

ZÁVĚREČNÁ STUDIJNÍ PRÁCE

dokumentace

Effio - webová aplikace pro vytváření testů



Autor: Matěj Kotrba
Obor: 18-20-M/01 INFORMAČNÍ TECHNOLOGIE
se zaměřením na počítačové sítě a programování
Třída: IT4
Školní rok: 2023/24

Poděkování

Rád bych poděkoval Mgr. Markovi Lučnému za poskytnutí konzultace ohledně tohoto projektu.

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem závěrečnou práci vypracoval samostatně a uvedl veškeré použité informační zdroje.

Souhlasím, aby tato studijní práce byla použita k výukovým a prezentačním účelům na Střední průmyslové a umělecké škole v Opavě, Praskova 399/8.

V Opavě 1. 1. 2024

.....
Podpis autora

Abstrakt

Sem napíšeš svůj abstrakt.

Slouží jako pomoc čtenáři rychle se zorientovat v dané práci.

“Redukovaný text, který charakterizuje obsah dokumentu bez rozlišování autorství abstraktu, bez doplňkových informací, bez vlastní interpretace a hodnocení dokumentu (tj. nikoliv "v práci velmi dobře hodnotím podle mne zajímavý systém...", ale "práce hodnotí systém..."). Základními vlastnostmi anotace jsou výstižnost, přehlednost, jasnost, stručnost, přesnost, objektivnost a čtivost. Anotace je formulována v přirozeném jazyce – obvykle ve větách. Anotace může používat textových formulací z referovaného dokumentu, ale jako celek je formulován nově.“

Délka cca 100 – 250 slov

Klíčová slova

Šablona, L^AT_EX, závěrečná práce, dokumentace, ...

Abstract

Write your abstract here! Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut purus elit, vestibulum ut, placerat ac, adipiscing vitae, felis. Curabitur dictum gravida mauris. Nam arcu libero, nonummy eget, consectetur id, vulputate a, magna. Donec vehicula augue eu neque. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Mauris ut leo. Cras viverra metus rhoncus sem. Nulla et lectus vestibulum urna fringilla ultrices. Phasellus eu tellus sit amet tortor gravida placerat. Integer sapien est, iaculis in, pretium quis, viverra ac, nunc. Praesent eget sem vel leo ultrices bibendum. Aenean faucibus. Morbi dolor nulla, malesuada eu, pulvinar at, mollis ac, nulla. Curabitur auctor semper nulla. Donec varius orci eget risus. Duis nibh mi, congue eu, accumsan eleifend, sagittis quis, diam. Duis eget orci sit amet orci dignissim rutrum.

Keywords

Template, L^AT_EX, High school professional activity, ...

Obsah

Úvod	3
1 Architektura a koncepty aplikace	5
1.1 Architektura	5
1.2 Typesafety	6
1.3 Práce s textem	7
1.4 Matematické vzorce a symboly	8
1.5 Práce s obrázky a tabulkami	9
1.6 Bibliografie a citace	11
2 Tipy k psaní	13
2.1 Základy	13
2.2 Pokročilejší tipy	17
3 Když dokončuji práci	19
A Spot diagramy a další	25

ÚVOD

V dnešní době se běžně využívají webové aplikace, které umožňují vytváření testů/kvízů, které poté jiní uživatelé vyplňují. Prostředí těchto aplikací jsou však často nepřehledné a vytváření testů či kvízů je úporné. S touto myšlenkou jsem se rozhodl vytvořit aplikaci, která by kombinovala možnosti jiných aplikací s přehledným moderním zobrazením a dalšími užitečnými prvky.

