

# Ollama

Ve výchozím nastavení naslouchá na adrese: <http://127.0.0.1:11434/>

## ⊗ Important

Pro naslouchání aplikace je důležité mít spuštění ollama soubor. (`ollama app.exe`)

## Změna v naslouchání adresy

- Proměnné prostředí ve Windows

V `System variables`, nastavte `OLLAMA_HOST` s hodnotou adresy, kde má ollama naslouchat.

- Následně restartujte aplikaci `ollama app.exe`.

## Vypnout automatické spuštění

### i Note

Aplikace ollama je ve výchozím stavu zapnuta při spuštění počítače.

Vypnout lze provést tímto způsobem:

- `Windows` + `R`, následně napsat: `shell:startup` -> odkliknout `OK`
- Odstranit zástupce na Ollama.

## Příkazy

- ▶ [Nainstalované moduly](#)
- ▶ [Stažení modelu](#)
- ▶ [Odstranění modelu](#)

# Uživatelská konfigurace

- [Porovnání souborů přes aplikaci Meld](#)

## Propojení s mobilním zařízením

---

- ▶ [Android](#)

## XML komentáře

---

- ▶ [Zalomení řádku](#)

## Klávesové zkratky

---

- ▶ [Parametry metody](#)
- ▶ [Procházení seznamu](#)

# Vývojové metodiky

Techniky vývoje softwaru jsou postupy, které určují, jakým způsobem se vyvíjí software.

- ▶ [Agilní metodika \(Scrum\)](#)
- ▶ [Vodopádová metodika](#)
- ▶ [Kanban](#)

## Rychlé prototypování

Proces pro vytvoření funkčního modelu projektu co nejrychleji, aby bylo možné testovat a iterovat nápady.

### Note

V kontextu Unity to znamená vytvoření základní verze hry nebo aplikace, která zahrnuje pouze klíčové mechaniky a funkce.

- ▶ [Rychlá iterace](#)
- ▶ [Postup](#)

## Pojmenování BEM

BEM = "Block Element Modifier"

Metodika pro pojmenování tříd v [HTML](#) a [CSS](#).

### Note

Pomáhá udržet váš kód organizovaný a snadno pochopitelný, a to i pro ostatní vývojáře, kteří se na váš kód dívají.

Příklad:

```
<div class="block"> <!-- Block -->
  <div class="block__element"> <!-- Element -->
</div>
<div class="block__element--modifier"> <!-- Element with modifier -->
```

```
</div>  
</div>
```

```
.block { ... }  
.block__element { ... }  
.block__element--modifier { ... }
```

- ▶ [Block](#)
- ▶ [Element](#)
- ▶ [Modifier](#)
- ▶ [Syntax BEM](#)
- ▶ [Použití v kódu](#)

# Microsoft SQL

## Kód

### Získat informace

---

- ▶ [Informace ze Serveru](#)
- ▶ [Informace z Tabulky](#)
- ▶ [Velikost Tabulek](#)
- ▶ [Informace o indexech na sloupcích](#)

### Hledat

---

- ▶ [Sloupec a zjistit v jaké Tabulce se nachází](#)
- ▶ [Datový typ Sloupce z Tabulky](#)
- ▶ [Hodnoty ve všech textových a číselných sloupcích databáze](#)
- ▶ [Nejnovější a Nejstarší záznam](#)
- ▶ [Nejčastěji se vyskytující hodnoty](#)
- ▶ [Port na kterém je spuštěn Server](#)

### Výkon

---

- ▶ [Efektivita dotazů](#)

### Konfigurace

---

- ▶ [Vzdálený přístup](#)

# Docker

- ▶ Co je Docker?
- ▶ Soubory dockeru
- ▶ Základní pojmy
- ▶ Příkazy
- ▶ Dockerfile
- ▶ Zachování dat z kontejneru na lokálním disku

## Použití mřížky (grid)

1. View -> Show Grid (zobrazí mřížku)
2. View -> Grid and Axis... (nastavení mřížky)

► [Výpočet obrázku pro zarovnání na střed](#)

## FAQ

► [Modrý čtverec uvnitř stránky](#)



# OBS (Open Broadcast Software)

► [Argumenty](#)

# SSH

SSH je bezpečnější než používání uživatelského jména a hesla, protože využívá veřejný a soukromý klíč.

► [Přípojení na GitHub](#)

# Zobrazení

- [Sloučení/Oddělení panelů kalendáře](#)

## Instalace

- ▶ [Řešení problému s neviditelným diskem při instalaci Windows](#)

## Základní nastavení

- ▶ [Zobrazení sekund v dolním panelu](#)

## Klávesnicové zkratky

- ▶ [Minimalizace/Maximalizace všech oken](#)
- ▶ [Skočení na adresní řádek](#)

## Chybějící klávesy na klávesnici

- ▶ [Kontextová klávesa](#)