

Review of Bachelor's Thesis

Student: Cihlářová Dita
Title: Board Game User Interface with a Camera (id 8670)
Reviewer: Hradiš Michal, Ing., Ph.D., UPGM FIT VUT

- 1. Assignment complexity** **more demanding assignment**
Zadání kombinuje návrh uživatelského rozhraní využívajícího počítačové vidění a tvorbu umělého protihráče pro poměrně složitou fyzickou deskovou hru.
- 2. Completeness of assignment requirements** **acceptable under reservation**
Vhodnost zvoleného uživatelského rozhraní nebyla nijak vyhodnocena. Nebyly vyhodnoceny ani jednotlivé algoritmy počítačového vidění zajišťující rozpoznání herní situace.
- 3. Length of technical report** **in usual extent**
- 4. Presentation level of technical report** **75 p. (C)**
Práce je dobře pochopitelná, ale měla by být detailnější a více odůvodňovat zvolené postupy. Kapitola 2 je pojatá dobře. Kapitola 3 by nemusela vysvětlovat, co je to "obraz" a také bych přesunul 3.7 Tools až do implementace. 4.1 a 4.2 by bylo vhodné spojit a členit spíše podle témat. Kapitola 5 je spíše "návrh" než "implementace" - popisuje koncepty a ne jejich konkrétní realizaci. Není vhodné psát: "další detaily o použitých metodách je možné najít ve zdrojových kódech na přiloženém CD."
- 5. Formal aspects of technical report** **85 p. (B)**
Oceňuji, že práce je napsaná poměrně kvalitní angličtinou. Obsažené jazykové nedostatky většinou čtenáře neruší. Po typografické stránce je práce převážně v pořádku. Jen by bylo vhodné vynechat některé odrážkové seznamy, začlenit rovnice do vět, nenarušovat tok textu obrázky a používat pojmenované odstavce. ASCII art obrázek 3.2 nepůsobí příliš profesionálně a je podezřele barevný.
- 6. Literature usage** **82 p. (B)**
Práce odkazuje celkem 18 zdrojů, z čehož se v sedmi případech jedná o kvalitní odborné texty včetně dvou vhodných knih. Mezi odkazy jsou pak studentské práce a weby. Celkově jsou zvolené zdroje dostatečné a v práci jsou použity vhodným způsobem.
- 7. Implementation results** **70 p. (C)**
Vytvořený systém je nejspíš funkční, ale je spíše jednodušší a použité zpracování obrazu pravděpodobně není příliš robustní. Objektivní vlastnosti systému, ani vhodnost zvoleného uživatelského rozhraní nebyly nijak testovány.
- 8. Utilizability of results**
Práce je zaměřená čistě na vytvoření funkčního umělého protivníka pro fyzickou deskovou hru bez ambicí na získání obecnějších poznatků.
- 9. Questions for defence**
 - Zkoušela jste, jestli uživatel dokáže nastavit systém a pohodlně hrát pouze podle psaných instrukcí?
 - Jak vyhledáváte čtverce?
 - Jak mezi sebou mapujete pozice na hrací ploše a v obraze?
 - Jak je systém citlivý na umístění kamery, osvětlení a materiál povrchu stolu?
- 10. Total assessment** **78 p. good (C)**
Studentka se nezalekla poměrně náročného zadání a vytvořila funkčního umělého protihráče. Vůbec ale nevyhodnotila vlastnosti zvolených metod, ani vlastnosti uživatelského rozhraní jako celku.

In Brno 16. August 2016

.....
signature