

Sem vložte zadání Vaší práce.



ČESKÉ VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V PRAZE  
FAKULTA INFORMAČNÍCH TECHNOLOGIÍ  
KATEDRA TEORETICKÉ INFORMATIKY



Bakalářská práce

## Příklad vyplnění šablony

*Jan Nový*

Vedoucí práce: doc. Ing. Marek Navrátil

25. dubna 2015



---

## Poděkování

Děkuji všem a za vše.



---

## Prohlášení

Prohlašuji, že jsem předloženou práci vypracoval(a) samostatně a že jsem uvedl(a) veškeré použité informační zdroje v souladu s Metodickým pokynem o etické přípravě vysokoškolských závěrečných prací.

Beru na vědomí, že se na moji práci vztahují práva a povinnosti vyplývající ze zákona č. 121/2000 Sb., autorského zákona, ve znění pozdějších předpisů. V souladu s ust. § 46 odst. 6 tohoto zákona tímto uděluji nevýhradní oprávnění (licenci) k užití této mojí práce, a to včetně všech počítačových programů, jež jsou její součástí či přílohou, a veškeré jejich dokumentace (dále souhrnně jen „Dílo“), a to všem osobám, které si přejí Dílo užít. Tyto osoby jsou oprávněny Dílo užít jakýmkoli způsobem, který nesnižuje hodnotu Díla, a za jakýmkoli účelem (včetně užití k výdělečným účelům). Toto oprávnění je časově, teritoriálně i množstevně neomezené. Každá osoba, která využije výše uvedenou licenci, se však zavazuje udělit ke každému dílu, které vznikne (byť jen zčásti) na základě Díla, úpravou Díla, spojením Díla s jiným dílem, zařazením Díla do díla souborného či zpracováním Díla (včetně překladu), licenci alespoň ve výše uvedeném rozsahu a zároveň zpřístupnit zdrojový kód takového díla alespoň srovnatelným způsobem a ve srovnatelném rozsahu, jako je zpřístupněn zdrojový kód Díla.

V Praze dne 25. dubna 2015

.....

České vysoké učení technické v Praze

Fakulta informačních technologií

© 2015 Jan Nový. Všechna práva vyhrazena.

*Tato práce vznikla jako školní dílo na Českém vysokém učení technickém v Praze, Fakultě informačních technologií. Práce je chráněna právními předpisy a mezinárodními úmluvami o právu autorském a právech souvisejících s právem autorským. K jejímu užití, s výjimkou bezúplatných zákonných licencí, je nezbytný souhlas autora.*

### **Odkaz na tuto práci**

Nový, Jan. *Příklad vyplněné šablony*. Bakalářská práce. Praha: České vysoké učení technické v Praze, Fakulta informačních technologií, 2015.



---

## Abstrakt

V několika větách shrňte obsah a přínos této práce v češtině. Po přečtení abstraktu by měl mít čtenář dost informací pro rozhodnutí, zda chce Vaši práci číst.

**Klíčová slova** Závěrečná práce, L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X.

---

## Abstract

Sem doplňte ekvivalent abstraktu Vaší práce v angličtině.

**Keywords** Thesis, L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X.



---

# Obsah

<b>Úvod</b>	<b>1</b>
<b>1 Někáká kapitola</b>	<b>3</b>
1.1 Někáká sekce . . . . .	3
<b>2 Další kapitola</b>	<b>5</b>
<b>Závěr</b>	<b>7</b>
<b>Literatura</b>	<b>9</b>
<b>A Seznam použitých zkratk</b>	<b>11</b>
<b>B Návod k použití této šablony</b>	<b>13</b>
B.1 Výběr základu . . . . .	13
B.2 Použití šablony . . . . .	14
<b>C Obsah přiloženého CD</b>	<b>19</b>



---

## Seznam obrázků

B.1	Příklad obrázku . . . . .	16
B.2	Gnuplot černobíle . . . . .	17
B.3	Gnuplot barevně . . . . .	17



---

# Seznam tabulek

B.1	Příklad tabulky . . . . .	16
-----	---------------------------	----





---

# Úvod

Doplňte úvod Vaší práce.



# Nějaká kapitola

Doplňte kapitoly Vaší práce.

## 1.1 Nějaká sekce

Doplňte vhodný text.



## **Další kapitola**



---

## Závěr

Doplňte závěr.





