

Ty kde si vcera bol??*

Marek Šebesta

Slovenská technická univerzita v Bratislave

Fakulta informatiky a informačných technológií

xsebesta@stuba.sk

00000000

30. september 2022

School of Hard Knocks

SOCI4568 L01 Sociology of Physics

For: Professor Y.R.U StillHere

Abstrakt

...

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.

Tento článok sa bude primárne zameriavať na hudbu a zvuky vo video hrách. Zvuk výrazne ovplyvňuje zážitok z hrania hier, zdôrazňuje atmosféru a zvýrazňuje emócie. Hry bez zvuku by boli nezábavné. V tomto článku bude odôvodnené, prečo majú zvuky a hudba v hrách taký veľký význam, aké sú ich funkcie, ako sa vyvíja a aké môžu mať účinky na poslucháča, hráča. Budú uvedené konkrétne príklady, k niektorým aj notové zápisy a prípadne obrázky. Podstatou článku je objasniť, zdôrazniť a zdôvodniť veľký význam hudby a celkovo zvuku vo video hrách.

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

2 Nejaká časť

Z obr. 1 je všetko jasné.

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.

3 Iná časť

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

Môže sa zdať, že problém vlastne nejestvuje [1], ale bolo dokázané, že to tak nie je [2, 3]. Napriek tomu, aj dnes na webe narazíme na všelijaké pochybné názory [4]. Dôležité veci možno *zdôrazniť kurzívou*.

4 cauko bauko

text text text

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
-

¹Niekedy môžete potrebovať aj poznámku pod čiarou.

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

- [1] J. O. Coplien. *Multi-Paradigm Design for C++*. Addison-Wesley, 1999.
- [2] K. Czarnecki, S. Helsen, and U. Eisenecker. Staged configuration through specialization and multi-level configuration of feature models. *Software Process: Improvement and Practice*, 10:143–169, Apr./June 2005.
- [3] K. Czarnecki and C. H. P. Kim. Cardinality-based feature modeling and constraints: A progress report. In *International Workshop on Software Factories, OOPSLA 2005*, San Diego, USA, Oct. 2005.
- [4] C. M. U. Software Engineering Institute. A framework for software product line practice—version 5.0. http://www.sei.cmu.edu/productlines/frame_report/.