

Game Engine-y a ich význam

Metódy inžinierskej práce 2022/2023

Jan Lenhart

Fakulta informatiky a informačných technológií
Slovenská technická univerzita v Bratislave

5. november 2020

O čom to je

Ešte pre prehľadom prezentácie sa zvyčajne uvádza motivácia. Bežne sa aj tu používajú odrážky, ale tento text je naschvál uvedený bez odrážok. Niekedy môže byť potrebné uviesť aj citáty. . . Toto je len príklad slajdov. Ako urobiť dobrú prezentáciu bolo vysvetlené na prednáške.

Prehľad

1 Nejaká časť

2 Ďalšia časť

Nejaký slajd

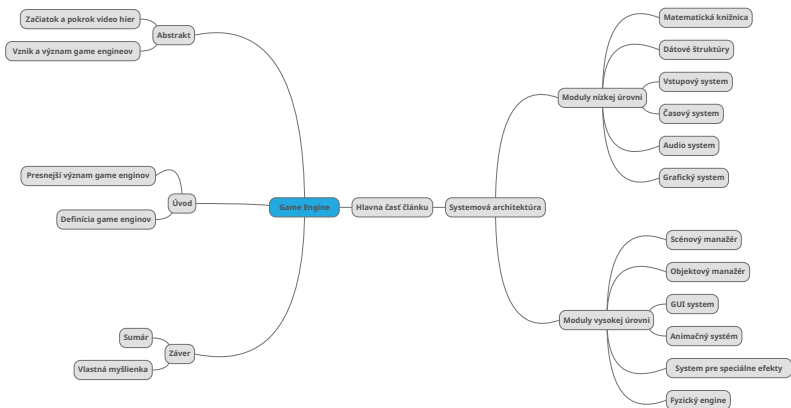
- Odrážky na prvej úrovni
- Môže ich byť viac
 - Toto je už druhá úroveň
 - Ďalšia odrážka
- Pokračuje prvá úroveň

Ďalší slajd

- Nejaký text
- Ďalší text – *zvýraznený text*
- *Kľúčová poznámka*
- Bol použitý balík beamer¹

¹<http://www.tex.ac.uk/tex-archive/macros/latex/contrib/beamer/doc/beameruserguide.pdf>

Slajd len s obrázkom



Nejaká poznámka k obrázku, možno zdroj. . .

Zvýraznenie syntaxe

- Na zvýraznenie syntaxe stačí použiť balík listings so správne nastaveným programovacím jazykom

```
int na_druhu(int i) {  
    return i * i;  
}  
  
int main() {  
    printf("%d", na_druhu(118));  
    return 0;  
}
```

- Jazyk C++ je ešte zaujímavejší: je multiparadigmový²

²J.O.Coplien.Multi-ParadigmDesignforC++.Addison-Wesley,1998.

Rámiky

Text možno uviesť v rámci

- Program

```
void main() {  
    printf("%d", na_druhu(118));  
}  
  
void na_druhu(int i) {  
    return i * i;  
}
```

- Výstup

13924

Zhodnotenie a ďalšia práca

- Každá prezentácia musí byť nejako uzavretá
- Ale vždy je čo robiť ďalej...