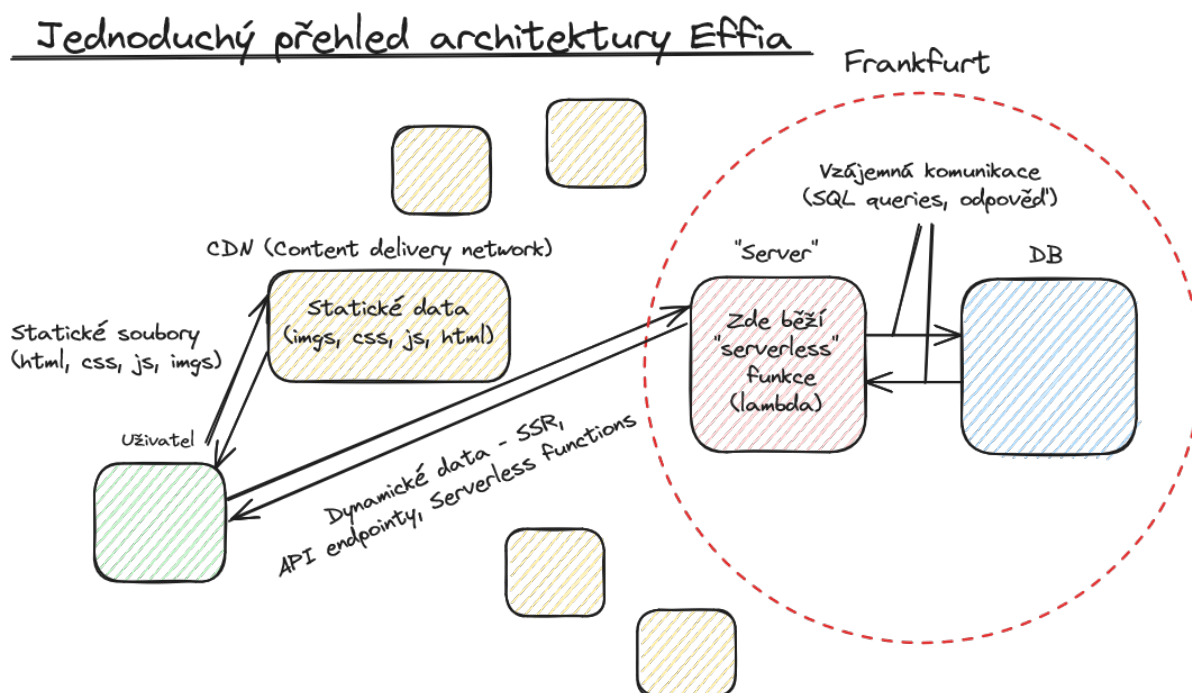
Má aplikace by krom již zmíněné funkcionality pro tvorbu testů a kvízů měla do jisté míry umožňovat prvky sociálních sítí jako třeba skupiny, komunitní místo kde by se zobrazovaly testy ostatních uživatelé, a podobně. Hlavní myšlenkou bylo vytvořit nejen aplikaci jako takovou ale také využít moderní technologie a postupy, neboli vytvořit ji "typesafe", bez potřeby vlastního serveru za pomoci cloudové technologie "serverless" a plně responzivní pro uživatele na kterémkoli zařízení.

Možná tady doplnit co je v dokumentaci

1 ARCHITEKTURA A KONCEPTY APLIKACE

1.1 ARCHITEKTURA

Vzhledem k tomu, že záměrem bylo vytvořit aplikaci, která bude pro veškeré "backendové" úlohy využívat cloud, tak je architektura relativně složité téma, proto se pokusím stručně popsat základní proces požadavku a odpovědi. Uživatel získává statické soubory ze "CDN", dynamicky vytvořené stránky pro první zobrazení ("first render") jsou generovány na serveru, ten není spravován mnou a ani to není tradiční web server (spíše se vytvářejí instance pro zpracování požadavku, které ho vyřizují). Dále je server využíván pro veškeré požadavky, které klient vyžaduje ale nemohou být vyřízeny přímo na něm. Databáze vytváří spojení se serverem a ten získává data co potřebuje, viz. obrázek dole.



1.1.1 Koncept "single page application" a tradičního web serveru

V minulé sekci jsem zmínil pojem web server, ten generuje stránku, která je poslána uživateli, ta se poté generuje znovu vždy když je uživatel přesměrován na jinou stránku, tento kon-

cept má spoustu nevýhod jako například nemožnost jednoduše uchovávat data mezi těmito přechody. "Single page application" je vlastně JavaScript framework, který se o překreslování obrazu a přesměrování stará sám za pomoci JavaScriptu bez nutnosti dotazovat se serveru o novou stránku či data. Tento přístup bohužel také není perfektní, nutnost stahovat veškerý kód nebo velice chabý SEO rating.