---

## Literatura

- [1] Rybička, J.: *LaTeX pro začátečníky*. Brno: Konvoj, třetí vydání, ISBN 80-7302-049-1.
- [2] Kočíčka, P.; Blažek, F.: *Praktická typografie*. Brno: Computer Press, 2004.
- [3] WWW Consortium: *Scalable Vector Graphics (SVG) 1.1 Specification [online]*. [cit. 2011-07-07]. Dostupné z: <http://www.w3.org/TR/2003/REC-SVG11-20030114/>
- [4] Úřad pro technickou normalizaci, metrologii a státní zkušebnictví: *ČSN ISO 690 Informace a dokumentace – Pravidla pro bibliografické odkazy a citace informačních zdrojů*. 2011.



## Seznam použitých zkratk

**GUI** Graphical user interface

**XML** Extensible markup language



## Návod k použití této šablony

Tento dokument slouží jako základ pro napsání závěrečné práce na Fakultě informačních technologií ČVUT v Praze.

### B.1 Výběr základu

Vyberte si šablonu podle druhu práce (bakalářská, diplomová), jazyka (čeština, angličtina) a kódování (ASCII, UTF-8, ISO-8859-2 neboli latin2 a nebo Windows-1250).

V české variantě naleznete šablony v souborech pojmenovaných ve formátu práce\_kódování.tex. Typ práce může být:

**BP** bakalářská práce,

**DP** diplomová (magisterská) práce.

Kódování zdrojového souboru (L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X), ve kterém chcete psát, může být:

**UTF-8** kódování Unicode,

**ISO-8859-2** latin2,

**Windows-1250** znaková sada 1250 Windows.

V případě nejistoty ohledně kódování doporučujeme následující postup:

1. Otevřete šablony pro kódování UTF-8 v editoru prostého textu, který chcete pro psaní práce použít – pokud můžete texty s diakritikou normálně přecíst, použijte tuto šablonu.
2. V opačném případě postupujte dále podle toho, jaký operační systém používáte:
  - v případě Windows použijte šablonu pro kódování Windows-1250,

- jinak zkuste použít šablonu pro kódování ISO-8859-2.

V anglické variantě jsou šablony pojmenované podle typu práce, možnosti jsou:

**bachelors** bakalářská práce,

**masters** diplomová (magisterská) práce.

## B.2 Použití šablony

Šablona je určena pro zpracování systémem  $\text{\LaTeX 2}_{\epsilon}$ . (Začátečníci v  $\text{\LaTeX}$ u mohou využít např. [1].) Text je možné psát v textovém editoru jako prostý text, lze však také využít specializovaný editor pro  $\text{\LaTeX}$ , např. Kile.

Pro získání tisknutelného výstupu z takto vytvořeného souboru použijte příkaz `pdflatex`, kterému předáte cestu k souboru jako parametr. Vhodný editor pro  $\text{\LaTeX}$  toto udělá za Vás. `pdfcslatex` ani `cslatex` *nebudou* s těmito šablonami fungovat.

### B.2.1 Typografie

Při psaní dodržujte typografické konvence zvoleného jazyka. Česky psané „uvozovky“ zapisujete použitím příkazu `\uv`, kterému v parametru předáte text, jenž má být v uvozovkách. Anglické otevírací uvozovky se v  $\text{\LaTeX}$ u zadávají jako dva zpětné apostrofy, uzavírací uvozovky jako dva apostrofy. Často chybně uváděný symbol " (palce) nemá s uvozovkami nic společného.

Dále je třeba zabránit zalomení řádky mezi některými slovy, v češtině např. za jednopísmennými předložkami a spojkami (vyjma „a“) nebo mezi číslicí a měrnou jednotkou. To docílíte vložením pružné nezalomitelné mezery – znakem `~`. V tomto případě to není třeba dělat ručně, lze použít program `vlna`.

Nezapomeňte také na rozlišení „vodorovných čárek“, které je dáno nejen typografickými zvyklostmi, ale i pravidly českého pravopisu. Pro dělení slov (na konci řádku) nebo jejich spojování nebo v rámci složenin používejte rozdělovník (v  $\text{\LaTeX}$ u se zapisuje jako `-`), naopak pomlčku (v  $\text{\LaTeX}$ u zapsanou jako `--`) užívejte pro význam rozmezí nebo rozsahu a nebo jako větnou pomlčku (namísto interpunkce). Zcela jiným znakem je též mínus (ve stejné výšce a stejné délce jako vodorovná čárka znaku plus), v  $\text{\LaTeX}$ u se zapisuje pouze v matematickém režimu.

Více o typografii viz [2].

