

Gamification

Metódy inžinierskej práce 2022/2023

David Truhlar

Fakulta informatiky a informačných technológií
Slovenská technická univerzita v Bratislave

9. november 2022

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.

Uloha 2. a.b.c.

Obsah:

- Uvod
- Gamifikacia v zdravi
- Benefits
 - biro
 - uenie
 - zivotny styl
- Risky
 - privacy
 - records
 - addiction
- Riesenia
- Zaver

Uloha 2. d.



Prehľad

1 Nejaká časť

2 Ďalšia časť

Nejaký slajd

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

Ďalší slajd

- Nejaký text
- Další text – *zvýraznený text*
- *Klíčová poznámka*
- Bol použitý balík beamer¹

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

Slajd len s obrázkom

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 multiparadigmový²

² 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...