

# Vplyv akčných hier na rýchlosť reakcií a myslenia človeka\*

Roman Košík

Slovenská technická univerzita v Bratislave  
Fakulta informatiky a informačných technológií  
...@stuba.sk

25. Október 2022

## Abstrakt

Hranie akčných videohier vyžaduje, aby si hráči vytvorili kognitívny profil, ktorý im umožňuje rýchlo reagovať na pohybujúce vizuálne a sluchové podnety a potláčať chybné akcie.

Táto štúdia skúma, či existuje súvis medzi hraním akčných hier, v ktorých je potrebné rýchlo a správne reagovať, a efektívnejším vykonávaním bežných úloh. Konkrétne, či jednotlivci ktorí tieto hry hrali majú zvýšenú rýchlosť prepínania medzi viacerými úlohami a kognitívneho spracovania. Výskum sa vykonával na ľuďoch bez skúsenosti s videohrami a vzorke hráčov FPS a MOBA hier. Výsledky jedného z testov ukázali, že skúsení hráči boli výrazne rýchlejší v odpovediach ako ľudia bez skúsenosti s hrami, pričom ale robili viac chýb.

Zistili sme, že hráči videohier využívajú stratégiu, ktorá uprednostňuje rýchlosť oproti presnosti.

## 1 Úvod

Motivujte čitateľa a vysvetlite, o čom píšete. Úvod sa väčšinou nedelí na časti.

Uveďte explicitne štruktúru článku. Tu je nejaký príklad. Základný problém, ktorý bol naznačený v úvode, je podrobnejšie vysvetlený v časti 2. Dôležité súvislosti sú uvedené v častiach 5 a 6. Záverečné poznámky prináša časť 7.

## 2 Nejaká časť

Z obr. 1 je všetko jasné.

## 3 Dalšia časť

jnfkbfaerbfjbaeejbfasfjkasdfjk errfnekajf

---

\*Semestrálny projekt v predmete Metódy inžinierskej práce, ak. rok 2022/23, vedenie: Vladimír Mlynarovič

Aj text môže byť prezentovaný ako obrázok. Stane sa z neho označný plávajúci objekt. Po vytvorení diagramu zrušte znak % pred príkazom `\includegraphics` označte tento riadok ako komentár (tiež pomocou znaku %).

Obr. 1: Rozhodujúci argument.

## 4 Iná časť

Základným problémom je teda... Najprv sa pozrieme na nejaké vysvetlenie (časť 4.1), a potom na ešte nejaké (časť 4.1).<sup>1</sup>

Môže sa zdať, že problém vlastne nejestvuje [Cop99], ale bolo dokázané, že to tak nie je [CHE05, CK05]. Napriek tomu, aj dnes na webe narazíme na všelijaké pochybné názory [SEI]. Dôležité veci možno *zdôrazniť kurzívou*.

### 4.1 Nejaké vysvetlenie

Niekedy treba uviesť zoznam:

- jedna vec
- druhá vec
  - x
  - y

Ten istý zoznam, len číslovaný:

1. jedna vec
2. druhá vec
  - (a) x
  - (b) y

### 4.2 Ešte nejaké vysvetlenie

**Veľmi dôležitá poznámka.** Niekedy je potrebné nadpisom označiť odsek. Text pokračuje hneď za nadpisom.

## 5 Dôležitá časť

## 6 Ešte dôležitejšia časť

## 7 Záver

## Literatúra

[CHE05] Krzysztof Czarnecki, Simon Helsen, and Ulrich Eisenecker. Staged configuration through specialization and multi-level configuration of

---

<sup>1</sup>Niekedy môžete potrebovať aj poznámku pod čiarou.

- feature models. *Software Process: Improvement and Practice*, 10:143–169, April/June 2005.
- [CK05] Krzysztof Czarnecki and Chang Hwan Peter Kim. Cardinality-based feature modeling and constraints: A progress report. In *International Workshop on Software Factories, OOPSLA 2005*, San Diego, USA, October 2005.
- [Cop99] James O. Coplien. *Multi-Paradigm Design for C++*. Addison-Wesley, 1999.
- [SEI] Carnegie Mellon University Software Engineering Institute. A framework for software product line practice—version 5.0. [http://www.sei.cmu.edu/productlines/frame\\_report/](http://www.sei.cmu.edu/productlines/frame_report/).