

Přihláška k maturitní práci

Jméno a příjmení studenta

Rybář, Daniel

Název práce

Aplikace pro šifrování ve WPF

Přidělené role**Vedoucí práce****Třída**

P4

Školní rok

MP2022/23

Oponent

Podpis


Pospíchal, Marek

Podpis


Prokeš, Vladimír

Obecná ustanovení	Vypracování a odevzdání práce proběhne v souladu s platnými normami (vyhláška 177/2009 Sb.) a aktuálním dokumentem "Pokyny k vypracování prací" vydaným školou.
	Práce bude hodnocena z hlediska jejího praktického využití, zvládnutí dokumentace po věcné i formální stránce a obhajoby celé práce. Student byl seznámen s kritérii hodnocení maturitní práce.
	Práce bude odevzdána ve dvou stejnopisech vázaných pevnou nebo kroužkovou vazbou.
	Veškeré náklady na MP včetně vyhotovení obou tištěných kopií si student hradí sám.
Licenční ujednání	Ve smyslu § 60 (Školní dílo) autorského zákona č. 121/2000 Sb. poskytují SPŠSE a VOŠ Liberec výhradní a neomezená práva k využití této mé maturitní práce.
	Bez svolení školy se zdržím jakéhokoliv komerčního využití mé práce.
	Pro výukové účely a prezentaci školy se vzdávám nároku na odměnu za užití díla.

Finanční rozvaha - odhad celkových nákladů

V Kč	Náklady celkem	Hrazené školou
Výrobní	0	0
Na služby	0	0

Jedná se o MP, jejíž vypracování si škola vyžádala? **Ano** - **Ne****Podpis studenta (vyjadřuje souhlas s uvedenými údaji a ujednáními)**

V Liberci 30.09.2022

Podpis

**Konzultant**

Práci podporuji

Podpis

Předmětová komise

Práci doporučuji

Podpis

Třídní učitel

Práci doporučuji

Podpis

Garant oboru

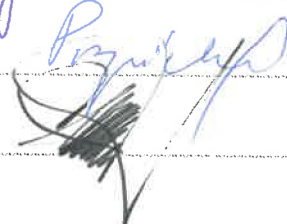
Práci doporučuji

Podpis

Ředitel školy

Práci doporučuji

Podpis



Zadání maturitní práce

Název

Aplikace pro šifrování ve WPF

Předmět

PRG, OPS

Téma

Práce se zabývá šifrováním dat v prostředí WPF.

Použité prostředky

Visual Studio 2022, C#, framework WPF

Cíle práce

1	Základní popis šifer a hashů
2	Backend aplikace (dle odpovídající architektury MVVM)
3	Šifrovací/hashovací funkce (součástí backendu)
4	Uživatelské rozhraní
5	Testování a odladění aplikace

Osnova práce

1	Vytvoření námětu
2	Studium principů šifrovacích funkcí
3	Analýza základních šifer a hashů
4	Vytvoření datového modelu
5	Naprogramování šifrovacích funkcí
6	Návrh a implementace UI/UX
7	Odladění aplikace