

VŠB – Technická univerzita Ostrava  
Fakulta elektrotechniky a informatiky  
Katedra informatiky

# **Absolvování individuální odborné praxe**

## **Individual Professional Practice in the Company**

**Tuto stránku nahradíte v tištěné verzi práce oficiálním zadáním Vaší  
diplomové či bakalářské práce.**

Prehlasujem, že som túto bakalársku prácu vypracoval samostatne. Uviedol som všetky literárne  
pramene a publikácie, z ktorých som čerpal.

V Ostrave 5. marca 2021

.....

Súhlasím so zverejnením tejto bakalárskej práce podľa požiadaviek čl . 26, odst. 9 Študijného a skúšobného poriadku pre štúdium v bakalárskych programoch VŠB-TU Ostrava.

V Ostrave 5. marca 2021

.....

Rád bych na tomto místě poděkoval všem, kteří mi s prací pomohli, protože bez nich by tato práce nevznikla.

## Abstrakt

Tohle je český abstrakt, zbytek odstavce je tvořen výplňovým textem. Naší si rozmachu potřebami s posílat v poskytnout ty má plot. Podlehl uspořádaných konce obchodu změn můj příbuzné buků, i listů poměrně pád položeným, tento k centra mláděte přesněji, náš přes důvodů americký trénovaly umělé kataklyzmatickou, podél srovnávacími o svém severané blízkost v předátorů náboženství jedna u vítr opadají najdete. A důležité každou slovácké všechny jakým u na společným dnešní myši do člen nedávný. Zjistí hází vymíráním výborná.

**Klíčové slová:** typografie; L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X; diplomová práce

## Abstract

This is English abstract. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Fusce tellus odio, dapibus id fermentum quis, suscipit id erat. Aenean placerat. Vivamus ac leo pretium faucibus. Duis risus. Fusce consectetur risus a nunc. Duis ante orci, molestie vitae vehicula venenatis, tincidunt ac pede. Aliquam erat volutpat. Donec vitae arcu. Nullam lectus justo, vulputate eget mollis sed, tempor sed magna. Curabitur ligula sapien, pulvinar a vestibulum quis, facilisis vel sapien. Vestibulum fermentum tortor id mi. Etiam bibendum elit eget erat. Pellentesque pretium lectus id turpis. Nulla quis diam.

**Keywords:** typography; L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X; master thesis

# Obsah

<b>Zoznam použitých skratiek a symbolov</b>	<b>8</b>
<b>1 Úvod</b>	<b>9</b>
<b>2 Popis firmy a pracovné zaradenie</b>	<b>10</b>
2.1 Popis firmy . . . . .	10
2.2 Pracovné zaradenie . . . . .	10

## Zoznam použitých skratiek a symbolov

DVD	– Digital Versatile Disc
TNT	– Trinitrotoluen
UML	– Unified Modeling Language
HTML	– Hyper Text Markup Language
TUG	– T <sub>E</sub> X Users Group



# 1 Úvod

V rámci mojej odbornej praxe som dostal možnosť nahliadnuť za oponu herného vývoja v českom nezávislom štúdiu Perun Creative. Nakoľko sa o hry a herný priemysel dlhodobo zaujímam, táto firma a jej tvorba mi bola vopred známa. Aj po prednáške jej dvoch spoluzakladateľov a zároveň programátorov, ktorá sa uskutočnila v priestoroch Vysokej Školy Báňskej, som bol stále prekvapený vysokou technologickou úrovňou ich prvého projektu. Firmu som chcel kontaktovať so žiadosťou o prácu nezávisle od odbornej praxe, no keď som sa dozvedel, že už niekoho práve na odbornú prax hľadajú, rozhodol som sa to využiť. Pracovnému pohovoru predchádzalo zaslanie programátorského portfólia zloženého zo školských ale aj vlastných prác. Samotný pohovor potom prebiehal online s oboma programátormi Bc. Jánom Polachom a Bc. Jirkou Vašicou, ktorí sa neskôr stali aj mojimi kolegami.

Do firmy som nastúpil na konci životného cyklu projektu, takže som sa nemohol podieľať na vývoji základných herných mechaník. Naopak to znamenalo nutnosť dôkladne sa s celým projektom zoznámiť a pochopiť, ako jednotlivé veci fungujú. Počas praxe som sa podieľal na širokej škále väčších aj menších projektov z oblastí ako sú automatizácia a zefektívnenie vývojárskych či testerských postupov, nasadenie projektu, sieťová infraštruktúra a došlo aj na nejaké tie herné mechaniky. Pri riešení rôznych problémov mi okrem kolegov boli nápomocné aj rôzne teoretické znalosti nadobudnuté počas vysokoškolského štúdia.

## **2 Popis firmy a pracovné zaradenie**

### **2.1 Popis firmy**

Perun Creative s.r.o je české nezávislé herné štúdio, ktoré od roku 2015 vyvíja hru Hobo: Tough Life. Hra samotná by sa dala charakterizovať ako RPG z mestského prostredia.

### **2.2 Pracovné zaradenie**