1.1.2 Metaframework

Oba zmíněné koncepty přinášejí své výhody ale s ním také nevýhody, Metaframework je technologie, která kombinuje výhody obou konceptů a přináší za mě nejlepší variantu jak vytvářet webovou aplikaci. Disponuje jak možností běhu kódu na serveru tak přesměrováním na klientské části a dalších výhod. Takových technologií existuje celá řada, jako například populární NextJS, já si pro svůj projekt zvolil SvelteKit.

1.1.3 Cloud hosting

Jak již bylo zmíněno v úvodu tak tato aplikace by se měla obejít bez vlastního serveru, nejde ale jeonom o databázi ale také například o ukládání obrázků nebo hostování aplikace jako takové, to je prováděno přes "Cloud hostingy" jako Vercel pro hostování, který zároveň řeší i rozposlání statických dat do CDN a poskytuje serverless lambda funkce, nebo Cloudinary, který slouží jako "bucket" pro obrázky a také jejich možnost editace přes url parametry.

1.2 TYPESAFETY

Webové aplikace standartně využívají JavaScript, ten ale obnáší signifikantní nevýhodu v podobě nemožnosti "otypovat" kód, to způsobuje obtíž orientovat se v kódu, velké množství produkčních chyb a také spoustu času stráveného pochopením dříve napsaného kódu. Pro Effio jsem se tedy rozhodl využít moderní technologie a vytvořit tak téměř plně "typesafe" (otypovanou) aplikaci. TypeScript v Effiu nahrazuje JavaScript, ten do tohoto jazyka přináší typy. To ale nestačí, API endpointy, stejně jako databázové dotazy stále nemůžou být otypované a proto jsem připojil také knihovny tRPC a Prisma.

```
\documentclass[options]{class}  
\usepackage[options]{package}
```

1.2.1 Hlavní tělo dokumentu

Hlavní tělo dokumentu začíná příkazem `\begin{document}` a končí `\end{document}`. Veškerý obsah, který chcete mít ve svém dokumentu, by měl být umístěn mezi tyto dva příkazy.

1.2.2 Sekce a podsekce

Pro organizaci obsahu se často používají sekce a podsekce. Tyto struktury pomáhají čtenáři lépe navigovat dokumentem a rozdělit text do logických bloků.

```
\section{Název sekce}  
\subsection{Název podsekce}  
\subsubsection{Název podpodsekce}
```

1.2.3 Odstavce a rozestupy

V \LaTeX u je nový odstavec vytvořen jednoduše vložením jedné nebo více prázdných řádek. Rozestupy mezi odstavci, stejně jako zarovnání textu, můžeme upravit podle potřeby.

1.3 PRÁCE S TEXTEM

Tato část se zaměřuje na základní techniky práce s textem v \LaTeX u, včetně formátování textu, vytváření seznamů a využití křížových odkazů a poznámek pod čarou.

1.3.1 Formátování textu

Formátování textu je klíčovým prvkem pro zvýraznění důležitých informací a zlepšení čitelnosti dokumentu.

Zvýraznění textu

V \LaTeX u existuje několik způsobů, jak zvýraznit text. Můžeme použít tučné písmo, kurzívu nebo podtržení.

```
\textbf{tučné písmo}, \textit{kurzíva}, \underline{podtržený text}
```

Seznamy a výčty

Seznamy jsou užitečné pro strukturování informací a jejich uspořádání do čitelné formy. \LaTeX podporuje nečíslované, číslované a popisné seznamy.

```

\begin{itemize}
\item Nečíslovaný seznam
\end{itemize}

\begin{enumerate}
\item Číslovaný seznam
\end{enumerate}

\begin{description}
\item[Popisek] Popisný seznam
\end{description}

```

1.3.2 Křížové odkazy a poznámky pod čarou

Křížové odkazy a poznámky pod čarou jsou důležité pro odkazování na jiné části dokumentu a poskytování dodatečných informací.

