

Využitie gamifikácie a technológií v rekreačnom športe

Metódy inžinierskej práce 2022/2023

Matej Kučma

Ústav informatiky, informačných systémov a softvérového inžinierstva
Fakulta informatiky a informačných technológií
Slovenská technická univerzita v Bratislave

22. november 2022

O čom to je

Ešte pre prehľadom prezentácie sa zvyčajne uvádza motivácia.
Bežne sa aj tu používajú odrážky, ale tento text je naschvál uvedený bez odrážok. Niekedy môže byť potrebné uviesť aj citáty. . .
Toto je len príklad slajdov. Ako urobiť dobrú prezentáciu bolo vysvetlené na prednáške.

Prehľad

- 1 Strava
- 2 Graf
- 3 Tabuľka
- 4 Obrázok
- 5 Záver
 - pes

Strava

- Nejaký text o popularite Stravy
- Strava je populárna lebo využíva prvky gamifikácie...
- Bol použitý balík beamer¹

¹<http://www.tex.ac.uk/tex-archive/macros/latex/contrib/beamer/doc/beameruserguide.pdf>

Graf



Nejaká poznámka k obrázku, možno zdroj. . .

Tabuľka

- Na zvýraznenie syntaxe stačí použiť balík listings so správne nastaveným programovacím jazykom

```
int na_druhu(int i) {
    return i * i;
}

int main() {
    printf("%d", na_druhu(118));
    return 0;
}
```

- Jazyk C++ je ešte zaujímavejší: je multiparadigmový²

²J.O.Coplien.Multi-ParadigmDesignforC++.Addison-Wesley,1998.

Obrázok

Text možno uviesť v rámci

- Program

```
void main() {  
    printf("%d", na_druhu(118));  
}  
  
void na_druhu(int i) {  
    return i * i;  
}
```

- Výstup

13924

Zhodnotenie a ďalšia práca

- Každá prezentácia musí byť nejako uzavretá
- Ale vždy je čo robiť ďalej...