

**SLOVENSKÁ TECHNICKÁ UNIVERZITA V BRATISLAVE
FAKULTA ELEKTROTECHNIKY A INFORMATIKY**

**MEDZINÁRODNÝ HOTELOVÝ SYSTÉM
SEMINÁRNA PRÁCA**

SLOVENSKÁ TECHNICKÁ UNIVERZITA V BRATISLAVE
FAKULTA ELEKTROTECHNIKY A INFORMATIKY

MEDZINÁRODNÝ HOTELOVÝ SYSTÉM
SEMINÁRNA PRÁCA

| | |
|-------------------|---------------------------------|
| Študijný program: | Aplikovaná informatika |
| Predmet: | B-SWI – Softvérové inžinierstvo |
| Prednášajúci: | doc. Ing. Michal Šrámka, PhD. |
| Cvičiaci: | RNDr. Martin Nehéz, PhD. |

Bratislava 2022

Ema Richnáková

Obsah

| | |
|-------------------------------------|-----|
| Úvod | 1 |
| 1 Ukážka glossaries | 2 |
| 2 Recitácia | 3 |
| 3 Možnosti anonymizácie | 4 |
| 3.1 Súkromné prehliadanie | 4 |
| 3.2 Anonymná sieť | 4 |
| 3.3 Funkcionalita | 4 |
| 3.3.1 Funkcionalita2 | 4 |
| 3.4 Vzhľad | 4 |
| Záver | 8 |
| Zoznam použitej literatúry | 9 |
| Prílohy | I |
| A Štruktúra elektronického nosiča | II |
| B Algoritmus | III |
| C Výpis subline | IV |

Zoznam obrázkov a tabuliek

| | | |
|-----------|---|---|
| Obrázok 1 | Predpokladaný vzhľad rozšírenia. | 6 |
| Tabuľka 2 | Moduly a ich funkcie pri anonymizácii | 5 |

Zoznam skratiek

| | |
|-------------|--|
| CDMA | Code Division Multiple Access |
| GSM | Global System for Mobile communication |
| HW | Halo Wars |
| SW | Star Wars |

Zoznam algoritmov

| | | |
|-----|---|-----|
| 1 | Ukážka príkazov pre algorithmic | 7 |
| B.1 | Vypočítaj $y = x^n$ | III |

Zoznam výpisov

| | | |
|-----|----------------------------------|----|
| 1 | Ukážka algoritmu | 6 |
| C.1 | Ukážka sublime-project | IV |

Úvod

Tu bude krásny úvod s diakritikou atď.

A možno aj viac riadkový úvod.

1 Ukážka glossaries

Verzia FEIstyle 1.5 používa glossary¹ balík. Code Division Multiple Access (CDMA) je dlhá skratka naopak GSM je skratka v krátkej forme.

¹<https://www.ctan.org/pkg/glossaries?lang=en>

2 Recitácia

Citujem všetky zdroje v **bibliography.bib**, [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16].

Good luck.

3 Možnosti anonymizácie

Anonymizácia znamená zmena alebo úprava údajov tak, aby sa podľa nich nedala jednoznačne určiť osoba, ktorej tieto údaje patria [2]. Existuje niekoľko spôsobov, ktorými môžeme dosiahnuť rôznu úroveň anonymizácie na internete: od mazania cookies súborov po ukončení prehliadania webových stránok až po používanie operačných systémov, ktoré sú na anonymite založené; od bezplatných možností až po komerčné verzie.

Nasleduje priblíženie niektorých možností anonymizácie.

3.1 Súkromné prehliadanie

Najpoužívanjšie internetové prehliadače súčasnosti majú v sebe zabudovanú funkcionality, ktorá dokáže čiastočne anonymizovať prístup na internet. Táto funkcionality blokuje ukladanie navštívených stránok do histórie a nezaznamenáva súbory, ktoré sa stiahnu z internetu. SW a Halo Wars sú skratky.

3.2 Anonymná sieť

Anonymná sieť je sieť serverov, medzi ktorými dáta prechádzajú šifrované. V anonymných sieťach dáta prechádzajú z počítača používateľa, odkiaľ bola požiadavka poslaná, cez viaceré proxy smerovače, z ktorých každý správu doplní o smerovanie a zašifruje vlastným kľúčom. Cesta od ...

3.3 Funkcionality

Rozšírenie tiež okrem splnenia špecifikácie malo pre prehľadnosť a overenie funkčnosti zobrazovať údaje, ktoré boli na server odoslané. Zoznam údajov odoslaných na server, sa mal ukladať do krátkodobej histórie, aby nemal používateľ k dispozícii len najnovšie údaje, ale aj údaje odoslané v nejakom časovom období. Nejaký listing z príloh C.1.

