

Nástroj pro kontrolu diplomových prací

Michaela Macková

Vedoucí: Ing. Tomáš Milet, Ph.D.



21. ledna 2023

Kapitola 3

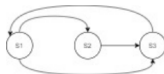
Lorem ipsum

3.1 Lorem ipsum dolor sit amet ...

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vestibulum fermentum tortor id mi. Sed convallis magna eu sem. Aliquam ante.[2] Aliquam erat volutpat. Sed elit dui, pellentesque a, faucibus vel, interdum nec, diam. Nullam feugiat, turpis at pulvinar vulputate, erat libero tristique tellus, nec bibendum odio risus sit amet ante. Integer lacinia.

Curabitur sagittis hendrerit ante. Praesent vitae arcu tempor neque lacinia pretium. Nemo enim ipsam voluptatem quia voluptas sit aspernatur aut odit aut fugit, sed quia consequuntur. Integer lacinia. Nulla quis diam. In enim a arcu imperdiet malesuada. Praesent 3.2 id justo in neque elementum ultrices. Phasellus enim erat, vestibulum vel, aliquam a, posuere eu, velit. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum. Curabitur sagittis hendrerit ante. Phasellus enim erat, vestibulum vel, aliquam a, posuere eu, velit. Fusce wisi. Vivamus ac leo pretium faucibus.

Nemo enim ipsam voluptatem voluptas Integer malesuada sit-aspernatur aut oditautfugit, sedquia-consequuntur-magni dolores eos qui ratione voluptatem sequi nesciunt. Mauris tincidunt sem sed arcu. Sed ac dolor sit amet purus malesuada congue. In sem justo, commodo ut, suscipit at, pharetra vitae, orci. Duis condimentum augue id magna semper rutrum. Suspendisse sagittis ultrices augue. Nulla accumsan, elit sit amet varius semper, nulla mauris mollis quam, tempor suscipit diam ?? nulla vel leo. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Duis risus. In laoreet, magna id viverra tincidunt, sem odio bibendum justo, vel imperdiet sapien wisi sed libero. Nulla quis diam.



Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Nam libero tempore, cum soluta nobis est eligendi optio cumque nihil inpedit quo minus id quod maxime placeat facere possimus, omnis voluptas - assumenda est, omnis dolor repellendus. Aenean placerat. Curabitur bibendum justo non orci. Maecenas libero. Morbi leo mi, nonummy eget tristique non, rhoncus non leo. Maecenas aliquet accumsan leo. Suspendisse nisl. In convallis. Vestibulum erat nulla, ullamcorper nec, rutrum non,

Kapitola 3

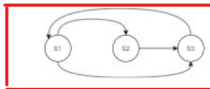
Lorem ipsum

3.1 Lorem ipsum dolor sit amet ...

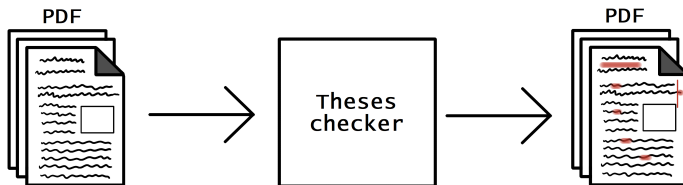
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vestibulum fermentum tortor id mi. Sed convallis magna eu sem. Aliquam ante ~~6.2~~. Aliquam erat volutpat. Sed elit dui, pellentesque a, faucibus vel, interdum nec, diam. Nullam feugiat, turpis at pulvinar vulputate, erat libero tristique tellus, nec bibendum odio risus sit amet ante. Integer lacinia.

Curabitur sagittis hendrerit ante. Praesent vitae arcu tempor neque lacinia pretium. Nemo enim ipsam voluptatem quia voluptas sit aspernatur aut odit aut fugit, sed quia consequuntur. Integer lacinia. Nulla quis diam. In enim a arcu imperdiet malesuada. Praesent ~~2.2~~ justo in neque elementum ultrices. Phasellus enim erat, vestibulum vel, aliquam a, posuere eu, velit. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum. Curabitur sagittis hendrerit ante. Phasellus enim erat, vestibulum vel, aliquam a, posuere eu, velit. Fusce wisi. Vivamus ac leo pretium faucibus.

