

Posudek oponenta bakalářské práce

Student: Grossmann Jan

Téma: Podpora hry Krycí jména na mobilním telefonu s OS Android (id 21100)

Oponent: Fajčík Martin, Ing., UPGM FIT VUT

1. Náročnost zadání průměrně obtížné zadání

2. Splnění požadavků zadání zadání splněno pouze částečně

Bod 2 bol splnený iba čiastočne. Dátová sada snímkov herného plánu Krycích mien v rôznych fázach hry nebola vytvorená.

3. Rozsah technické zprávy je v obvyklém rozmezí

4. Prezentační úroveň předložené práce 55 b. (E)

K prezentačnej úrovni mám nasledujúce výhrady:

- úvod práce obsahuje mnoho superlatívov, zveličení a prívlastkov, miestami pripomína beletriu
- nízke rozlíšenie niektorých obrázkov (napr. Obrázok 5.5)
- teoretická časť práce neobsahuje popis metód pre spracovanie a rozpoznávanie obrazu implementovateľných pod OS Android
- návrh práce je kombinovaný s popisom implementácie
- kapitola s návrhom aplikácie nesie názov 'Moja Aplikace'
- nepresné vyjadrovanie a vyjadrovanie v superlatívoch (napr. podkapitola 4.1 obsahuje výrazy ako "je jasné, že" a vety "Aplikace cílí na hráče doslova prahnoucí po vítězství.")
- vysvetľovanie nízkoúrovňových konceptov a konceptov nepriamo súvisiacich s analýzou či riešením práce. Autor popisuje jazyk SQL v kapitole 5.3.2, jazyky Java, Kotlin, C# v kapitolách 5.1.1 až 5.1.3, všeobecný popis tvorby android aplikácií v kapitole 5.2, či jazyk Python v kapitole 5.5.2
- kapitola 5.3 obsahuje vágne zdôvodnenie toho, prečo pre nápovedu v tejto hre nebola použitá žiadna pokročilejšia forma umelej inteligencie.

5. Formální úprava technické zprávy 62 b. (D)

- anglická verzia abstraktu obsahuje gramatické chyby (simplify namiesto simplifies)
- nápoveda je označená v angličtine nekonzistentne najprv ako "clue", neskôr ako "hint"
- práca obsahuje preklepy dokonca aj v názve kapitolí (názov kapitoly 5.4.3 a 5.4.4 obsahuje termín "Rozponávání" namiesto "Rozpoznávání", termín OS namiesto OS na str.7).

6. Práce s literaturou 60 b. (D)

Literatúra sa odkazuje predovšetkým na technické zdroje. Obsahuje aj niekoľko odkazov na internetové blogy z webov ako www.obsessive-coffee-disorder.com a www.zdrojak.cz. U evidentne prevzatého Obrázku č. 5.2 chýba zdroj.

7. Realizační výstup 60 b. (D)

Výstupná aplikácia je funkčná. Umožňuje hráčom postupne vytvárať online databázu nápovedí a nápovedá relevantne vzhľadom k stavu hry. Práca sa snaží preukázať prínos používania aplikácie pomocou rozličných scenárov používateľského testovania. Vzorka ani variancia používateľov však nie je veľká a scenáre boli vyhodnotené iba na základe jedného pozorovania. Ako práca naznačuje pri užívateľskom testovaní v kapitole 6.1.1, niektoré prvky ovládania sú neintuitívne. V mojom užívateľskom prípade mi spočiatku nebolo jasné, čo robia v nastaveniach prepínače 'Advaned Hints' a 'Advanced Guesses'. Rozpoznávanie herného plánu a políčok jednotlivých tímov prebieha pomocou jednoduchej techniky rozostrenia obrazu, prahovania a aplikácie mediánového filtru. Kvalita rozpoznávania nebola v práci s ničím porovnaná.

8. Využitelnost výsledků

Výstupom práce je plnohodnotná aplikácia s možným nasadením na trh.

9. Otázky k obhajobě

-

10. Souhrnné hodnocení 58 b. dostatečně (E)

Funkčnosť aplikácie je iba malou kompenzáciou pre čiastočné nesplnenie zadania, rozsiahle problémy s prezentačnou a formálnou zložkou práce a absenciou vyhodnotenia rôznych metód rozpoznávania herného plánu

či napovedania. Preto navrhujem hodnotenie E, 58 bodov.

Prohlášení: Uděluji VUT v Brně souhlas ke zveřejnění tohoto posudku v listinné i elektronické formě.

V Brně dne: 25. května 2018

.....
podpis