

Téma: webová aplikace na výpočet měrné tepelné kapacity

**Autor práce: Prokop Žák, Hugo Štajer, Ondřej Sůsa**

**Třída: 1.F**

**Dne: 9.6.2024**

**Hodnocení:**

**Týmový projekt**

**Vyšší odborná škola  
a Střední průmyslová škola elektrotechnická  
Plzeň, Koterovská 85**

Anotace

Účel anotace

Hlavním účelem anotace je vytvořit vhodný text nebo také shrnutí, které bude sloužit pro snadné vyhledání v odborných katalozích či databázích. Ideální je tedy vložit do anotace vhodná klíčová slova, i když to není nutně podmínkou.

Čeho se u anotací vyvarovat

Do anotací rozhodně nepatří obrázky, tabulky, grafy, citace nebo obsáhlejší text složený z více odstavců. Text by měl být jasný a stručný, **jednoduše a výstižně popisující obsah celé navazující práce**. Nikdy by se neměl, byť jen krátký text anotace, rozdělovat do několika odstavců.

„Prohlašuji, že jsem tuto práci vypracoval samostatně a použil(a) literárních pramenů a informací, které cituji a uvádím v seznamu použité literatury a zdrojů informací.“

„Souhlasím s využitím mé práce učiteli VOŠ a SPŠE Plzeň k výuce.“

V Plzni dne: …..................... Podpis: ….....................................

Obsah

[Anotace 7](#_Toc168594213)

[Úvod 7](#_Toc168594214)

[1 Vývojový deník 8](#_Toc168594215)

[2 Uživatelská příručka 9](#_Toc168594216)

[3 Části projektu 10](#_Toc168594217)

[3.1 Popis funkčností aplikací. 10](#_Toc168594218)

[3.2 Grafický návrh aplikace 10](#_Toc168594219)

[3.3 Rozdělení rolí (úkolů) 10](#_Toc168594220)

[3.4 Testování aplikace 10](#_Toc168594221)

[4 Technická dokumentace 11](#_Toc168594222)

[Závěr 12](#_Toc168594223)

[Zdroje použité literatury a informací 13](#_Toc168594224)

Úvod

Motivací bylo téma z fyziky měrná tepelná kapacita

# Obsah obrázku text, snímek obrazovky, Písmo Popis byl vytvořen automatickyVývojový deník

# Uživatelská příručka

# Části projektu

## Popis funkčností aplikací.

Aplikace funguje tak, že se po uživateli vyžádá aby zadal jeden z těchto 3 materiálů – voda, hliník, železo, dále uživatel zadá hmotnost materiálu v kilogramech a poslední zadá změnu teploty v stupních celsia. Uživatel dále klinkne na tlačítko: spočítat energii a aplikace vypočítá kolik energie je třeba k ohřevu materiálu o určité teplotě a vykreslí se jednoduchý graf

## Grafický návrh aplikace

Návrh byl vytvořen v aplikaci malování

## Rozdělení rolí (úkolů)

* Odnřej Sůsa: HTML
* Prokop Žák: CSS
* Hugo Štajer: Javascript

## Testování aplikace

Aplikaci jsme zkoušeli průběžně při práci

# Technická dokumentace

V kódu jsme použili třídy

Závěr

Zdroje použité literatury a informací

<https://www.w3schools.com/>