



OPONENTSKÝ POSUDEK BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Student: Dudík Adam

Oponent: Tomáš Vogeltanz

Studijní program: Softwarové inženýrství

Specializace: -

Akademický rok: 2024/2025

Téma bakalářské práce: Uplatnění detekce objektů v reálném čase v programování

Hodnocení práce:

	A	B	C	D	E	F
	Hodnocení: A – nejlepší; F - nevyhovující					
1. Aktuálnost řešeného tématu	☒	☐	☐	☐	☐	☐
2. Obtížnost zadaného úkolu	☒	☐	☐	☐	☐	☐
3. Splnění všech bodů zadání	☐	☒	☐	☐	☐	☐
4. Vhodnost zvolené metody řešení	☒	☐	☐	☐	☐	☐
5. Logické členění práce	☐	☒	☐	☐	☐	☐
6. Úroveň jazykového zpracování	☒	☐	☐	☐	☐	☐
7. Formální úroveň práce	☐	☐	☒	☐	☐	☐
8. Práce s literaturou a její citace	☐	☐	☒	☐	☐	☐
9. Úroveň zpracování teoretické části	☐	☒	☐	☐	☐	☐
10. Kvalita zpracování praktické části	☒	☐	☐	☐	☐	☐
11. Dosažené výsledky práce	☒	☐	☐	☐	☐	☐
12. Přínos práce a její využití	☒	☐	☐	☐	☐	☐

Celkové hodnocení práce:

Výsledná známka není průměrem výše uvedených hodnocení. Znamku uvede oponent dle svého uvážení dle klasifikační stupnice ECTS:

A – výborně, B – velmi dobře, C – dobře, D – uspokojivě, E – dostatečně, F – nedostatečně.

Stupeň F znamená též „nedoporučuji práci k obhajobě“.

Předloženou bakalářskou práci doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení

B - velmi dobře.

V případě hodnocení stupněm „F – nedostatečně“ uveďte do připomínek a slovního vyjádření hlavní nedostatky práce a důvody tohoto hodnocení.

Otázky k obhajobě:

- Jak byste vytvořil logiku simulace pohybu myši a stisku kláves, aby vypadala jako lidská (tzn. chybová a nedokonalá)?
- Je v souladu s licenčními podmínkami možnost vytvářet automatizované ovládání hráče pro Vámi zvolenou hru?

Další připomínky, vyjádření, náměty k obhajobě práce (možno pokračovat i na další stránce):

Práce je zpracována velmi dobře a splňuje požadavky na bakalářskou práci. Text je přehledný, jazyková úroveň je velmi dobrá. Obrázky, grafy a ukázky kódu jsou vhodně zvoleny a přispívají k lepšímu pochopení obsahu práce.

Po odborné stránce je práce na vysoké úrovni. Student prokázal velmi dobré znalosti v oblasti umělé inteligence, počítačového vidění a vývoje aplikací. Vývoj vlastního AI modelu, jeho trénování, testování a nasazení je na úrovni bakalářské práce nadstandardní úkol.

Nicméně, aplikace v podstatě vytváří bota pro hru ARK: Survival Ascended, což může být v rozporu s podmínkami užití hry. Práce se tímto aspektem vůbec nezabývá, což může být vážné opomenutí.

Menším problémem je, že se studentovi nejspíše rozhodlo formátování – jde to vidět na 1. straně a v prohlášení autora.

Na 2. straně je dokonce v záhlaví netradičně (až odvážně) uvedeno: "Fakulta XXX" – na ostatních stránkách je naštěstí záhlaví v pořádku.

Od kapitoly 2.3 se objevují v textu zbytečné prázdné řádky a text má mezi sebou mezery, což nevypadá dobře.

Seznam použitých symbolů a zkratek není uveden podle abecedy.

V ohledu splnění zadání je slabší pouze bod zabezpečení, kde je řešeno pouze Supabase Auth. Neřeší se například sandboxing Python skriptů nebo bezpečnostní rizika spojená se spouštěním subprocessů.

Práce je i přes tyto výhrady celkově velmi dobrá až výborná.

Datum 6. 6. 2025

Podpis oponenta bakalářské práce