Nemo enim ipsam voluptatem voluptas Integer malesuada sit-aspernatur aut oditau ~~sed quia-consequuntur-magni~~ dolores eos qui ratione voluptatem sequi nesciunt. Mauris tincidunt sem sed arcu. Sed ac dolor sit amet purus malesuada congue. In sem justo, commodo ut, suscipit at, pharetra vitae, orci. Duis condimentum augue id magna semper rutrum. Suspendisse sagittis ultrices augue. Nulla accumsan, elit sit amet varius semper, nulla mauris mollis quam, tempor suscipit diam ~~in ??~~ nulla vel leo. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Duis risus. In laoreet, magna id viverra tincidunt, sem odio bibendum justo, vel imperdiet sapien wisi sed libero. Nulla quis diam.



Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Nam libero tempore, cum soluta nobis est eligendi optio cumque nihil impedit quo minus id quod maxime placeat facere possimus, omnis voluptas assumenda est, omnis dolor repellendus. Aenean placerat. Curabitur bibendum justo non orci. Maecenas libero. Morbi leo mi, nonummy eget tristique non, rhoncus non leo. Maecenas aliquet accumsan leo. Suspendisse nisl. In convallis. Vestibulum erat nulla, ullamcorper nec, rutrum non,



- Přenositelný program
- Pochopitelné na první pohled

- PDF neuchovává okraje
- Poznání okraje člověkem
- Krátký/dlouhý řádek

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

Vestibulum fermentum tortor id mi. Sed convallis magna eu sem. Aliquam ante. Aliquam erat volutpat. Sed elit dui, pellentesque a, faucibus vel, interdum nec, diam. Nullam feugiat, turpis at pulvinar vulputate, erat libero tristique tellus, nec bibendum odio risus sit amet ante. Integer lacinia.

Curabitur sagittis hendrerit ante.

Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum. Curabitur sagittis hendrerit ante. Phasellus enim erat, vestibulum vel, aliquam a, posuere eu, velit. Fusce wisi. Vivamus ac leo pretium faucibus.

Nemo enim ipsam voluptatem voluptas Integer malesuada **sit-aspernatur aut odit aut fugit, sed quia consequuntur magni** dolores eos qui ratione voluptatem sequi nesciunt. Mauris tincidunt sem sed arcu. Sed ac dolor sit amet purus malesuada congue. In sem justo, commodo ut, suscipit at, pharetra vitae, orci. Duis condimentum augue id magna semper rutrum. Suspendisse sagittis ultrices augue.

- PDF neuchovává okraje
- Poznání okraje člověkem
- Krátký/dlouhý řádek

| Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

Vestibulum fermentum tortor id mi. Sed convallis magna eu sem. Aliquam ante. Aliquam erat volutpat. Sed elit dui, pellentesque a, faucibus vel, interdum nec, diam. Nullam feugiat, turpis at pulvinar vulputate, erat libero tristique tellus, nec bibendum odio risus sit amet ante. Integer lacinia.

Curabitur sagittis hendrerit ante.

Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum. Curabitur sagittis hendrerit ante. Phasellus enim erat, vestibulum vel, aliquam a, posuere eu, velit. Fusce wisi. Vivamus ac leo pretium faucibus.

Nemo enim ipsam voluptatem voluptas Integer malesuada sit-aspernatur aut odit aut fugit, sed quia consequuntur magni dolores eos qui ratione voluptatem sequi nesciunt. Mauris tincidunt sem sed arcu. Sed ac dolor sit amet purus malesuada congue. In sem justo, commodo ut, suscipit at, pharetra vitae, orci. Duis condimentum augue id magna semper rutrum. Suspendisse sagittis ultrices augue.

lat směrem k čidlům chytré domácnosti. Vzhled aplikace je graficky podobný standardním tabulkovým procesorům, které uživatel využívá v běžném životě, což zvyšuje uživatelskou přívětivost a šanci, že uživatel pochopí práci s aplikací v krátkém čase. Aplikace je dostupná na Docker Hubu jako `cedalo/streamsheets`. Po instalaci je spuštěna příkazem `docker run -d -p 1888:1883 -p 27017:27017 -p 6379:6379 -p 8084:8080 -p 8086:8081 -p 8083:8083 -p 8088:8088 -p 9001:9000 cedalo/streamsheets:latest`, který spustí několik služeb, kde na portu 8086 běží webové rozhraní, do kterého se lze přihlásit s uživatelským jménem `admin` a heslem `1234`.

