

Využitie umelej inteligencie pre zachytenie pohybu v hrách

Metódy inžinierskej práce 2022/2023

Adam Kubaliak

Fakulta informatiky a informačných technológií
Slovenská technická univerzita v Bratislave

8. november 2022

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.

Nejaká časť

Ďalšia časť

Zhodnotenie a
ďalšia práca

Nejaká časť

Ďalšia časť

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

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

¹http:

//www.tex.ac.uk/tex-archive/macros/latex/contrib/beamer/doc/beameruserguide.pdf

Slajd len s obrázkom

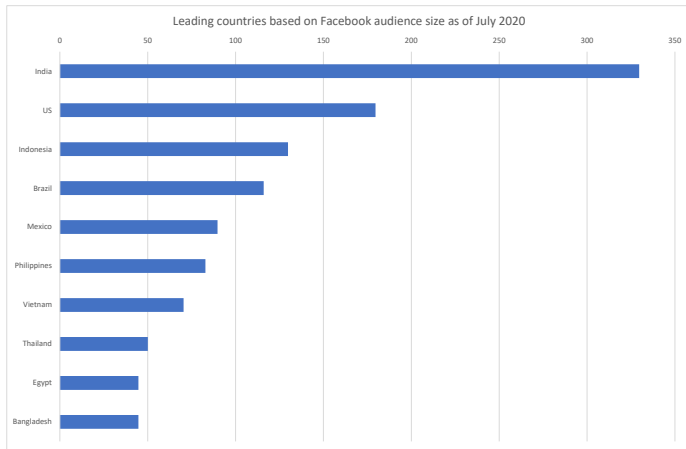
Využitie umelej
inteligencie pre
zachytenie
pohybu v hrách

Adam Kubaliak

Nejaká časť

Ďalšia časť

Zhodnotenie a
ďalšia práca




Veľmo pekný graf...

- ▶ 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

² J.O. Coplien. Multi-Paradigm Design for C++. Addison-Wesley, 1998. 

Text možno uviesť v rámci

► Program

```
void main() {  
    printf("%d", na_druhu(118));  
}
```

```
void na_druhu(int i) {  
    return i * i;  
}
```

► Výstup

13924

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

Nejaká časť

Ďalšia časť

Zhodnotenie a
ďalšia práca

- ▶ Odrážka1
- ▶ 2
 - ▶ 2.1
 - ▶ 2.2
- ▶ 3