

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

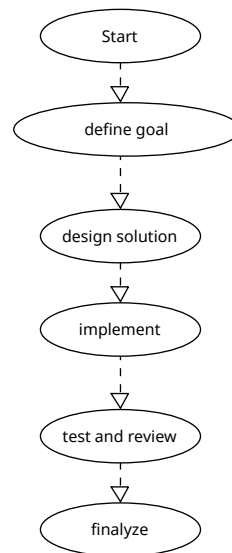
5 Dôležitá časť

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.

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



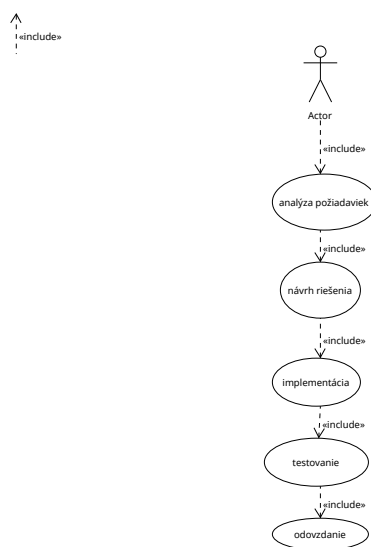
Obr. 1: Vývojový diagram projektu (UML štýl).

6 Iná časť

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

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*.

¹Niekedy 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:

- jedna vec
- druhá vec
 - x
 - y

Ten istý zoznam, len číslovaný:

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

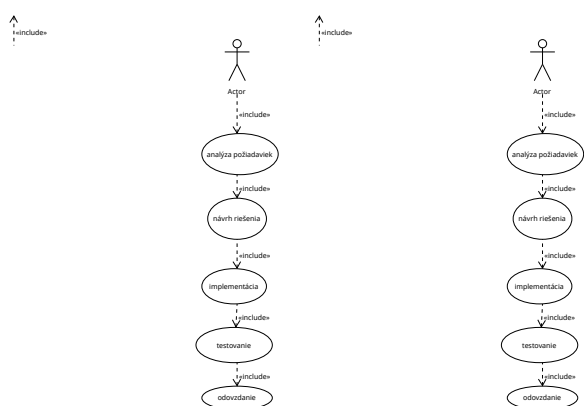
g)
$$\begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 & 0 \\ 1 & 0 & 0 & 1 \\ 1 & * & * & * \end{bmatrix}$$

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 α 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