3.3.1 Funkcionality2

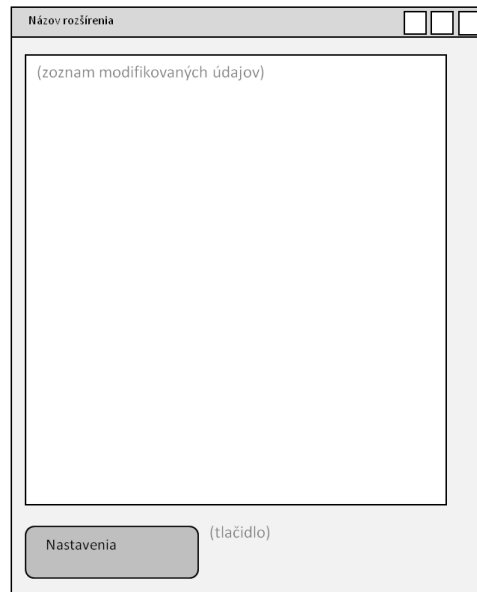
Samozrejmosťou bolo nastavenie zapnutia rozšírenia pri štarte, prípadne interval zmeny odosielaných údajov.

3.4 Vzhľad

Dôležitou požiadavkou kladenou na rozšírenie bolo príjemné používateľské rozhranie. Z tohto dôvodu malo rozšírenie obsahovať zoznam modifikovaných vlastností a tlačidlo pre prístup k nastaveniam rozšírenia v jednoduchšej a praktickej forme. Predpokladaný vzhľad je zobrazený na obrázku č. 1. Dôležitou požiadavkou kladenou na rozšírenie bolo príjemné používateľské rozhranie.[1] Z tohto dôvodu malo rozšírenie obsahovať zoznam

Tabuľka 2: Moduly a ich funkcie pri anonymizácii

| Modul | Funkcia | | | | | | | | | | | | | |
|----------------------------|---------------------|---------------------|----------|-------------------|-----------------------------|----------------------|-------|---------------------|------------------------------|-------------------|--------------------|-----------|---------------------|-------------------------------|
| | zobrazenie hlavičky | blokovanie skriptov | zmena IP | zmena lokalizácie | zmazanie/blokovanie cookies | blokovanie trackerov | popis | používateľský agent | kódové označenie prehliadača | názov prehliadača | verzia prehliadača | platforma | výrobca prehliadača | označenie výrobcu prehliadača |
| User agent switcher | | | | | | | X | X | X | X | X | X | X | X |
| Ghostery | | | | | X | X | | | | | | | | |
| Better privacy | | | | | X | | | | | | | | | |
| Anonymox | | | X | X | X | | X | X | | | | | | |
| Modify headers | | | | | X | | | X | | | | | | |
| Request policy | | | | | | X | | | | | | | | |
| Live HTTP headers | X | | | | | | | | | | | | | |
| User agent awitcher | | | | | | | X | X | | | | | | |
| Header hacker | | | | | | | X | X | X | X | X | X | X | X |
| Mod header | | | | | | | X | X | X | X | X | X | X | X |
| Script no | | X | | | | | | | | | | | | |
| No script | | X | | | | | | | | | | | | |
| Proxify it | | | X | X | | | | | | | | | | |
| I'm not here | | | | X | | | | | | | | | | |
| Get edition | | X | X | X | X | X | | | | | | | | |
| Anonymous browsing toolbar | | | X | X | | | | | | | | | | |
| Easy hide your IP and surf | | | X | X | | | | X | X | X | X | | | |



Obr. 1: Predpokladaný vzhľad rozšírenia.

modifikovaných vlastností a tlačidlo pre prístup k nastaveniam rozšírenia v jednoduchnej a praktickej forme. Predpokladaný vzhľad je zobrazený na obrázku č. 1.

```
/* Hello World program */

#include<stdio.h>

struct cpu_info {
    long unsigned utime, ntime, stime, itime;
    long unsigned iowtime, irqtime, sirqtime;
};

main()
{
    printf("Hello World");
}
```

Listing 1: Ukážka algoritmu

Algorithm 1 Ukážka príkazov pre algorithmic

```
<text>
if <condition> then
  <text>
else
  <text>
end if
if <condition> then
  <text>
else if <condition> then
  <text>
end if
for <condition> do
  <text>
end for
for <condition> to <condition> do
  <text>
end for
for all <condition> do
  <text>
end for
while <condition> do
  <text>
end while
repeat
  <text>
until <condition>
loop
  <text>
end loop
Require: <text>
Ensure: <text>
return <text>
print <text> {<text>} and , or , xor , not , to , true, false
```

Záver

Conclusion is going to be where?

Here.

