

Názov*

Meno Priezvisko

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

30. september 2015

Abstrakt

...

1 Úvod

Character customization in video games

This article will go over the history and evolution of character customization in games, also it will implement studies that go over how character customization can affect the games, and how it can benefit said games both from a storytelling narrative, sales and recognition. Character customization is often overlooked and underused in games, looked at as a secondary or tertiary concern, that could otherwise prove a beneficial asset to games in question. This article is aimed at showing what can be gained by enhancing the user experience true improving character or avatar customization, if it's just for the user himself or the game developer.

Odkazy:

R. Ng and R. Lindgren, "Examining the effects of avatar customization and narrative on engagement and learning in video games," Proceedings of CGA-MES'2013 USA, 2013, pp. 87-90, doi: 10.1109/CGames.2013.6632611. <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/6632611>
https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/171552/Mether_petra.pdf?sequence=1

Keunyeong Kim, Michael G. Schmierbach, Saraswathi (Saras) Bellur, Mun-Young Chung, Julia Daisy Fraustino, Frank Dardis, Lee Ahern, Is it a sense of autonomy, control, or attachment? Exploring the effects of in-game customization on game enjoyment, Computers in Human Behavior, Volume 48, 2015, Pages 695-705, ISSN 0747-5632,
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563215001090>

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

Uvedte explicitne štruktúru článku. Tu je nejaký príklad. Základný problém, ktorý bol naznačený v úvode, je podrobnejšie vysvetlený v časti 2. Dôležité súvislosti sú uvedené v častiach 4 a 5. Záverečné poznámky prináša časť 6.

*Semestrálny projekt v predmete Metódy inžinierskej práce, ak. rok 2015/16, vedenie: Meno Priezvisko

2 Nejaká časť

Z obr. 1 je všetko jasné.

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.

3 Iná časť

Základným problémom je teda... Najprv sa pozrieme na nejaké vysvetlenie (časť 3.1), a potom na ešte nejaké (časť 3.1).¹

Môže sa zdať, že problém vlastne nejestvuje [1], ale bolo dokázané, že to tak nie je [2,3]. Napriek tomu, aj dnes na webe narazíme na všelijaké pochybné názory [4]. Dôležité veci možno *zdôrazniť kurzívou*.

3.1 Nejaké 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.

¹Niekedy môžete potrebovať aj poznámku pod čiarou.

4 Dôležitá časť

5 Ešte dôležitejšia časť

6 Záver

Literatúra

- [1] James O. Coplien. *Multi-Paradigm Design for C++*. Addison-Wesley, 1999.
- [2] Krzysztof Czarnecki, Simon Helsen, and Ulrich Eisenecker. Staged configuration through specialization and multi-level configuration of feature models. *Software Process: Improvement and Practice*, 10:143–169, April/June 2005.
- [3] Krzysztof Czarnecki and Chang Hwan Peter Kim. Cardinality-based feature modeling and constraints: A progress report. In *International Workshop on Software Factories, OOPSLA 2005*, San Diego, USA, October 2005.
- [4] Carnegie Mellon University Software Engineering Institute. A framework for software product line practice—version 5.0. http://www.sei.cmu.edu/productlines/frame_report/.