

Posudek oponenta bakalářské práce

Student: Hurta Martin
Téma: Podpora hry Krycí jména na mobilním telefonu s OS Android (id 21917)
Oponent: Fajčík Martin, Ing., UPGM FIT VUT

- 1. Náročnost zadání** průměrně obtížné zadání
Úlohou študenta bolo vytvoriť mobilnú aplikáciu pre načítanie hernej plochy, nápovedu a inú podporu pre stolovú hru "Krycie mená". Zadanie naväzuje na predošlú prácu Bc. Grossmanna. Zadanie hodnotím ako priemerne obtiažne.
 - 2. Splnění požadavků zadání** zadání splněno
Všetky body zadania boli splnené.
 - 3. Rozsah technické zprávy** je v obvyklém rozmezí
Dĺžka textu práce je adekvátna k obsahu aj zadaniu.
 - 4. Prezentací úroveň předložené práce** 90 b. (A)
Práca má veľmi dobrú logickú štruktúru, jej časti su oddelené a navzájom sa na seba referujú. Niektoré časti práce mi neboli úplne jasné:
 - rozpoznanie kontúr vs rozponanie hrán
 - obsah obrázku 5.3
 - úrovne nápovedy u členov operatívy
- Napriek týmto drobným nedostatkom prezentačnú úroveň hodnotím ak vysoko nadpriemernú. Práca obsahuje aj mnoho infografických obrázkov (e.g. obrázok 5.2, obrázok 5.3), uľahčujúcich pochopenie rôznych funkcií aplikácie.
- 5. Formální úprava technické zprávy** 80 b. (B)
Pri analýze práce boli nájdené nasledovné typografické a jazykové nedostatky:
 - V anglickom abstrakte je použitý neurčitý člen "an" pred slovom "support", teda "an support".
 - Kapitola 3.4 obsahuje preklep v názve.
 - Práca používa niekoľko nejasných a nepresných výrazov, napr. hneď v úvode tvrdí, že práca je "vylepšením" oproti práci predošlej, že uľahčuje "prvotní čtení hry".
 - 6. Práce s literaturou** 100 b. (A)
Nebolo zistené žiadne pochybenie v oblasti citovania. Bibliografické citácie úplné a v súlade s citačnými zvyklosťami a normami.
 - 7. Realizační výstup** 95 b. (A)
Zdrojový kód sa zdá byť kvalitný a dobre okomentovaný. Ku kódu som však nenašiel README alebo iný súbor popisujúci obsah implementaovaných súborov na médiu. Aplikáciu študent postupne vyhodnoťoval a pri prezentovaní mi ukázal mnohé veci, ktoré pridal alebo odstránil na základe spätnej väzby od užívateľov. Aplikácia je veľmi komplexná, prepracovaná a responzívna, funguje plynulo (až na načívanie prvotnej nápovedy, ktoré je nevyhnutné vzhľadom k výpočetnej náročnosti modelu agenta) a všetky funkcie, na ktoré som narazil, dávali zmysel.
 - 8. Využitelnost výsledků**
Aplikácia je prepracovaná a pripravená na vydanie do produkcie. Autor po dohode s autormi hry "Krycie mená" plánuje aj zverejnenie aplikácie v službe Google Play. Aplikácia taktiež umožňuje zber dát, ktoré sú vhodné pre vyhodnocovanie modelov zachytávajúcich distribučnú sémantiku.
 - 9. Otázky k obhajobě**
 1. V úvode práce tvrdíte, že predošlá práca Bc. J. Grossmanna je "mírně matoucí" a "plně nevyužívá potenciál nabízený hrou". Uveďte příklad případov použití, v ktorých popísaný fenomén nastáva a porovnajte, ako sa chová Vaša aplikácia v takýchto prípadoch použitia.
 - 10. Souhrnné hodnocení** 90 b. výborně (A)
Vytvorená aplikácia je vysoko prepracovaná. Jej vývoj prešiel niekoľkými iteráciami užívateľského testovania. Subjektívne, je až prekvapujúce, ako dobre v nej agent umelej inteligencie v spolupráci s modelom pána Jareša

(téma BP:Počítač jako inteligentní spoluhráč ve slovně-asociační hře Krycí jména, 2018/2019) funguje. Ako negatíva v práci vnímam iba neporovnávanie viacerých modelov pre počítačové videnie pre rozpoznávanie herných slov a herného kľúča a absenciu experimentov nad niektorými rozhodnutiami návrhu (napr. uhol, pri ktorom sa odfarbí herný plán pri položení telefónu tak, aby protihráči tento plán nevideli). Považujem však tieto negatíva za zanedbateľné oproti prínosom práce a prácu hodnotím ako vysoko nadpriemernú.

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

V Brně dne: 30. května 2019

.....
podpis