Křížové odkazy

Pomocí křížových odkazů můžeme odkazovat na jiné sekce, obrázky nebo tabulky v dokumentu.

```

\label{sec:nazev_sekce}
Odkaz na sekci \ref{sec:nazev_sekce}.

```

Poznámky pod čarou

Poznámky pod čarou poskytují dodatečné informace bez přerušení toku hlavního textu.

```
Text s poznámkou pod čarou.\footnote{Text poznámky pod čarou.}
```

1.4 MATEMATICKÉ VZORCE A SYMBOLY

Tato část poskytuje přehled o vkládání matematických vzorců a symbolů do dokumentů v \LaTeX u, což je nezbytné pro tvorbu akademických a vědeckých textů.

1.4.1 Základní matematické prostředí

L^AT_EX nabízí několik prostředí pro práci s matematikou, včetně "math" pro základní matematické výrazy a "displaymath" pro samostatné rovnice.

```
$z = x + y$ % Inline matematika
\begin{displaymath}
z = x + y
\end{displaymath}
```

1.4.2 Rovnice a symboly

Matematické rovnice a symboly jsou základem mnoha vědeckých dokumentů, a L^AT_EX poskytuje širokou škálu nástrojů pro jejich efektivní použití.

Vložení jednoduché rovnice

Pro vložení jednoduché rovnice můžeme použít prostředí "equation" nebo "align" pro více rovnic s zarovnáním.

```
\begin{equation}
E = mc^2
\end{equation}
```

Pokročilé matematické výrazy

Pro složitější matematické výrazy, jako jsou integrály, sumy nebo frakce, L^AT_EX nabízí rozsáhlé možnosti.

```
\begin{equation}
\int_0^{\infty} e^{-x} \, dx
\end{equation}
```

1.5 PRÁCE S OBRÁZKY A TABULKAMI

Tato kapitola je zaměřena na vkládání a formátování obrázků a tabulek v L^AT_EXu, což jsou klíčové dovednosti pro vytváření vizuálně atraktivních a informativních dokumentů.

1.5.1 Vkládání obrázků

Vkládání obrázků do dokumentů \LaTeX umožňuje autorům přidávat vizuální prvky, které podporují a doplňují textový obsah.

Formáty obrázků

\LaTeX podporuje různé formáty obrázků, včetně populárních formátů jako JPEG, PNG a PDF. Výběr správného formátu je důležitý pro kvalitu a velikost souboru.

```
\includegraphics[width=0.5\textwidth]{obrazek.jpg}
```

Pozicování obrázků

Správné pozicování obrázků je klíčové pro zachování čitelnosti a estetiky dokumentu. \LaTeX nabízí několik možností, jak ovlivnit umístění obrázků v textu.

```
\begin{figure}[h]
\centering
\includegraphics[width=0.5\textwidth]{obrazek.jpg}
\caption{Popisek obrázku}
\label{fig:obrazek}
\end{figure}
```

1.5.2 Vytváření tabulek

Tabulky jsou nezbytné pro organizované a efektivní prezentování dat. \LaTeX umožňuje vytváření jak jednoduchých, tak složitých tabulek.

Základní tabulky

Pro vytváření základních tabulek lze využít prostředí "tabular". Jednoduchá tabulka může být vytvořena bez složitých formátovacích nástrojů.

```
\begin{tabular}{|c|c|c|}
\hline
A & B & C \\
\hline
1 & 2 & 3 \\
\hline
\end{tabular}
```

Pokročilé tabulky

Pro složitější tabulky, jako jsou tabulky s více řádky nebo sloupci, lze použít pokročilé formátovací možnosti, jako jsou sloučené buňky a speciální zarovnání.

```
\begin{table}[h]
\centering
\begin{tabular}{|c|c|c|c|}
\hline
\multirow{2}{*}{A} & B1 & C1 & \\
\cline{2-3}
& B2 & C2 & \\
\hline
\end{tabular}
\caption{Pokročilá tabulka}
\label{tab:pokrocila_tabulka}
\end{table}
```

1.6 BIBLIOGRAFIE A CITACE

Tato kapitola poskytuje podrobný návod na vytváření bibliografie a správné citování zdrojů v \LaTeX u, což jsou nezbytné dovednosti pro akademické psaní a publikování.