Po přihlášení může uživatel přidávat a editovat tabulky sestav, uvnitř kterých tvoří nástěnky s daty chytré domácnosti. K získání dat je nutné nakonfigurovat v každém listu konzumenta zpráv (v případě, že je čidlo schopno zasílat zprávy) nebo producenta, který bude v daných intervalech zasílat požadavek na nová data přes smluvený protokol.

Na obrázku 4.1 je vidět vzhled aplikace Eclipse Streamsheets podobající se aplikacím Microsoft Excel či Google Sheets. V editačním poli nad tabulkou se nachází vzorec `=HTTP.REQUEST(HTTP_Client_Producer1,"http://10.10.10.11/api","GET",INBOX())`, který zajišťuje pravidelné získávání dat z REST API. V levém sloupci je vypsan seznam všech atributů navráceného objektu, které lze dále umisťovat do tabulek.





pouze první tři funkce při hře dvou hráčů jsou funkce *SecondPlaceTies()* a *ThirdPlaceTies()*. Zmíněné funkce náhodně vybírají bonusy, které hráči získají. Tato náhodnost je ovlivněna indexem, který rozhoduje o kategorii bonusu. Například zisk vítěze minulý při hře čtyř hráčů na zisk bonusu z kategorie *LegendaryItems* je 20% v opačném případě hráč získá bonus z kategorie *EpicItems*. Touto bonusy jsou poté přidány každému zúčastněnému hráči do inventáře bonusu a po stisku tlačítka „Continue“ ve spodní části obrazovky je děj přerušit na herní plán a tahy hráčů jsou ovlivněny získanými bonusy.

st.

1

1





Obrázek 4.10: Souřek ze scény pro **přifazování bonusů** po dokončení minihry

figura stejného hráče. Dále nesmí ostatní figury přeskokovat. Každá figura může zabrat soupeřovou figuru postavením své figury na pole, kde se nachází daná figura soupeře. Soupeřovu figuru tak odstraní z herního pole. Některé figury mají různé výjimky, ty jsou popsány níže.

- **Král** - pohybuje se do všech osmi směrů, maximálně však na vzdálenost jednoho pole. Hráč ve svém tahu nemůže krále postavit na pozici pod soupeřovou kontrolou, protože by se vystavil šachu. Speciálním pohybem je **rošáda**. V tom případě se král posune o dvě pole směrem k jedné z věží, následně hráč danou věž krále přeskočí, a umístí ji na pole vedle něj. V tomto případě se ještě rozlišuje malá a velká rošáda (malá rošáda se provádí s věží na královské polovině šachovnice, velká s věží na dámské polovině). Rošáda se může provádět pouze v případě, že mezi králem a věží nejsou žádné další figury, s králem a danou věží se ještě netáhlo, a král před provedením, a ani po provedení není v šachu (nesmí ani procházet polem, kde by v šachu mohl být) viz obr. 3.1.
- **Dáma** - stejně jako král se může pohybovat všemi osmi směry, s tím rozdílem, že nemá omezenou vzdálenost pohybu. To z ní činí nejsilnější herní figura.
- **Střelec** - pohybuje se pouze po diagonálách o libovolný počet polí. Jelikož hráč má dva střelce, jeden z nich se může pohybovat pouze po bílých polích a druhý naopak pouze po černých.
- **Věž** - pohybuje se pouze po sloupcích a řádcích o libovolný počet polí
- **Kůň** - pohybuje se skokem ve tvaru písmene L (jedním směrem o jedno políčko a druhým o dvě). Díky tomu jako jediná figura může přeskokovat ostatní kameny.
- **Pěšec** - pohybuje se pouze směrem dopředu a to o jedno pole. Pokud je v základním postavení, může se posunout o dvě pole vpřed, pokud jsou obě pole prázdná. Soupeřovy figury může zabrat pohybem vpřed o jedno pole, ale úhlopříčně. Dále může brát **nimochodem**. To znamená zabrat soupeřova pěšce, který se ze základního po-

