívenosti například dané odpovědi na otázku, případně její četnosti ve vyhledávání pomocí Google, případně se daly využít i modernější nástroje, jako například ChatGPT. To, co mělo být hlavní částí práce je zde popsáno na třech stránkách.

### Implementační část práce

lepší    OK    horší    nevyhovuje

Kvalita návrhu	<i>... architektura, struktury a algoritmy, použité technologie</i>				X
Kvalita zpracování	<i>... jmenné konvence, formátování, komentáře, testování</i>			X	
Stabilita implementace			X		

Práce je psaná v Javě, kód je přehledný a rozumě okomentovaný. Server, mobilní aplikace a generátor otázek mají dohromady cca 4000 řádek, kde však velkou část tvoří komentáře. Vzhledem k tomu, že po experimentální stránce je práce velmi slabá, očekával bych rozsáhlejší implementační stránku, což v tomto případě ale není pravda. Aplikace je relativně stabilní, ale student ji bohužel nedotáhnul do finální hratelné verze s uživatelsky příjemnou instalací a s plnou sadou otázek a možností. Navrhuji známku "dobře", ale souhlasím i s tím, pokud komise doporučí práci neobhájit, dodělat a znovu odevzdat.

**Celkové hodnocení**    Dobře

**Práci navrhuji na zvláštní ocenění**    Ne

Datum

Podpis