

**SOUHLASÍ  
S ORIGINÁLEM**

## HODNOCENÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

Oponent DP

Jméno diplomanta: Bc. Jan Hrdlička

Garantující katedra: KKY

Název diplomové práce: Automatická analýza stavu hry z vizuálních dat

	Předmět hodnocení	Nadprůměrné	Průměrné	Podprůměrné
1	Jazyková a grafická úprava	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Formální a obsahová stránka práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Vhodnost použitých metod	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Způsob zpracování a vyhodnocení	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Správnost získaných výsledků	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Vlastní přínos	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Doplnění hodnocení, připomínky, dotazy:

Diplomant se v práci věnuje automatické analýze hracího stolu karetní hry poker obrazových dat. Tento problém student řeší nejen tradičními metodami předzpracování digitalizovaného obrazu, ale k identifikaci karet taktéž využívá konvoluční neuronovou síť a Monte-Carlo algoritmus k vypočtení pravděpodobnosti výhry jednotlivých hráčů. Co považuji za velmi zajímavé, je studentem vytvořený generátor syntetických snímků hracího stolu, které posléze využil především pro trénování již zmíněné neuronové sítě. Student navíc, nad rámec zadání práce, vytvořil grafické uživatelské rozhraní, umožňující testování celého postupu.

Navržené řešení problému zároveň dosahuje výborných výsledků a po formální a obsahové stránce bych označil práci taktéž za nadprůměrnou. Jazyková a grafická je spíše průměrná, nicméně vzhledem ke zbytku práce navrhuji finální hodnocení výborně.

Otázky:

1) V závěru práce navrhuje jako příklad budoucího využití vaší metody analýzu herního stolu v reálném čase. Jaké úpravy popřípadě čím byste nahradil Monte-Carlův algoritmus, aby to bylo možné?

Splnění bodů zadání	<input checked="" type="checkbox"/> úplně	<input type="checkbox"/> částečně	<input type="checkbox"/> nesplněno	
Doporučení práce k obhajobě	<input checked="" type="checkbox"/> ano		<input type="checkbox"/> ne	
Celkové hodnocení práce	<input checked="" type="checkbox"/> výborně	<input type="checkbox"/> velmi dobře	<input type="checkbox"/> dobře	<input type="checkbox"/> nevyhověl
Jméno, příjmení, titul oponenta: Ing. Ivan Gruber Ph.D.				
Pracoviště oponenta: KKY				

31.05.2020

Datum

Podpis