1.6.1 Vytváření bibliografie

\LaTeX umožňuje efektivní správu bibliografických záznamů a jejich automatické formátování. Tento proces zahrnuje několik kroků od definování zdrojů po jejich začlenění do dokumentu.

```
\begin{thebibliography}{99}
\bibitem{nazev}
Autor, \emph{Název knihy}, Nakladatelství, Rok.
\end{thebibliography}
```

1.6.2 Citování zdrojů

Správné citování zdrojů je klíčové pro akademickou integritu a umožňuje čtenářům dohledat zmiňované informace. V \LaTeX u je možné citovat zdroje jednoduše pomocí příkazu `\cite`.

Jak bylo zmíněno v `\cite{nazev}`, ...

2 TIPY K PSANÍ

Jak už jsem psal výše \LaTeX je dosti komplexní systém, který umožňuje psát velmi rozsáhlé text. Jeho autor Donald Knuth ho stvořil, aby mohl vydat jeho učebnici *The Art of Computer Programming* a dodnes se je využíván pro sazbu skript, učebnic, článků či závěrečných prací. V této kapitole najdeš ukázky různých funkcí a balíčků \LaTeX u od těch nejzákladnějších až po složitější. Neznamená to nutně, že všechny musíš použít, ale když potřebuješ pomoci, tak je dobré mít oporu.

Pokud s \LaTeX em úplně začínáš tak ti můžu doporučit příručku *Ne příliš stručný úvod do systému $\text{\LaTeX}2\epsilon$* [2]. Případně spoustu užitečných informací nalezneš na Wikibooks [3]. Pokud narazíš na nějaký problém googli. Na internetu je spousta fór, kde pravděpodobně už někdo podobný problém řešil. Asi nejvíce otho najdeš na stránce *TeX - LaTeX Stackexchange* [4].

2.1 ZÁKLADY: TEXT, OBRÁZKY, TABULKY A CITACE

Psaní v \LaTeX u není žádná věda, stačí psát normálně do zdrojového souboru. Pokud bys chtěl psát obrázky či číslovaný seznam, pak můžeš použít prostředí `itemize` či `enumerate`. Často je důležité používat nezlomitelnou mezeru. Tu uděláš pomocí `~` (tildy). Pokud budeš chtít psát uvozovky použij příkaz `uv`, pomocí něj se ti vytvoří uvozovky podle příslušného jazyka. V česku tedy ve formátu 99 66. Použití příkazu najdeš níže v textu.

Občas je zapotřebí \LaTeX u pomoci při rozdělování slov. To se udělá snadno vložením symbolů `\-` mezi jednotlivé slabiky.

2.1.1 Tabulky

U tabulek platí to stejné co u obrázků. Zarovnávají se na střed a nechávají se „plavat“ v textu. Tabulka narozdíl od textu, má popisek nahoře. U tabulky 2.1 je použit balíček `booktabs`, pomocí kterého je celá tabulka naformátovaná.

Seznam jak obrázků tak tabulek je pak vytvořen pomocí příkazů `listoftables` a `listoffigures` na konci práce před literaturou.

Tabulka 2.1: Tato tabulka slouží jako ukázka toho, jak mohou tabulky vypadat.

záhlaví	této	tabulky
obsah	tabulky	už
není	oddělený	čarami

2.1.2 Obrázky

U obrázků je dobré používat vektorové formáty, pokud to jde. \LaTeX se nejvíce kamarádí s formátem PDF. Do známého PDFka lze z jiných vektorových formátů (ať už SVG či EPS) obrázky přenést snadno pomocí grafických programů, jako je třeba Inkscape. \LaTeX si rozhodně poradí i s tradičními formáty PNG a JPG, avšak tyto obrázky mohou zabírat více prostoru a při tisku se může projevit nižší rozlišení obrázků. Pokud chceš používat tyto obrázky, rozhodně měj na paměti, aby měli rozlišení alespoň 250 indálně 330 ppi.

