

Pohyb zchytávajúce technológie a ich vplyv na hernú sféru*

Tomáš Kubričan

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií
xkubrican@stuba.sk

30. september 2015

1

*Semestrálny projekt v predmete Metódy inžinierskej práce, ak. rok 2022/23, vedenie:
Meno Priezvisko

Abstrakt

KUBRIČAN, Tomáš: *Pohyb zachytávajúce technológie a ich vplyv na hernú sféru.*

V tejto práci sa sústreďíme na technológie zachytávajúce pohyb človeka pri hraní hier a ich vplyv na hernú sféru. Budeme sa venovať tomu, ako tieto technológie fungujú a čo všetko je možné s nimi dosiahnuť. Zameriame sa na to, ako tieto technológie môžu prispieť k zvýšeniu aktívneho pohybu človeka pri hraní hier, ako aj na to ako by mohli pomôcť zdravotne postihnutým ľuďom pri hraní hier. Taktiež sa pozrieme na to, aké výhody môžu mať tieto technológie pri vytváraní hier, ktoré využívajú ako vstup emócie hráča na zlepšenie herného zážitku. Na záver si uvedieme niektoré ďalšie technológie vo vývoji a aký dopad by mohli mať na hernú sféru.

Zdroj, ktorý ma usmernil k téme:

<https://www.gamespress.com/Use-your-body-as-a-game-controller-with-AXIS-motion-tracking-technolog>

Ostatné zdroje:

<https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/6656866>

<https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/1124772.1124936>

<https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/6549366>

<https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.144.1639>

2 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 3. Dôležité súvislosti sú uvedené v častiach 5 a 6. Záverečné poznámky prináša časť 7.

3 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.

4 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*.

4.1 Njaké vysvetlenie

Niekedy treba uviesť zoznam:

- jedna vec
- druhá vec
 - x
 - y

Ten istý zoznam, len číslovaný:

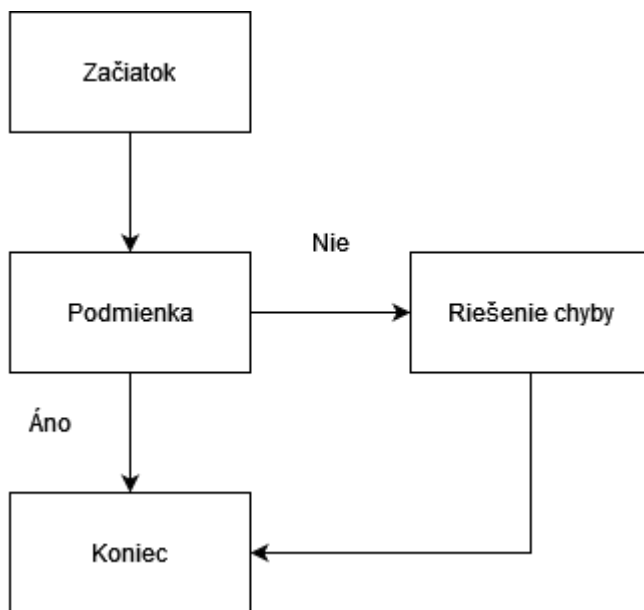
1. jedna vec
2. druhá vec
 - (a) x
 - (b) y

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] James O. Coplien. *Multi-Paradigm Design for C++*. Addison-Wesley, 1999.
- [2] Krzysztof Czarnecki, Simon Helsen, and Ulrich Eisenecker. Staged configuration through specialization and multi-level configuration of feature models. *Software Process: Improvement and Practice*, 10:143–169, April/June 2005.
- [3] Krzysztof Czarnecki and Chang Hwan Peter Kim. Cardinality-based feature modeling and constraints: A progress report. In *International Workshop on Software Factories, OOPSLA 2005*, San Diego, USA, October 2005.
- [4] Carnegie Mellon University Software Engineering Institute. A framework for software product line practice—version 5.0. http://www.sei.cmu.edu/productlines/frame_report/.