

# Názov\*

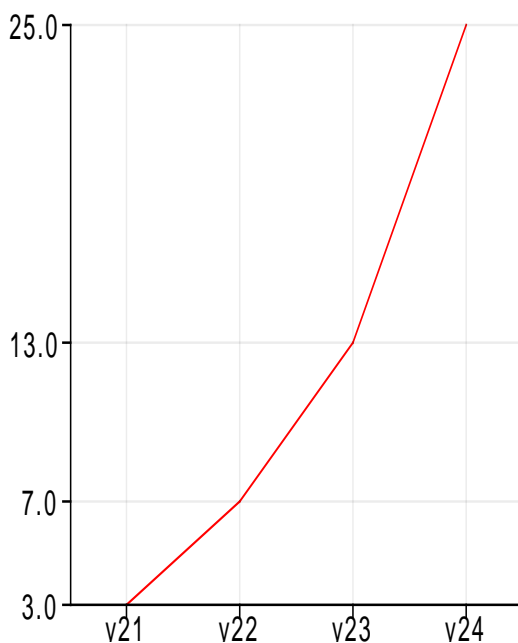
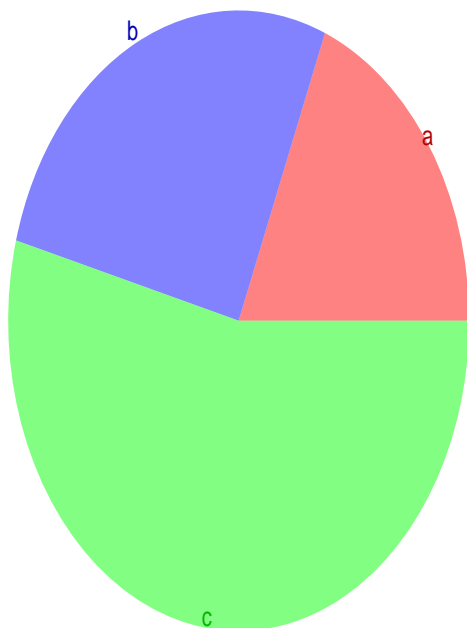
Nikita Kostrov

Slovenská technická univerzita v Bratislave  
Fakulta informatiky a informačných technológií  
xkostrov@stuba.sk

30.9 2024

## Abstrakt

...



## 1 Úvod

Motivujte čitateľa a vysvetlite, o čom píšete. Úvod sa väčšinou nedelí na časti.

Uveďte explicitne štruktúru článku. Tu je nejaký príklad. Základný problém, ktorý bol naznačený v úvode, je podrobnejšie vysvetlený v časti ?? . Dôležité súvislosti sú uvedené v častiach ?? a ?? . Záverečné poznámky prináša časť ?? .

---

\*Semestrálny projekt v predmete Metódy inžinierskej práce, ak. rok 2024/2025, vedenie: Vladymír Mlynarovič

## 2 Nejaká časť

Z obr. ?? je všetko jasné.

## 3 Iná časť

Základným problémom je teda... Najprv sa pozrieme na nejaké vysvetlenie (časť ??), a potom na ešte nejaké (časť ??).<sup>1</sup>

Môže sa zdať, že problém vlastne nejestvuje [?], ale bolo dokázané, že to tak nie je [?, ?]. Napriek tomu, aj dnes na webe narazíme na všelijaké pochybné názory [?]. Dôležité veci možno *zdôrazniť kurzívou*.

### 3.1 Njaké vysvetlenie

Niekedy treba uviesť zoznam:

- jedna vec
- druhá vec

– x

– y

Ten istý zoznam, len číslovaný:

1. jedna vec
2. druhá vec

(a) x

(b) y

### 3.2 Ešte nejaké vysvetlenie

**Veľmi dôležitá poznámka.** Niekedy je potrebné nadpisom označiť odsek. Text pokračuje hneď za nadpisom.

## 4 Dôležitá časť

$$\begin{bmatrix} 1 & 2 & 3 & 4 & 5 \\ 6 & 7 & 8 & 9 & 10 \\ 11 & 12 & 13 & 14 & 15 \\ 16 & 17 & 18 & 19 & 20 \\ 21 & 22 & 23 & 24 & 25 \end{bmatrix}$$

Vzorec na výpočet A\*2

<sup>1</sup>Niekedy môžete potrebovať aj poznámku pod čiarou.

$$\begin{bmatrix} 1 * 2 & 2 * 2 & 3 * 2 & 4 * 2 & 5 * 2 \\ 6 * 2 & 7 * 2 & 8 * 2 & 9 * 2 & 10 * 2 \\ 11 * 2 & 12 * 2 & 13 * 2 & 14 * 2 & 15 * 2 \\ 16 * 2 & 17 * 2 & 18 * 2 & 19 * 2 & 20 * 2 \\ 21 * 2 & 22 * 2 & 23 * 2 & 24 * 2 & 25 * 2 \end{bmatrix}$$

## 5 Ešte dôležitejšia časť

## 6 Záver



SLOVAK UNIVERSITY OF  
TECHNOLOGY IN BRATISLAVA  
FACULTY OF INFORMATICS  
AND INFORMATION TECHNOLOGIES

Aj text môže byť prezentovaný ako obrázok. Stane sa z neho označný plávajúci objekt. Po vytvorení diagramu zrušte znak % pred príkazom `\includegraphics` označte tento riadok ako komentár (tiež pomocou znaku %).

Obr. 1: Rozhodujúci argument.