Obrázky se vkládají do prostředí `figure`, při úpravě šířky je možné krom tradičních jednotek jako cm nebo mm použít také jako jednotku šířku stránky `textwidth` to se hodí zejména když chceš mít více podobrázků.

U každého obrázku je důležité aby měl popisek, `caption`. Do popisku napiš, co na obrázku je, případně nějaký další popis, tak aby čtenář následně neměl sebemenší pochybnost. U obrázků co nejsou tvoje nezapomeň ani citaci. Jinak by to totiž znamenalo, že jsi obrázek dělal ty sám, což není etické přivlastňovat si cizí díla. Popisek obrázku je věta, proto musí vždy končit tečkou.

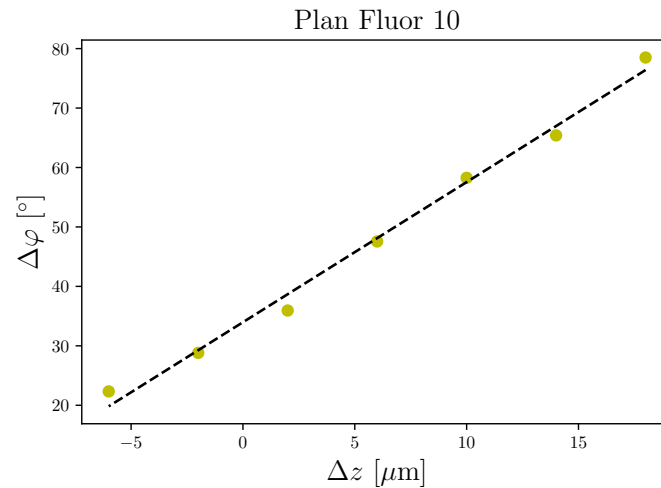


Obrázek 2.1: Logo SŠPU Opava [5].

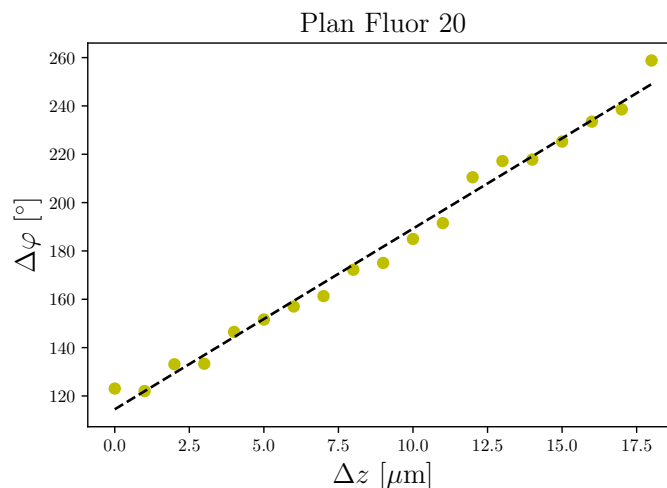
Když chceš odkazovat na obrázek, stačí pak už jen napsat příkaz `ref` a do závorek napsat označení obrázku. Třeba logo SOČky, můžeš vidět na obrázku 2.1 [?].

Pokud bys měl více podobrázků přichází do hry balíček `subcaption`. Pomocí něj lze vysázet i podobrázky. U podobrázků se popisek píše pouze jeden, dolů. Je v tomto případě vhodné použít navíc hranaté závorky, do nichž se napíše kratší popisek, který se následně ukáže v seznamu obrázků.

Všimni si, že obrázky jsou naschvál široké. Je to proto, aby byly dobře čitelné. Také si



(a)



(b)

Obrázek 2.2: Graf závislosti rotace DH PSF $\Delta\varphi$ na defokusaci objektivu Δz , (a) při použití objektivu Plan Fluor 10, (b) při použití objektivu Plan Fluor 20. Měřená data (žluté body) jsou lineárně proloženy (přerušovaná přímka).

všimni popisku grafů. Ačkoli nejspíš netušíš co je to DH PSF či defokusace objektivu mělo by ti být jasné, že je důležité přesně graf popsát. To znamená co je na vodorovné ose, co je na svislé ose. V jakých jednotkách veličiny jsou. Které body co znamenají, která křivka má jaký význam. Napsat samotné „ $\Delta\varphi$ “ je málo, vždy raději připomeň, co daná značka znamená.

