

Zdravší život vďaka gamifikácii

Metódy inžinierskej práce 2022/2023

Matej Ľoch

Ústav informatiky, informačných systémov a softvérového inžinierstva
Fakulta informatiky a informačných technológií
Slovenská technická univerzita v Bratislave

8. november 2022

O čom to je

Ešte pre prehľadom prezentácie sa zvyčajne uvádza motivácia. Bežne sa aj tu používajú odrážky, ale tento text je naschvál uvedený bez odrážok. Niekedy môže byť potrebné uviesť aj citáty. . . Toto je len príklad slajdov. Ako urobiť dobrú prezentáciu bolo vysvetlené na prednáške.

Prehľad

- 1 Obsah
- 2 Obsah
- 3 Obsah
- 4 Obsah
- 5 Ďalšia časť

First slide

- Výskum Alzheimerovej choroby spojený s hraním hier
- VR hry zlepšujú pamäť starším ľuďom
- Gamifikácia M-Health pre dospelých 50+
 - M-Health aplikácie
 - Výskum v domove dôchodcov
- Net Generácia a jej životný štýl
 - Najčastejšie problémy Net Generácie
 - Aplikácie M-Health pre Net Generácia

Second slide

- Výskum Alzheimerovej choroby spojený s hraním hier
- VR hry zlepšujú pamäť starším ľuďom
- Gamifikácia M-Health pre dospelých 50+
 - M-Health aplikácie
 - Výskum v domove dôchodcov
- Net Generácia a jej životný štýl
 - Najčastejšie problémy Net Generácie
 - Aplikácie M-Health pre Net Generácia

Third slide

- Výskum Alzheimerovej choroby spojený s hraním hier
- VR hry zlepšujú pamäť starším ľuďom
- Gamifikácia M-Health pre dospelých 50+
 - M-Health aplikácie
 - Výskum v domove dôchodcov
- Net Generácia a jej životný štýl
 - Najčastejšie problémy Net Generácie
 - Aplikácie M-Health pre Net Generácia

Zdravší život vďaka gamifikácii

- Výskum Alzheimerovej choroby spojený s hraním hier
- VR hry zlepšujú pamäť starším ľuďom
- Gamifikácia M-Health pre dospelých 50+
 - M-Health aplikácie
 - Výskum v domove dôchodcov
- Net Generácia a jej životný štýl
 - Najčastejšie problémy Net Generácie
 - Aplikácie M-Health pre Net Generácia

Ďalší slajd

- Nejaký text
- Ďalší text – *zvýraznený text*
- *Kľúčová poznámka*
- Bol použitý balík beamer¹

¹<http://www.tex.ac.uk/tex-archive/macros/latex/contrib/beamer/doc/beameruserguide.pdf>

Obrázok z hry Sea Hero Quest



Nejaká poznámka k obrázku, možno zdroj...

Zvýraznenie syntaxe

- Na zvýraznenie syntaxe stačí použiť balík listings so správne nastaveným programovacím jazykom

```
int na_druhu(int i) {  
    return i * i;  
}  
  
int main() {  
    printf("%d", na_druhu(118));  
    return 0;  
}
```

- Jazyk C++ je ešte zaujímavejší: je multiparadigmový²

²J.O.Coplien.Multi-ParadigmDesignforC++.Addison-Wesley,1998.

Rámiky

Text možno uviesť v rámci

- Program

```
void main() {  
    printf("%d", na_druhu(118));  
}  
  
void na_druhu(int i) {  
    return i * i;  
}
```

- Výstup

13924

Zhodnotenie a ďalšia práca

- Každá prezentácia musí byť nejako uzavretá
- Ale vždy je čo robiť ďalej...