### B.2.2 Obrázky

Pro umožnění vkládání obrázků je vhodné použít balíček `graphicx`, samotné vložení se provede příkazem `\includegraphics`. Takto je možné vkládat ob-

rázky ve formátu PDF, PNG a JPEG jestliže používáte pdfL<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X nebo ve formátu EPS jestliže používáte L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X. Doporučujeme preferovat vektorové obrázky před rastrovými (vyjma fotografií).

### B.2.2.1 Formáty grafiky

Z hlediska reprezentace obrazových informací existuje dělení grafických formátů na rastrové a vektorové. Ty první reprezentují obrázek pomocí barev jednotlivých bodů, ty druhé pomocí informací (souřadnice, barva) o částech obrázků (úsečka, polygon, plocha). Z toho plyne vhodnost formátů pro určitý obsah: rastrové pro fotografie, vektorové pro snadno popsatelné obrázky (zejména ty, které obsahují text, jasné tvary apod.). Mezi vektorové souborové formáty patří např. PDF, EPS, SVG, WMF; rastrové obrázky lze najít v souborech typu PNG, JPEG, GIF, TIFF.

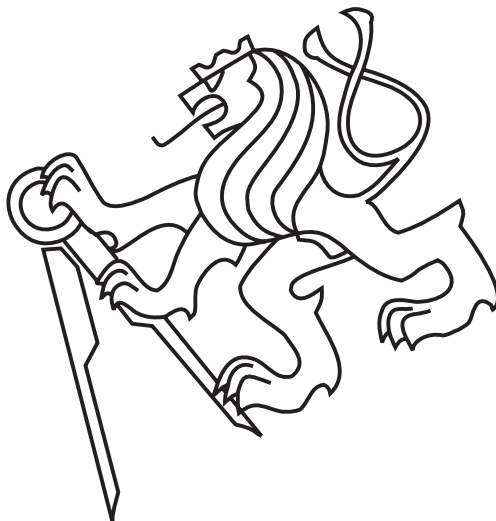
Rastrové obrázky neumožňují, na rozdíl od vektorových, zvětšení bez ztráty vizuálně postřehnutelné kvality. Vzhledem k vlastnostem grafických formátů a nárokům na vzhled (zejména) vytištěné práce důrazně doporučujeme využít vektorovou grafiku pro všechny obrázky znázorňující typický vektorový obsah (např. diagramy) a rastrové využívat pouze pro fotografie. Důsledně se pro vektorový obsah vyvarujte vkládání grafiky využívající ztrátovou kompresi (JPEG)! Vkládáte-li už do práce rastrovou grafiku, dbejte na dostatečné rozlišení (300 dpi je naprosté minimum). Z tohoto důvodu je většina obrázků získaných z webu nevhodná.

### B.2.2.2 Získání vhodného formátu

Pro získání vektorových formátů PDF nebo EPS z jiných lze použít některý z vektorových grafických editorů. Pro převod rastrového obrázku na vektorový lze použít rasterizaci, kterou mnohé editory zvládají (např. Inkscape). Pro konverze lze použít též nástroje pro dávkové zpracování běžně dodávané s L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>Xem, např. `epstopdf`. Běžný formát SVG (specifikace viz [3]) sice není možné vkládat přímo (zatím), konverzi však zvládne řada vektorových grafických editorů.

### B.2.2.3 Plovoucí prostředí

Příkazem `\includegraphics` lze obrázky vkládat přímo, doporučujeme však použít plovoucí prostředí, konkrétně `figure`. Například obrázek B.1 byl vložen tímto způsobem. Vůbec přitom nevadí, když je obrázek umístěn jinde, než bylo původně zamýšleno – je tomu tak hlavně kvůli dodržení typografických konvencí. Namísto vynucování konkrétní pozice obrázku doporučujeme používat odkazování z textu (dvojice příkazů `\label` a `\ref`).



Obrázek B.1: Ukázkový obrázek v plovoucím prostředí

Tabulka B.1: Zadávání matematiky

Typ	Prostředí	L <sup>A</sup> T <sub>E</sub> Xovská zkratka	T <sub>E</sub> Xovská zkratka
Text	<code>math</code>	<code>\(...\)</code>	<code>\$...\$</code>
Displayed	<code>displaymath</code>	<code>\[...\]</code>	<code>\$\$...\$\$</code>

#### B.2.2.4 Verze obrázků

Může se hodit mít více verzí stejného obrázku, např. pro barevný či černobílý tisk a nebo pro prezentaci. S pomocí některých nástrojů na generování grafiky je to snadné.

