

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 9 a 10. Záverečné poznámky prináša časť 11.

2 prva cast

toto je prva cast tohto clanku

3 druha cast

druha cast clanku

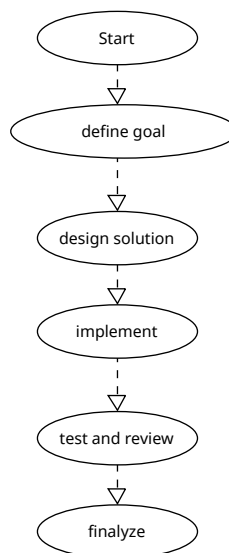
4 Nejaká časť

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).

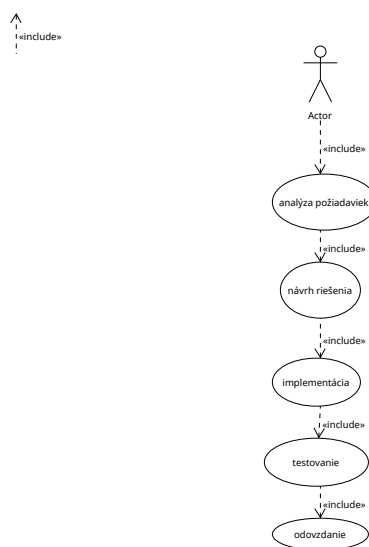
6 Iná časť

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

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

¹Niekedy môžete potrebovať aj poznámku pod čiarou.



Obr. 2: Vývojový diagram vytvorený v inom nástroji.

8 Príklad matice a dlhého vzorca

9 Dôležitá časť

10 Ešte dôležitejšia časť

11 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.

7 Príklad matice a dlhého vzorca

Nasleduje príklad matice rozmeru 5x4:

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

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

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

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

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

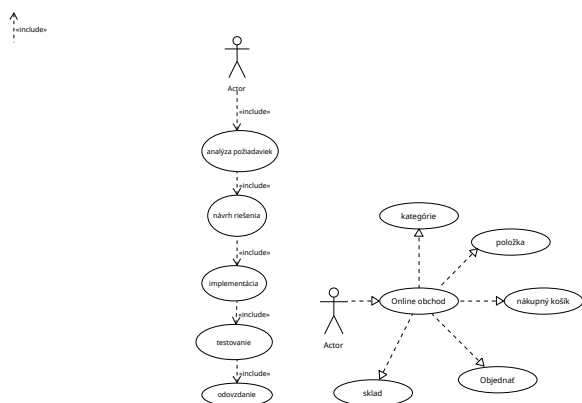
$$\text{g)} \begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 & 0 \\ 1 & 0 & 0 & 1 \\ 1 & * & * & * \end{bmatrix}$$

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

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

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



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

$$A = \begin{bmatrix} a_{11} & a_{12} & a_{13} & a_{14} \\ a_{21} & a_{22} & a_{23} & a_{24} \\ a_{31} & a_{32} & a_{33} & a_{34} \\ a_{41} & a_{42} & a_{43} & a_{44} \\ a_{51} & a_{52} & a_{53} & a_{54} \end{bmatrix}$$

Obr. 6: Príklad matice 5x4 – zaberá oba stĺpce.

$$x_n = \sum_{k=0}^n \frac{(-1)^k}{k!} \left(\sum_{i=0}^k \binom{k}{i} a_i b_{k-i} c_{i+k} d_{k-i+1} e_{i+k-1} f_k g_i h_{k-i} \right)$$

Obr. 7: Príklad dlhého vzorca presahujúceho šírku stĺpca.