2.1.3 Literatura

V \LaTeX u lze dělat seznam literatury dvěma způsoby. V této šabloně jsem použil ten, kdy se seznam literatury píše přímo do práce. Pro jeho vygenerování doporučuji použít některý z generátorů, jako jsou například Citace PRO [6]. Pomocí citací lze vygenerovat přímo dokument,

který se pak už jen překopíruje do textu a člověk nemusí nic zvýrazňovat. Dále lze využít Bibtex, který rozhodně do budoucna hodlám zaimplementovat do šablony, avšak jeho použití nemusí být tak přátelské k začátečníkům.

Pokud bys chtěl odkazovat na vícero zdrojů stačí je napsat vedle sebe oddělené čárkou [2, 6, 7]. Případně můžu odkaz na konkrétní stránku dát do hranatých závorek, viz [7, str. 1]

2.1.4 Programový kód

Pro vložení programového kódu do dokumentu LaTeX s možností zvýraznění syntaxe můžete použít balíček `listings`. Tento balíček nabízí široké možnosti pro formátování kódu, včetně zvýraznění syntaxe pro různé programovací jazyky.

Nejprve je třeba do preamble LaTeX dokumentu přidat `usepackage{listings}` a nastavit příslušné parametry. Příklad nastavení pro jazyk Python by mohl vypadat takto:

```
1 // JavaScript code here
2 function helloWorld() {
3     console.log("Hello, world!");
4 }
```

Kód 2.1: Ukázka JS kódu

```
1 /* eslint-env es6 */
2 /* eslint-disable no-unused-vars */
3
4 import Axios from 'axios'
5 import { BASE_URL } from './utils/api'
6 import { getAPIToken } from './utils/helpers'
7
8 export default class User {
9     constructor () {
10         this.id = null
11         this.username = null
12         this.email = ''
13         this.isActive = false
14         this.lastLogin = '' // ISO 8601 formatted timestamp.
15         this.lastPWChange = '' // ISO 8601 formatted timestamp.
16     }
17 }
18
```

```

19  const getUserProfile = async (id) => {
20      let user = new User()
21      await Axios.get(
22          `${BASE_URL}/users/${id}`,
23      {
24          headers: {
25              'Authorization': `Token ${getAPIToken()}`,
26          }
27      }
28      ).then(response => {
29          // ...
30      }).catch(error => {
31          // ...
32      })
33  }

```

Kód 2.2: ES6 (ECMAScript-2015) Listing

2.2 POKROČILEJŠÍ TIPY, KTERÉ SE MOHOU HODIT

2.2.1 Rovnice

Sazba matematiky je věda sama o sobě. Ačkoli Word prošel obrovskou změnou a je v tomto mnohem lepší, tak \LaTeX je pro to přímo (ještě jsem neviděl matematika, co by používal Word). Spolu s balíčky `amsmath` a `amsfonts` snad neexistuje nic, co by se používalo a \LaTeX by to nezvládl. Ať už jde o základní věci jako řecká písmenka – $\alpha, \beta, \gamma, \dots$ – integrály – $\int_{l_i}^{l_f} \tau dl$ – až třeba po speciální písmena – $\mathcal{F} : \mathbb{R}^n \rightarrow \mathbb{R}^m$. Pro případ, že bys potřeboval nějaké speciální integrály, je tu balíček `esint`, pomocí něj můžeš napsat třeba

$$\oint_{S(V)} \vec{E} \cdot d\vec{S} = \iiint_V (\vec{\nabla} \cdot \vec{E}) dV.$$

Jak můžeš vidět tak rovnice lze psát jednak do textu a nebo pokud se jedná o nějakou důležitou nebo rozsáhlejší rovnici tak na samostatný řádek. Pokud je rovnice opravdu důležitá, tak je vhodné ji také číslovat. Pak se na ni můžeš dále odkazovat v textu.

$$\vec{F} = m\vec{a} \tag{2.1}$$

... Například podle druhého Newtonova zákona, rovnice (2.1) ... Zároveň je vždy nutné vysvětlit co která veličina znamená. V tomto případě bych napsal, že v druhém Newtonově zákoně vektor síly \vec{F} odpovídá součinu hmotnosti tělesa m a jeho zrychlení \vec{a} .

