Posudek bakalářské práce

předložené na Matematicko-fyzikální fakultě
Univerzity Karlovy v Praze

❑ posudek vedoucího X posudek oponenta

Autor/ka: Ondřej Dušek

Název práce: BashCommander

Studijní program a obor: Informatika, Programování

Rok odevzdání: 2007

Jméno a tituly vedoucího/oponenta: Mgr. Pavel Ježek

Pracoviště: KSI MFF UK

	excelentní	odpovídající	slabší	nevyhovující
Náročnost zadaného tématu		X		
Míra splnění zadání			X	
Struktura textové části práce		X		
Jazyková a typografická úroveň		X	X	
Analýza			X	
Vývojová dokumentace		X		
Uživatelská dokumentace		X		
Kvalita zpracování softwarové části			X	
Stabilita aplikace			X	

Nejvýznamnější klady:

Nejzávažnější nedostatky:

Aplikace je velmi nestabilní (i poslední verze, kterou jsem si stáhl z webu autora) – po několika kliknutích na nesprávné místo nebo v nesprávném pořadí vždy spadne.

Hlavní část aplikace – souborový manažer je velice triviální: pouze zobrazuje seznam souborů a neposkytuje žádnou běžně očekávanou fukcionalitu (kontextové menu u souborů, prohlížení souborů, apod.), tj. je pro běžnou práci zcela nepoužitelný. Ovládání aplikace je také velice neintuitivní – sestává se z 6 ikon bez popisku (z jejichž obrázku není zřejmé, co mají dělat) a ukrytých magických klávesových zkratek.
Na druhou stranu je třeba uznat, že autor znovu naprogramoval skoro kompletní bash – bohužel ale nechápu jaké důvody k tomu autora vedly a proč nepoužil standardní open source implementaci (vysvětlení v práci chybí). Vlastní implementace by mohla mít smysl snad jen tehdy, pokud by autor provedl nějaká rozšíření, která by byla specifická pro cílové prostředí Windows – žádná taková rozšíření jsem ale v práci nenalezl a jelikož některé složitější problémy autor neřeší vůbec (např. nastavování práv, atd.), tak ve výsledku jeho implementace nejen nepřináší nic nového oproti existujícím implementacím (např. cygwin bash), ale její funkcionalita je dokonce omezenější.
Ve většině textu práce autor popisuje problémy, které musel řešit při spojování grafického souborového manažeru s konzolovou aplikací. V textu ale zcela schází analýza proč vůbec tak složité řešení potřebuje (navíc je jeho řešení chová velice zvláštně – např. při změně velikosti konzolového okna se aplikace asi 20 sekund překresluje, než se znovu dostane do použitelného stavu) – argumentuje, že zvolil jazyk C++ a Win32 API (oproti jazyku C#), pro potřebu používat nizko úrovňové funkce (přestože i z prostředí .NET lze velice jednoduše lib. API funkci použít). Ovšem i v jazyce C# (dokonce s použitím pouze standardních knihoven) jsem byl za 5 minut schopen vytvořit grafickou aplikaci, která by zobrazovala výstup konzolové aplikace i bez nežádoucích vlivů, které autor popisuje.
Také zvolené řešení komunikace mezi konzolovou a grafickou aplikací pomocí Windows zpráv se mi zdá dost nevhodné – zde opět autorovi chybí nějaká podrobnější analýza.

Za velmi zvlášní a nestandardní považuji též to, že polovina práce je psána v češtině a druhá v angličtině.

Další poznámky:

	výborně	**velmi dobře**	**dobře**	**neprospěl/a**
Návrh známky			X	

Datum: 6. září 2007

Podpis: