

Posudek oponenta bakalářské práce

Student: Kučera Ján
Téma: Herní bojový systém založený na sledování pohybu očí (id 24475)
Oponent: Kapinus Michal, Ing., UPGM FIT VUT

- 1. Náročnost zadání** **obtížnější zadání**
Zadání hodnotím jako obtížnější, z důvodu nutnosti integrace nestandardního externího zařízení pro sledování očí do herního enginu Unity3D.
- 2. Splnění požadavků zadání** **zadání splněno**
- 3. Rozsah technické zprávy** **je v obvyklém rozmezí**
- 4. Prezentační úroveň předložené práce** **80 b. (B)**
Text práce má logickou strukturu, autor čtenáře postupně provede od teorie přes návrh aplikace a její implementaci až k uživatelskému zhodnocení. Jednotlivé kapitoly jsou rozsahově vyvážené a poměrně dobře se čtou. Místy však, zejména v kapitole implementace, zabíhá autor až příliš do detailů a odborný text se mění ve vyprávění, což způsobuje horší čitelnost. Kapitola 2.4.4 spíše než do teorie patří do návrhu.
- 5. Formální úprava technické zprávy** **85 b. (B)**
Práce je psaná ve slovenštině, takže jazykovou stránku nejsem schopen příliš ohodnotit. Narazil jsem pouze na několik překlepů a autor si nedal pozor na jednopísmenné předložky na koncích řádků. Po typografické stránce je práce na velmi dobré úrovni, vyzdvihl bych zejména pěkně udělané obrázky s popisnými štítky. V kapitole 3.1 se nachází mírný zmatek s odkazy na ostatní sekce, který vznikl pravděpodobně kvůli přesouvání kapitol v pozdější fázi psaní textu.
- 6. Práce s literaturou** **80 b. (B)**
Práce cituje 7 literárních pramenů, z nichž 4 jsou kvalitní knižní tituly, 2 jsou webové manuály k použitým technologiím a jeden je populárně naučný článek, který by bylo vhodnější nahradit některým odborným článkem od stejného autora. Přestože by seznam jistě mohl být obsáhlejší, zvolená literatura vhodně pokrývá zadané téma.
- 7. Realizační výstup** **78 b. (C)**
Vytvořená aplikace je zjevně funkční a vhodně demonstrovuje možnost využití sledování očí hráče v bojové hře. Aplikace trpí některými nedostatky (které autor popisuje v textu), zejména kvůli nepřesnosti a šumu vstupního zařízení. Je škoda, že autor nevyzkoušel některé metody jak toto odstranit, např. využití nějakého filtru nebo "přitažlivosti" zaměřovače k jednotlivým částem těla protivníka. Oceňuji že autor vytvořil též variantu hry ovládané pomocí myši, jež následně využil pro uživatelské srovnání obou možností ovládní.
- 8. Využitelnost výsledků**
Aplikace je v současné podobě pouze demonstrátor dané technologie, pro využití v praxi by ji bylo nutné značně rozšířit.
- 9. Otázky k obhajobě**
 - Bylo by podobné ovládní použitelné pro výběr útoku v některých hrách z pohledu první osoby? Např. při souboji v Kingdom Come nebo v režimu V.A.T.S. ve hře Fallout?
- 10. Souhrnné hodnocení** **80 b. velmi dobře (B)**
Práce prezentuje zajímavé herní demo využívající možnosti sledování pohledu hráče. Vytvořenou aplikaci autor podpořil i velmi dobrou technickou zprávou. Z výše uvedených důvodů a s přihlédnutím k vyšší náročnosti zadání navrhuji hodnotit práci stupněm **B**.

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

V Brně dne: 2. června 2022

Kapinus Michal, Ing.
oponent