

Posudek oponenta bakalářské práce

Student: Krejčík Marek
Téma: Generování informační grafiky pro živé přenosy (id 23176)
Oponent: Starka Tomáš, Ing., UPGM FIT VUT

- 1. Náročnost zadání** **značně obtížné zadání**
Celé zadání spočívá v množství rozličných úkonů, kde každý z nich je netriviální k zvládnutí. Např. zvládnutí práce v Unity, bez předchozích zkušeností je velmi obtížné. Práce pak spočívá v zkombinování různých technologií.
- 2. Splnění požadavků zadání** **zadání splněno s podstatným rozšířením**
Student zadání v potřebné míře splnil. Za rozšíření zadání považuji automatické zpracování dat probíhající hry a následné odesílání grafiky pomocí protokolu NDI do živého přenosu.
- 3. Rozsah technické zprávy** **splňuje pouze minimální požadavky**
Zde narážím na fakt, že zpráva obsahuje mnoho věcí, které do ní nepatří. Kdybychom odečetli sporné a nereferencované části (viz níže), bude práce pravděpodobně pod minimálním rozsahem.
- 4. Prezentací úroveň předložené práce** **50 b. (E)**
Při pohledu do obsahu sice práce není koncipována vyloženě špatně, nicméně obsah jednotlivých kapitol odpovídá spíše: populárně historickému vyprávění, uživatelské příručce pro kolegy a "vývojářskému deníčku", než technické zprávě k BP.
- 5. Formální úprava technické zprávy** **65 b. (D)**
Jazyková úprava je v pořádku. Sazba taktéž, až na kapitolu literatura a práci s obrázky a jinými objekty, které nejsou z textu nikdy referencované.
Práce se ale dobře čte. Jen slohový útvar úplně neodpovídá.
- 6. Práce s literaturou** **10 b. (F)**
Po přelouskání špatně vysázené kapitoly literatura není k nalezení žádný vědecký zdroj nebo kniha. Je to hromada odkazů do wikipedie a jiných webů. Nesplňuje požadovanou citační normu. U práce tohoto typu se nedosatek vědeckých předloh dal předpokládat. Celá literatura je ale zbytečná, jelikož jediné reference v textu jsou na poznámky pod čarou.
- 7. Realizační výstup** **80 b. (B)**
Podle slov z kap. 6 si student vyzkoušel, jak by se software rozhodně neměl vyvíjet.
Zdrojové kódy mixují češtinu a angličtinu. Obsahuje množství "hard-coded" věcí jako jména týmů, seznam herních postav, URL serverů atd. Tyto věci se mění často a nutnost kvůli tomu překompilovat aplikaci je špatně. Kódy obsahují množství nepojmenovaných konstant a jiných neduhů. I přesto se dá ve struktuře, možná díky prostředí Unity, vyznat.
Výstup tedy připomíná slepenec šitý horkou jehlou přímo za běhu, což je potvrzeno textem.
Nicméně aplikace je plně funkční a i když parsování JSON souborů a generování png pomocí knihoven 3tích stran nejsou zrovna algoritmické skvosty, všechno dohromady včetně použití živé techniky považuji za, v rámci možností, dobrou práci. V hodnocení již zohledňuji i obtížnost.
- 8. Využitelnost výsledků**
Asi nejlepším bodem práce je její nasazení v praxi v prostředí turnajů české ligy ve hře League of Legends, které se streamují na herní platformě Twitch.
- 9. Otázky k obhajobě**
-
- 10. Souhrnné hodnocení** **60 b. uspokojivě (D)**
Práce představuje implementaci "proof-of-concept" prototypu, který ale fungoval v plném nasazení. Aplikace je tedy funkční a používána v průmyslu. Za velké rozšíření považuji generování grafiky a použití protokolu NDI pro data živé hry získané z proprietárního API. Dále zohledňuji množství práce, které vyžaduje produkční nasazení. Nebýt tohoto, navrhnul bych textovou část na přepracování.
Tuto práci dělilo od hodnocení A/B pravděpodobně několik nevykonaných konzultací s vedoucím.

V Brně dne: 6. června 2020

Starka Tomáš, Ing.
oponent