# ÚVOD

V úvode autor stručne a výstižne charakterizuje stav poznania alebo praxe v oblasti, ktorá je predmetom záverečnej práce a oboznamuje čitateľa s významom, cieľmi a zámermi práce. Autor v úvode zdôrazňuje, prečo je práca dôležitá a prečo sa rozhodol spracovať danú tému

# JADRO

* 1. Jadro je hlavná časť práce a jeho členenie je určené typom práce. Vo vedeckých a odborných prácach má jadro spravidla tieto hlavné časti:
     1. súčasný stav riešenej problematiky doma a v zahraničí,  
        V časti Súčasný stav riešenej problematiky autor uvádza dostupné informácie a poznatky týkajúce sa danej témy. Zdrojom pre spracovanie sú aktuálne publikované práce domácich a zahraničných autorov. Podiel tejto časti práce má tvoriť približne 30 % práce.
     2. cieľ práce,  
        Časť Cieľ práce jasne, výstižne a presne charakterizuje predmet riešenia. Súčasťou sú aj rozpracované čiastkové ciele, ktoré podmieňujú dosiahnutie cieľa hlavného.
     3. metodika práce a metódy skúmania,   
        Časť Metodika práce a metódy skúmania spravidla obsahuje:
        1. charakteristiku objektu skúmania,
        2. pracovné postupy,
        3. spôsob získavania údajov a ich zdroje,
        4. použité metódy vyhodnotenia a interpretácie výsledkov,
        5. štatistické metódy.
     4. výsledky práce,   
        Výsledky práce a diskusia sú najvýznamnejšími časťami záverečnej práce. Výsledky (vlastné postoje alebo vlastné riešenie vecných problémov), ku ktorým autor dospel, sa musia logicky usporiadať a pri popisovaní sa musia dostatočne zhodnotiť. Zároveň sa komentujú všetky skutočnosti a poznatky v konfrontácii s výsledkami iných autorov. Ak je to vhodné, výsledky práce a diskusia môžu tvoriť aj jednu samostatnú časť a spoločne tvoria spravidla 30 až 40 % záverečnej práce.

# ZÁVER

* 1. V závere je potrebné v stručnosti zhrnúť dosiahnuté výsledky vo vzťahu k stanoveným cieľom.

1. Porovnanie jazykov C++ a Java

2. Porovnanie pôvodnej a novej platformy Windows CE / Android

3. Komplikácie, ktoré sa vyskytli pri portácií aplikácie

4. Postup testovania správania sa novej aplikácie voči pôvodnej

5. Príklady zdrojových kódov (porovnanie starého kódu s novým)

Takto si zacinam pisat.