

# Aplikácia gamifikácie pri zlepšovaní interakčných schopností detí s autizmom

Metódy inžinierskej práce 2022/2023

Tomáš Majerník

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

5. november 2023

## 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 Autizmus
- 2 Gamifikácia
- 3 Gamifikácia v autizme

# Autizmus

- Odrážky na prvej úrovni
- Môže ich byť viac
  - Toto je už druhá úroveň
  - Ďalšia odrážka
- Pokračuje prvá úroveň

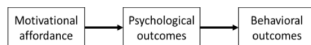
# Gamifikácia

- Nejaký text
- Další text – *zvýraznený text*
- *Kľúčová poznámka*
- Bol použitý balík beamer<sup>1</sup>

---

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

# Gamifikácia v autizme



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 multiparadigmaticový<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> J.O. Coplien. Multi-Paradigm Design for C++. 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...