\textbf{\large{Co je Gamemaker}}

\begin{itemize}

\item Stručná historie a vývoj Gamemakeru

\item Popis prostředí GameMaker Studio

\item Výhody a nevýhody pro tvorbu her

\item Rozdíl mezi vizuálním skriptováním a GameMaker Language

\end{itemize}

\bigskip

\textbf{\large{Návrh hry}} %do 5.5.

\begin{itemize}

\item Žánr a koncept hry

\item Popis herní mechaniky

\item Návrh herního světa a postav

\end{itemize}

\bigskip

\textbf{\large{Vytváření hry}} %do 20.5.

\begin{itemize}

\item Popis tvorby grafických prvků

\item Popis vložení vlastních grafických prvků

\item Popis vytvoření přechodů mezi místnostmi

\item Popis vložení zvuků a hudby

\end{itemize}

%Ve zdrojovém textu upravujte pouze části, které představují výstupní text. Neupravujte nastavení pokud to není nutné. Neupravujte soubory ve složce \textbf{data}. Obrázky umisťujte pouze do složky \textbf{obrazky}. Ve složce \textbf{kap} můžete přidávat jednotlivé kapitoly a části (vytvořte soubor/soubory s~příponou .tex), které je ale potřeba následně deklarovat v~souboru \textbf{zaverecna\\_prace.tex} (je tam poznámka jak na to).