

Posudek oponenta diplomové práce

na p.: Bc. Davida Lichosyta,
který vypracoval diplomovou práci na téma: Implementace hry dáma s využitím robotického manipulátoru

Posudek

Práce se zabývá tvorbou systému, který bude pomoci robotického manipulátoru schopného hrát dámu s lidským hráčem. Zadání práce je poměrně komplexní a zahrnuje celou řadu podoblastí, které byl autor nucen řešit, jako například ovládání robotického manipulátoru, počítačové vidění, návrh softwarové architektury, mechanika, atd.

Práce postupně prochází veškerou problematikou a popisuje, jak autor postupoval při řešení jednotlivých problémů. Celkově je text strukturován dobře, a problematika je vysvětlena na vhodné úrovni. Občas autor ve svých úvahách předbíhá problematiku, kterou doposud v textu objasnil, kdy pracuje s informacemi, které čtenáři sdělí až v následujících kapitolách.

Přesto, že autor přiznává, že na projektu pracoval již v rámci BP a jednoho magisterského předmětu, je zřejmé, že během DP systém významně rozšířil.

Úsilí věnované této práci je rovnoměrně rozděleno mezi všechny kapitoly a v práci neshledávám slabá místa. Do budoucna je možné velmi dobře na studentovu práci navázat.

Práce s literaturou je na dobré úrovni.

Celkově práci hodnotím jako velmi zdařilou a doporučuji jí k obhajobě.

Otázky

Z osobního pozorování průběhu hry je patrné, že celkový pohyb robota je složen z několika na sebe neplynule navazujících pohybů. Jak byste tento jev odstranil, aby se robot pohyboval plynule, ideálně po trajektoriích proložených spliny?

V textu zmiňujete, že lidský tah je vždy potřeba potvrdit entrem. To mi přijde jako poněkud rušivý element. Diskutujte prosím, jak by bylo možné systém rozšířit, tak, aby stroj po lidském tahu pochopil, že k tahu došlo a sám pokračoval ve hře. Diskutujte prosím i uživatelské rozhraní, tj. aby bylo patrné, že stroj akceptoval lidský tah a nyní “přemýšlí”.

Klasifikace: 93 b, A

V Brně dne: 30. 5. 2022

Ing. Adam Ligocki, Ph.D.

oponent

(jméno + podpis)