Zoznam použitej literatúry

1. BRATKOVÁ, Eva (zost.). *Metody citování literatury a strukturování bibliografických záznamů podle mezinárodních norem ISO 690 a ISO 690-2: metodický materiál pro autory vysokoškolských kvalifikačních prací* [online]. Verze 2.0, aktualiz. a rozšíř. Praha: Odborná komise pro otázky elektronického zpřístupňování vysokoškolských kvalifikačních prací, Asociace knihoven vysokých škol ČR, 2008-12-22 [cit. 2011-02-02]. Dostupné z : <http://www.evskp.cz/SD/4c.pdf>.
2. BORGMAN, Christine L. *From Gutenberg to the global information infrastructure: access to information in the networked world*. First. Cambridge (Mass): The MIT Press, 2003. ISBN 0-262-52345-0.
3. GREENBERG, David. Camel drivers and gatecrashers: quality control in the digital research library. In: HAWKINS, B.L and BATTIN, P (eds.). *The mirage of continuity: reconfiguring academic information resources for the 21st century*. Washington (D.C.): Council on Library and Information Resources; Association of American Universities, 1998, s. 105–116.
4. LYNCH, C. Where do we go from here? the next decade for digital libraries. *DLib Magazine* [online]. 2005, vol. 11, no. 7/8 [cit. 2005-08-15]. ISSN 1082-9873. Dostupné z : <http://www.dlib.org/dlib/july05/lynch/07lynch.html>.
5. DĚŤA, Hugh a RYCHLÍK, Tomáš. *A big paper: Podtitul* [online]. 2. vyd. Praha: Academia, 1991 [cit. 2011-01-12]. Pokusná edice. ISBN 978-80-8149-080-4. Dostupné z : <http://pokus.cz>.
6. DĚŤA, Hugh, RYCHLÍK, Tomáš, DALŠÍ, Pepa, SPOUSTA, Pepa, SKORO, Moc, ALE, Nestačí a HODNĚ. *Úplně úžasná knížka*. 3. vyd. Praha, 1991.
7. DĚŤA, Hugh, RYCHLÍK, Tomáš, DALŠÍ, Pepa, SPOUSTA, Pepa, SKORO, Moc, ALE, Nestačí and HODNĚ. *Úplně úžasná knížka*. 3rd ed. Praha: MIT Press, 1991.
8. FREELY, I.P. A small paper: Podtitulek. *The journal of small papers*. 1997, roč. 1, č. 3, s. 2–5. to appear.
9. JASS, Hugh. A big paper. *The journal of big papers*. 1991, roč. 23.
10. Titulek. *The journal of big papers*. 1991, roč. 12, č. 2, s. 22–44. Dostupné z DOI: 10.112.22/jkn.

11. KOLLMANNOVÁ, Ludmila, BUBENÍKOVÁ, Libuše a KOPECKÁ, Alena. *Angličtina pro samouky*. 5. vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1977. Učebnice pro samouky, č. 4. ISBN 80-04-25663-5.
12. NOVOTNÁ, Pepina. Podkapitola. In: KOLLMANNOVÁ, Ludmila, BUBENÍKOVÁ, Libuše a KOPECKÁ, Alena. *Angličtina pro samouky*. 5. vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1977, kap. 2., s. 22–29. Učebnice pro samouky, č. 4. ISBN 80-04-25663-5.
14. KNUTH, Donald. Journeys of \TeX . *TUGBoat*. 2003–, vol. 17, no. 3, s. 12–22. ISSN 1222-3333. Dostupné tiež z: <http://tugboat.tug.org/kkk.pdf>.
15. GENIÁLNI, Jiří (ed.). *Mimořádně užitečný sborník*. Praha: Academia, 2007. ISBN 978-80-8149-080-4.
16. VLAŠTOVKA, Josef. Velmi zajímavý článek. In: GENIÁLNI, Jiří (ed.). *Mimořádně užitečný sborník*. Praha: Academia, 2007, s. 22–45. ISBN 978-80-8149-080-4.

Prílohy

| | | |
|---|---|-----|
| A | Štruktúra elektronického nosiča | II |
| B | Algoritmus | III |
| C | Výpis sublime | IV |

A Štruktúra elektronického nosiča

/CHANGELOG.md

- file describing changes made to FEIstyle

/example.tex

- main example *.tex* file for diploma thesis

/example_paper.tex

- example *.tex* file for seminar paper

/Makefile

- simply Makefile – build system

/fei.sublime-project

- is project file with build in Build System for Sublime Text 3

/img

- folder with images

/includes

- files with content

/bibliography.bib

- bibliography file

/attachmentA.tex

- this very file

B Algoritmus

Algorithm B.1 Vypočítaj $y = x^n$

Require: $n \geq 0 \vee x \neq 0$

Ensure: $y = x^n$

$y \leftarrow 1$

if $n < 0$ **then**

$X \leftarrow 1/x$

$N \leftarrow -n$

else

$X \leftarrow x$

$N \leftarrow n$

end if

while $N \neq 0$ **do**

if N is even **then**

$X \leftarrow X \times X$

$N \leftarrow N/2$

else $\{N \text{ is odd}\}$

$y \leftarrow y \times X$

$N \leftarrow N - 1$

end if

end while

C Výpis sublime

```
../.. / fei .sublime-project
```

Listing C.1: Ukážka sublime-project