

**Gymnázium Třebíč**

**Seminární práce z programování**

***$název***

**Vojtěch ZMÁTLO, 4. B**

Vedoucí práce:

Lukáš SEMERÁD, Ing. Třebíč 2024

Poděkování

Lorem ipsum lorem ipsum lorem ipsum lorem ipsum lorem ipsum lorem ipsum lorem ipsum lorem ipsum lorem ipsum lorem ipsum lorem ipsum lorem ipsum lorem ipsum lorem ipsum lorem ipsum lorem ipsum lorem ipsum lorem ipsum lorem ipsum

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem práci vypracoval/a samostatně pod vedením N. a použité zdroje informací jsem řádně uvedl/a v Seznamu pramenů, Seznamu literatury a v seznamu Internetových zdrojů.

Třebíč 15. prosince 2023

Obsah

0 Úvod………………………………………………………………………………… 6

1 Historie dámy………………………………………………………………………. 7

1.1 Starověký Egypt………………………………………………………….. 7

2 Současná pravidla a varianty…………………………………………………….. 8

# Úvod

# Historie dámy

* 1. Starověký Egypt

První zmínky o hře podobné dámě se datují na přelom třetího a druhého tisíciletí před naším letopočtem. Tato hra se nazývala *Senet* a byla nalezena v hrobce Merknera, dvořana faraóna Tauta z doby mezi lety 3300–2700 před naším letopočtem. Jediné, co o této hře víme je, jak vypadala hrací deska. Ta měla tři řady po 10 polích. Pravidla této hry se nedochovala, ale historici zrekonstruovali několik jejích variant. V nejčastější z nich je cílem hráčů dostat všechny svoje kameny ven z hracího pole, a to házením vrhacích dřívek, které sloužili podobnému účelu, jako dnešní hrací kostka. Hráč pak posunul svůj kámen o náhodou-určený počet polí a pokud na tomto poli stál soupeřův kámen, tak si vyměnili pozice. I původ tento hry je neznámý a existují o něm pouze legendy. Podle některých stvořil hru bůh Thovt, autor hieroglyfického čísla. Podle těch hrál *Senet* Thovt s bohyní měsíce a vyhrál pro boha slunce čtvrt dne za rok neboli jeden den za čtyři roky. Další pak určují vznik dámy do doby obléhání Tróje, kde byla hra vynalezena za účelem zkrácení času za hradbami řeckým hrdinou Palamedesem.

1. Současná pravidla a varianty
2. Výběr programovacího jazyka