STŘEDNÍ PRŮMYSLOVÁ ŠKOLA  
MLADÁ BOLESLAV

**ROČNÍKOVÁ PRÁCE**

Ondřej Naďo

Mladá Boleslav 2023

STŘEDNÍ PRŮMYSLOVÁ ŠKOLA  
MLADÁ BOLESLAV

**ROČNÍKOVÁ PRÁCE**

**Autor: Ondřej Naďo  
Studijní obor: 18-20-M/01 Informační technologie  
Vedoucí práce: Jan Peča**

Mladá Boleslav 2023

# Obsah

[1 Úvod 5](#_Toc464129490)

[2 Nadpisy a konce stránek 7](#_Toc464129491)

[2.1 Nadpis nižší úrovně 7](#_Toc464129492)

[2.2 Barvení zdrojového kódu 8](#_Toc464129493)

[2.2.1 Nadpis ještě menší úrovně 9](#_Toc464129494)

[2.2.2 Znovu ten samý nadpis 9](#_Toc464129495)

[3 Přílohy 10](#_Toc464129496)

[3.1 Seznam obrázků 11](#_Toc464129497)

**Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem svou ročníkovou práci vypracoval samostatně a použil jsem pouze podklady (literaturu, projekty, SW atd.) uvedené v přiloženém seznamu.

Nemám závažný důvod proti zpřístupňování této ročníkové práce v souladu se zákonem č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) v platném znění.

V Mladé Boleslavi dne podpis:

# Úvod

Smyslem této práce je vytvořit hru The World‘s Hardest Game. The World’s Hardest Game využívá dvourozměrné herní prostředí s přednastavenou pevně danou herní kamerou, se kterou se nedá nijak manipulovat, ani se nijak nehýbe. Základním principem hry je dostat kostičku ze startovní a zároveň bezpečné zóny do druhé bezpečné zóny. Bezpečné zóny jsou zeleně označené úseky hry. Po dosažení hranice bezpečné zóny se spustí další level, nebo skončí hra. Pohyb kostičkou je pomocí kláves WASD. Nesmíte se dotknout pohybujících se nepřátel. Dotykem nepřítele není konec hry, ale kostička se vrátí zpátky na startovní pozici a musíte začít zase od začátku úrovně. Hra byla vytvořena v rámci ročníkového projektu. Jedná se o jeden z mých prvních větších projektů, který měl ověřit mou schopnost vytvořit aplikaci dle daného zadání.

# Programovací jazyky

Značná část práce je vytvořena v programovacím jazyce JavaScript, který byl vybrán na začátku zadání práce a při vybrání tématu, z důvodů jeho jednoduchosti a čitelnosti. Práce je doplněna dalšíma dvěma programovacíma jazyky. Těmito jsou CSS a HTML. Tyto tři

## JavaScript

JavaScript je objektově orientovaný programovací jazyk, který je zapisován ve formě kódu, ten vykonává určitý úkol. Dá se zapisovat přímo do HTML, což je jeho veliká výhoda a dělá ho to jednoduchým. Jeho veliké a nejpodstatnější využití je při vytváření webových stránek. Při vývoji této aplikace se hodí, díky jeho skvělé a jednoduché práci s objekty. JavaScript běží na straně klienta, takže jsou všechny aplikace spuštěny v prohlížeči u uživatele.

## HTML

HTML je zkratka pro Hyper Text Markup Language, v překladu Hypertextový značkovací jazyk. Používá se k vytváření obsahu webové stránky, obsahem mohou být různé tabulky, obrázky, texty a další prvky. Pomocí hypertextových odkazů propojuje jednotlivé webové stránky a programovací jazyky. V téhle aplikaci byl použit pro vytvoření její vizuální stránky, která byla nastylována pomocí CSS.

### Canvas

## CSS

CSS je zkratka Cascading Style Sheets, v překladu tabulky kaskádových stylů. Je to formátovací jazyk, který popisuje způsob zobrazení stránek napsaných v HTML.

# Problematika aplikace

# Závěr

Shrnutí práce, rekapitulace probrané problematiky. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec quis arcu leo. Quisque pretium sagittis tortor, et venenatis nisi malesuada et. Nam at consectetur enim. Proin facilisis diam placerat, pretium leo ac, imperdiet mauris.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec quis arcu leo. Quisque pretium sagittis tortor, et venenatis nisi malesuada et. Nam at consectetur enim. Proin facilisis diam placerat, pretium leo ac, imperdiet mauris.

# Přílohy

## Seznam obrázků

[Obrázek 1: Logo Qt [http://blog.updatenode.com/wp-content/uploads/2014/05/Qt\_master\_logo\_CMYK\_300dpi.png] 7](#_Toc464121377)

## Zdroje

*Dny otevřených dveří - Střední průmyslová škola Mladá Boleslav* [online]. [cit. 2016-10-17]. Dostupné z: https://www.spsmb.cz/aktuality/dny-otevrenych-dveri/

Hlad. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2016 [cit. 2016-10-17]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Hlad>