

Názov\*

Meno Priezvisko

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

30. september 2015

## Abstrakt

...

## 1 Úvod

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

Uveďte explicitne štruktúru článku. Tu je nejaký príklad. Základný problém, ktorý bol naznačený v úvode, je podrobnejšie vysvetlený v časti 4. Dôležité súvislosti sú uvedené v častiach 7 a 8. Záverečné poznámky prináša časť 9.

## 2 prva cast

toto je prva cast tohto clanku

## 3 druha cast

druha cast clanku

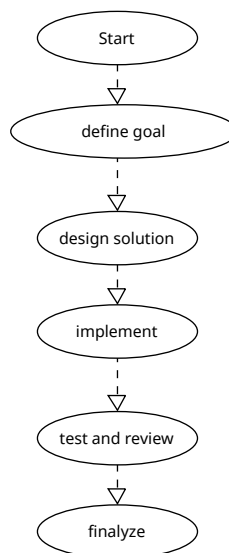
## 4 Nejaká časť

## 5 Dôležitá časť

V tejto časti uvádzame vývojový diagram, ktorý znázorňuje postup pri návrhu projektu.

Nasledujúci obrázok zobrazuje podobný postup, ale vytvorený v inom grafickom nástroji.

Z obr. ?? je všetko jasné.



Obr. 1: Vývojový diagram projektu (UML štýl).

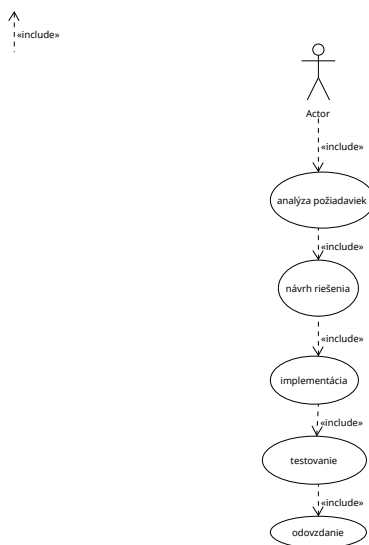
## 6 Iná časť

Základným problémom je teda... Najprv sa pozrieme na nejaké vysvetlenie (časť 6.1), a potom na ešte nejaké (časť 6.1).<sup>1</sup>

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

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

<sup>1</sup>Niekedy môžete potrebovať aj poznámku pod čiarou.



Obr. 2: Vývojový diagram vytvorený v inom nástroji.

## 7 Dôležitá časť

## 8 Ešte dôležitejšia časť

## 9 Záver

### 6.1 Nejaké vysvetlenie

Niekedy treba uviesť zoznam:



Toto je text

- jedna vec
- druhá vec

— x

— y

1. jedna vec

2. druhá vec

(a) x

(b) y

### 6.2 Ešte nejaké vysvetlenie

**Veľmi dôležitá poznámka.** Niekedy je potrebné nadpisom označiť odsek. Text pokračuje hneď za nadpisom.

a) 
$$\begin{bmatrix} 1 & * & * & * \\ 0 & 1 & * & * \\ 0 & 0 & 1 & * \end{bmatrix}$$

e) 
$$\begin{bmatrix} 1 & * & * & * \\ 0 & 1 & * & * \\ 0 & 0 & 1 & 1 \end{bmatrix}$$

b) 
$$\begin{bmatrix} 1 & * & * & * \\ 0 & 1 & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 0 \end{bmatrix}$$

f) 
$$\begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 & * \\ * & 1 & 0 & * \\ * & * & 1 & * \end{bmatrix}$$

c) 
$$\begin{bmatrix} 1 & * & * & * \\ 0 & 1 & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$$

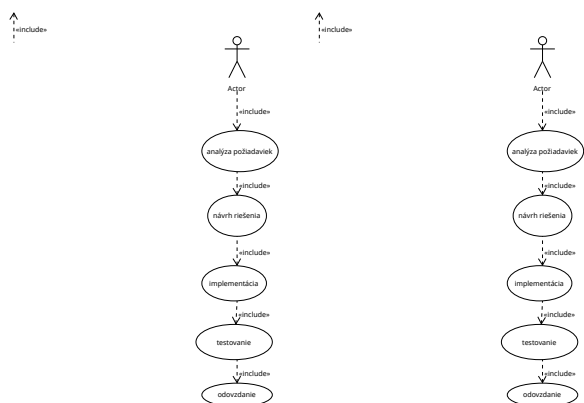
g) 
$$\begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 & 0 \\ 1 & 0 & 0 & 1 \\ 1 & * & * & * \end{bmatrix}$$

d) 
$$\begin{bmatrix} 1 & * & * & * \\ 0 & 0 & * & 0 \\ 0 & 0 & 1 & * \end{bmatrix}$$

h) 
$$\begin{bmatrix} 1 & * & * & * \\ 1 & 0 & 0 & 1 \\ 1 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$$

19. V nasledujúcich úlohách určte hodnotu  $\alpha$  pre ktorú systém nemá žiadne riešenie, má presne jedno riešenie, alebo má nekonečne veľa riešení.

Obr. 3: Rozhodujúci argument (cez oba stĺpce).



(a) Prvý UML diagram (b) Druhý UML diagram

Obr. 4: Dva UML diagramy vedľa seba



Obr. 5: Prehľadný UML diagram pre celý systém – cez oba stĺpce.