zhled aplikace je graficky podobný standardní aplikaci, která využívá v běžném životě, což zvyšuje uživatelskou přijatelnost a ochotou pracovat s aplikací v krátkém čase. Aplikace využívá API `alostreamsheets`. Po instalaci je spuštěna na adrese `27017:27017 -p 6379:6379 -p 8084:8084`. V levém sloupci je zobrazen seznam adres, které běží webové rozhraní, do kterého se lze připojit. Vpravo je zobrazen seznam adres, které lze použít k získání dat. Vpravo je zobrazen seznam adres, které lze použít k získání dat. Vpravo je zobrazen seznam adres, které lze použít k získání dat.



Rewards from last mission

Nezabezpečeno | theschecker.eu.pythonanywhere.com/23895.pdf

Hello world! This is my bachelors theses The pdf name is: 23895.pdf

12 z 42

Zobrazení stránky | Čist nahlas | Přidat text | Kreslit | Zvýraznění | Vymazat

endobj

- **/Type** specifikuje typ objektu.
- **/Subtype** udává typ písma.
- **/BaseFont** je postscriptové jméno písma.
- **/FontDescriptor** odkazuje na ostatní metricky písma, například tloušťku a kurzivu.
- **/Encoding** označuje kódování znaků neboli vytváří vztah mezi kódy jednotlivých znaků a matematickým popisem znaků.
- **/FirstChar/LastChar** udává ASCII hodnotu znaku prvního/posledního prvku v pole **Widths**.
- **/Widths** obsahuje pole šířek jednotlivých znaků použitých v dokumentu.

Path objekty

Path objekty jako textové pole mohou obsahovat tři typy operátorů:

- **path construction** - používají se k vlastní definici jednotlivých grafických prvků
- **clipping path** - umožňuje použít hranice výsledného objektu pro ořez následujícího
- **path-painting** - používá se jako poslední příkaz a zajišťuje vlastní vykreslení

Příklad: vykreslení červeného čtverce

```
stream
1 0 0 rg
200 300 400 400 re
f
endstream
```

- **rg** značí použití černé barvy
- **re** přidá čtverec k současné cestě na souřadnicích 200, 300 s šířkou i výškou 400
- **f (fill)** uzavře (pokud se tak již nestalo) a vyplní cestu barvou

druhým o dvě). Díky tomu jako jediná figura může přeskakovat ostatní kameny.

- **Přechod** - pohyb je pouze směrem dopředu a to o jedno pole. Pokud je v základním postavení, může se posunout o dvě pole vpřed, pokud jsou obě pole prázdná. Soupeřovy figury může zabírat pohybem vpřed o jedno pole, ale úhlopříčně. Dále může brát **mimochoodem**. To znamená zabrat soupeřova pěšce, který se je základního po-

Kapitola 3

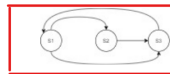
Lorem ipsum

3.1 Lorem ipsum dolor sit amet ...

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vestibulum fermentum tortor id mi. Sed convallis magna eu sem. Aliquam ante **6.2** Aliquam erat volutpat. Sed elit dui, pellentesque a, faucibus vel, interdum nec, diam. Nullam feugiat, turpis at pulvinar vulputate, erat libero tristique tellus, nec bibendum odio risus sit amet ante. Integer lacinia.

