

OBSAH

ABSTRAKT	3
ABSTRACT	4
OBSAH	5
1. ÚVOD	6
2. SOUČASNÝ STAV	7
2.1 Internetové portály a diskuzní fóra	7
2.2 Komerční studie	8
2.3 Vědecko-výzkumné publikace	8
3. CÍLE DIZERTAČNÍ PRÁCE	9
3.1 Hypotézy	10
4. ZVOLENÉ METODY ZPRACOVÁNÍ	10
5. EXPERIMENTÁLNÍ ČÁST	11
6. HLAVNÍ VÝSLEDKY PRÁCE	12
6.1 WHMA z hlediska časových a finančních nákladů	13
6.2 Architektura běhových prostředí platformy Android	14
6.3 Návrh společného vykreslovacího jádra pro platformu Android	16
6.4 Identifikace problematických běhových prostředí OS Android	16
6.5 Řešení problému nekonzistence běhových prostředí	17
6.5.1 Výsledky testů navrženého řešení v oblasti podpory HTML5	18
6.5.2 Výsledky testů navrženého řešení v oblasti výkonu JavaScriptu	19
6.5.3 Výsledky testů navrženého řešení v oblasti výkonu grafických operací	21
6.6 Vyhodnocení navržených postupů použitých v reálném vývojovém projektu aplikace UTB	22
7. PŘÍNOS PRÁCE PRO VĚDU A PRAXI	23
ZÁVĚR	24
LITERATURA	26
SEZNAM OBRÁZKŮ	29
SEZNAM TABULEK	29
SEZNAM ZKRATEK	29
PUBLIKACE	30
ODBOBNÝ ŽIVOTOPIS AUTORA	32