

Posudek vedoucího diplomové práce

Richard Kocman: Projekt implementace a provozu webové hry Space Traffic

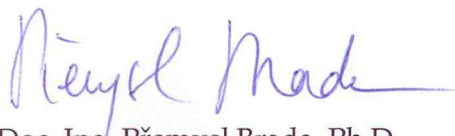
Práce Richarda Kocmana měla poměrně dlouhou a složitou genezi. Původním záměrem bylo převzít projekt webové hry Space Traffic po předchozím vedoucím (Zbyněk Neudert, diplomová práce obhájená 2010) a dovést jej do podoby rutinně provozované aplikace. Vzhledem k přerušení studia, ke kterému byl diplomant životními okolnostmi přinucen, a technologickým obtížím nakonec podstatnou část vlastní technické realizace projektu převzali jeho kolegové v rámci souběžně obhajovaných diplomových prací.

Hlavním přínosem Richarda Kocmana se tak stala jednak důkladná analýza a specifikace funkčnosti aplikace webové hry z období 2010-2011, za druhé zkušenosti s plánováním a řízením projektového týmu složeného ze studentů několika ročníků. V této souvislosti získal také poznatky o výhodách aplikačních rámců (PHP Nette a dalších) při vývoji větších aplikací a o možnostech nástrojů platformy IBM Jazz, konkrétně Rational Team Concert, v kontextu studentského projektu.

Výsledná podoba diplomové práce z těchto důvodů nenaplnuje co do litery jednotlivé body zadání zcela přesně, nicméně její obsah – souhrn zkušeností získaný díky retrospektivnímu pohledu na 3-leté zapojení do projektu Space Traffic – považuji za přínosný pro celý projekt. Je jen škoda, že použitá stylistika a místy zbytečně rozvláčný popis tyto užitečné informace poněkud „ředí“ a že v pasáži o nástrojích IBM Jazz platformy není dost podrobností a praktických příkladů.

Práci **doporučuji k obhajobě** a navrhuji její hodnocení známkou **velmi dobře**.

V Plzni, dne 7.6.2012



Doc. Ing. Přemysl Brada, Ph.D.