SOUHLASÍ S ORIGINÁLEM

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta aplikovaných věd
katedra kybernetiky

HODNOCENÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

Oponent DP

Jméno diplomanta: Bc. Jan Holeček **Garantující katedra:** KKY

Název diplomové práce: Vývoj rozhraní pro interaktivní distribuovanou hru s ovládáním pomocí 2D i 3D obrazových senzorů

	Předmět hodnocení	Nadprůměrné	Průměrné	Podprůměrné
1	Jazyková a grafická úprava	☒	☐	☐
2	Formální a obsahová stránka práce	☒	☐	☐
3	Vhodnost použitých metod	☐	☒	☐
4	Způsob zpracování a vyhodnocení	☐	☒	☐
5	Správnost získaných výsledků	☒	☐	☐
6	Vlastní přínos	☒	☐	☐
7		☐	☐	☐

Doplnění hodnocení, připomínky, dotazy:

Diplomant se věnuje tématu nepřímo souvisejícím s obastí moderní kybernetiky - komunikace člověk-stroj. Toto je největší slabinou této práce. Jsou ovšem vytvořeny pevné základy, na kterých je možné dále stavět, což by do budoucna mělo značně ulehčit práci dalších výzkumníků a programátorů. Práce je zpracována profesionálně s charakterem progamátorské příručky, což vystihuje její účel. Další plus je přímá souvislost s projektem Citygate Plzeň-Mons.

Otázky:

1. Autor uvádí, že architektura rozhraní nemůže být částečná centralizace. Proč tomu tak je?

2. Snímky se ukládají do front jenom když je prázdna. Znamená to, že fronta obsahuje 0 nebo 1 snímek? Jaký je teda smysl jejího použití?

3. Pokud není k dispozici další snímek (např. z RGB kamery), vyšle se řetězec "empty". V práci není řečeno jak se s touto informaci naloží na straně klienta/servru.

4. Řešení předpokládá omezení na 2 uživatele. Problém je zejména ve výměně obrazových dat. Jak by autor upravil řešení, aby bylo možno uvažovat proměnný počet uživatelů?

Splnění bodů zadání	☒ úplně	☐ částečně	☐ nesplněno

Doporučení práce k obhajobě	☒ ano	☐ ne

Celkové hodnocení práce	☒ **výborně**	☐ **velmi dobře**	☐ **dobře**	☐ **nevyhověl**

Jméno, příjmení, titul oponenta: Marek Hrúz, Ing., PhD

Pracoviště oponenta: NTIS

11.6.2014
Datum

Podpis