Věřím, že se sazbou matematiky ti pomůže tvůj školitel, případně mi můžeš napsat (mail je v úvodu). Jednotlivé funkcionality spolu se seznamem znaků nalezneš jednak v Ne příliš stručném úvodu [2] nebo na Wikibooks v sekcích *Mathematics* a *Advanced mathematics* [3].

3 KDYŽ DOKONČUJI PRÁCI

Každou práci je dobré zkontrolovat, aby v ní nebyly pravopisné chyby, nebyla těžkopádně napsaná – byla čtivá – a neobsahovala žádný typografický nedostatek. Proto, když práci sepíšeš, nech ji chvílku odležet, třeba týden. Pak si ji po sobě znovu přečti. Hned uvidíš, kolik věcí bys napsal jinak případně kde tě bije do očí jaká chyba. Dej práci přechíst také svému školiteli a případně češtináři. Zajistíš tak, že bude obsahovat méně chyb.

Pak můžeš práci vytisknout a hurá do soutěže.

ZÁVĚR

Věřím, že jsem ti spolu se šablonou poskytl několik tipů, jak napsat práci. Ať už jde o úplné začátky s \LaTeX em. Či ukázkou toho, co vše s ním zvládneš. Pokud bys měl k šabloně libovolné dotazy, rouhodně se na mě obrať. \LaTeX tvé práci dodá určitou krásu, tak doufám, že ti dodá sebevědomí a uspěješ při soutěži. A i kdyby ne vzpomeň si, kolik ses toho musel naučit a hned uvidíš o jaký kus ses posunul.

LITERATURA

- [1] DOKULIL Jakub. *Šablona pro psaní SOČ v programu L^AT_EX* [Online]. Brno, 2020 [cit. 2020-08-24]. Dostupné z: https://github.com/Kubiczek36/SOC_sablona
- [2] OETIKER, Tobias, Hubert PARTL, Irene HYNA, Elisabeth SCHEGL, Michal KOČER a Pavel SÝKORA. *Ne příliš stručný úvod do systému LaTeX2_ε* [online]. 1998 [cit. 2020-08-24]. Dostupné z: <https://www.jaroska.cz/elearning/informatika/typografie/lshort2e-cz.pdf>
- [3] *Wikibooks: LaTeX* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2020-08-24]. Dostupné z: <https://en.wikibooks.org/wiki/LaTeX>
- [4] *TeX - LaTeX Stack Exchange* [online]. Stack Exchange, 2020 [cit. 2020-09-01]. Dostupné z: <https://tex.stackexchange.com>
- [5] *Střední škola průmyslová a umělecká Opava* [online]. [cit. 2023-11-11]. Dostupné z: <https://www.sspu-opava.cz>
- [6] *Citace PRO* [online]. Citace.com, 2020 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://www.citacepro.com>
- [7] BORN, Max a Emil WOLF. *Principles of optics: electromagnetic theory of propagation, interference and diffraction of light*. 7th (expanded) edition. Reprinted with corrections 2002. 15th printing 2019. Cambridge: Cambridge University Press, 2019. ISBN 978-0-521-64222-4.

Seznam obrázků

2.1	Logo SŠPU Opava [5].	14
2.2	Graf závislosti rotace DH PSF $\Delta\varphi$ na defokusaci objektivu Δz	15

Seznam tabulek

2.1	Tato tabulka slouží jako ukázka toho, jak mohou tabulky vypadat.	14
-----	--	----

PŘÍLOHA A SPOT DIAGRAMY A DALŠÍ