Curabitur sagittis hendrerit ante. Praesent vitae arcu tempor neque lacinia pretium. Nemo enim ipsam voluptatem quia voluptas sit aspernatur aut odit aut fugit, sed quia consequuntur. Integer lacinia. Nulla quis diam. In enim a arcu imperdiet malesuada. Praesent **6.2** **6.2** Iusto in neque elementum ultrices. Phasellus enim erat, vestibulum vel, aliquam a, posuere eu, velit. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum. Curabitur sagittis hendrerit ante. Phasellus enim erat, vestibulum vel, aliquam a, posuere eu, velit. Fusce wisi. Vivamus ac leo pretium faucibus.

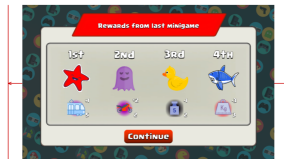
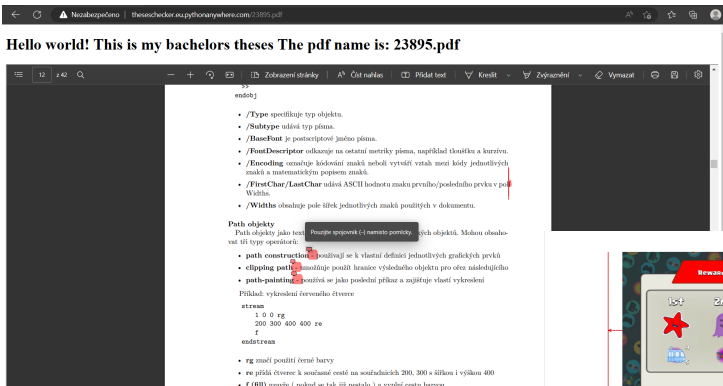
Nemo enim ipsam voluptatem voluptas Integer malesuada **sit-aspernatur aut odit** **sed** **sed** **quia** **consequuntur** **magni** dolores eos qui ratione voluptatem sequi nesciunt. Mauris tincidunt sem sed arcu. Sed ac dolor sit amet purus malesuada congue. In sem justo, commodo ut, suscipit at, pharetra vitae, orci. Duis condimentum augue id magna semper rutrum. Suspendisse sagittis ultrices augue. Nulla accumsan, elit sit amet varius semper, nulla mauris mollis quam, tempor suscipit diam **6.2** **6.2** nulla vel leo. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Duis risus. In laoreet, magna id viverra tincidunt, sem odio bibendum justo, vel imperdiet sapien wisi sed libero. Nulla quis diam.



Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Nam libero tempore, cum soluta nobis est eligendi optio cumque nihil impedit quo minus id quod maxime placeat facere possimus, omnis voluptas **6.2** **6.2** assumenda est, omnis dolor repellendus. Aenean placerat. Curabitur bibendum justo non orci. Maecenas libero. Morbi leo mi, nonummy eget tristique non, rhoncus non leo. Maecenas aliquet accumsan leo. Suspendisse nisl. In convallis. Vestibulum erat nulla, ullamcorper nec, rutrum non,

- Rastrové obrázky
- Prázdné kapitoly
- Nízké úrovně nadpisů v obsahu
- Mezera u reference
- Vzhled webové stránky

<http://theseschecker.eu.pythonanywhere.com/>



Obrázek 4.10: Screenshot ze hry pro přiřazování bonusů po dokončení minihry

pouze první tři funkce a při hře dvou hráčů pouze funkce *SecondPlaceItems()* a *ThirdPlaceItems()*. Zmíněné funkce náhodně vybírají bonusy, které hráči získají. Tato náhodnost je ovlivňována indexem, který rozhoduje o kategorii bonusu. Například hráče vítěze minihry při hře čtyř hráčů na získá bonus z kategorie *LegendaryItems* je 20% v opačném případě hráč získá bonus z kategorie *EpicItems*. Tyto bonusy jsou poté přidány každému účastníkovi minihry do inventáře bonusů a po stisku tlačítka „Continue“ ve spodní části obrazovky je děj přerušit na herní plán a talý hráči jsou ovlivněni získanými bonusy.

- Okraje stránky
- Úspěšnost:
 - Všechny stránky: 0 %
 - Bez začátku a konce: 94 %
 - Random 10: 66 %