

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

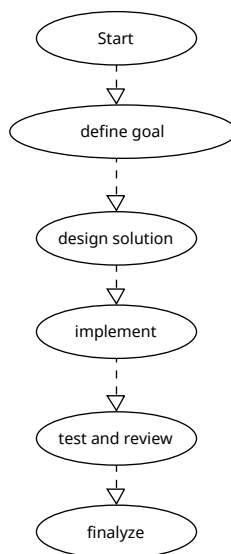
5 Dôležitá časť

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

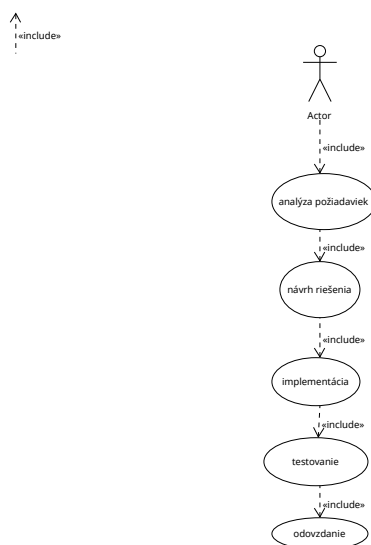
Nasledujúci obrázok zobrazuje podobný postup, ale vytvorený v inom grafickom nástroji.

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).



Obr. 2: Vývojový diagram vytvorený v inom nástroji.

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

¹Niekedy môžete potrebovať aj poznámku pod čiarou.

názory [?]. Dôležité veci možno *zdôrazniť kurzívou*.

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.

7 Dôležitá časť

8 Ešte dôležitejšia časť

9 Záver

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

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

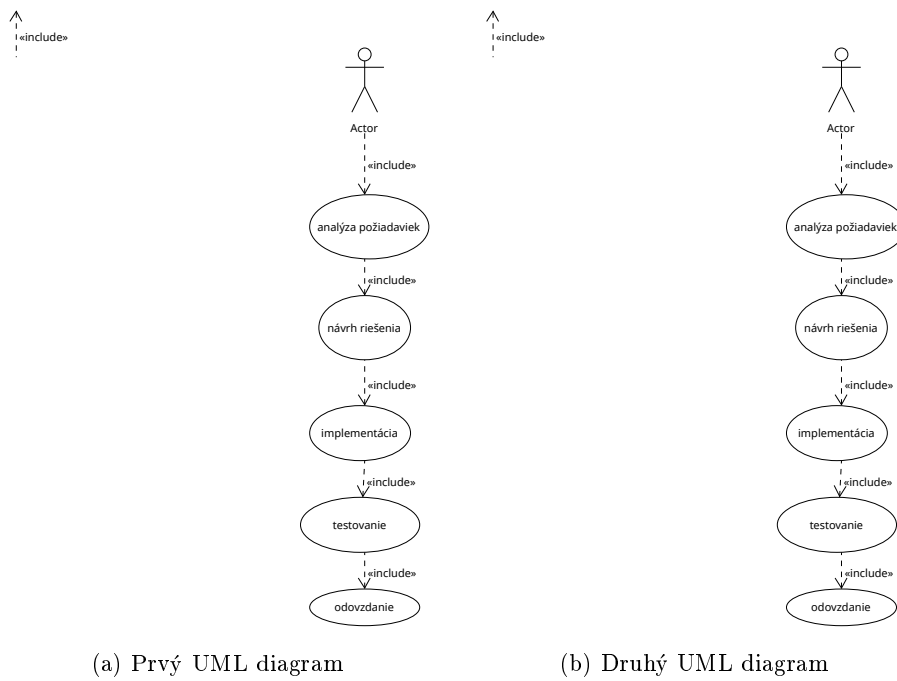
$$\text{c)} \begin{bmatrix} 1 & * & * & * \\ 0 & 1 & * & * \\ 0 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$$

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

**19. V nasledujúcich úlohách určte hodnotu α pre ktorú s
jedno riešenie, alebo má nekonečne veľa riešení.**

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. 3: Rozhodujúci argument.



Obr. 4: Dva UML diagramy vedľa seba