Máte-li například graf vytvořený v programu Gnuplot, můžete jeho černobílou variantu (viz obr. B.2) vytvořit parametrem `monochrome dashed` příkazu `set term`. Barevnou variantu (viz obr. B.3) vhodnou na prezentace lze vytvořit parametrem `colour solid`.

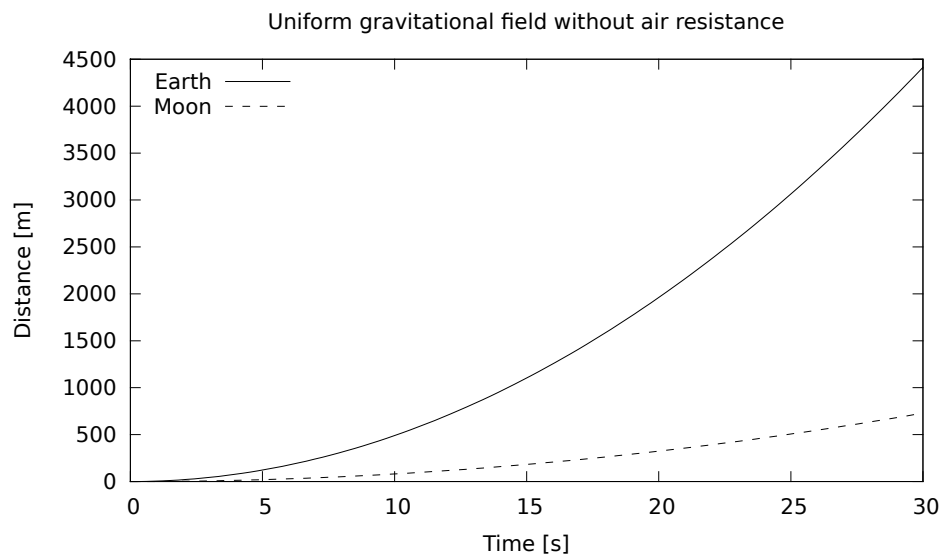
### B.2.3 Tabulky

Tabulky lze zadávat různě, např. v prostředí `tabular`, avšak pro jejich vkládání platí to samé, co pro obrázky – použijte plovoucí prostředí, v tomto případě `table`. Například tabulka B.1 byla vložena tímto způsobem.

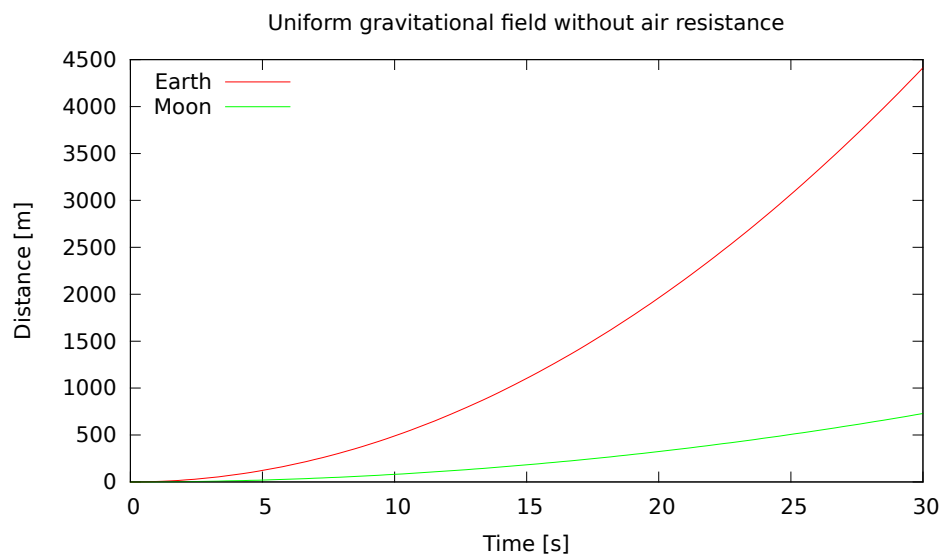
### B.2.4 Literatura

Vše, čeho nejste autorem (myšlenky, nápady, text, obrázky, ...) by mělo být řádně ocitováno – pokud možno původní zdroj. Vzhledem k charakteru této





Obrázek B.2: Černobílá varianta obrázku generovaného programem Gnuplot



Obrázek B.3: Barevná varianta obrázku generovaného programem Gnuplot

práce (odborná) upřednostňujte důvěryhodné a odborné zdroje (existuje-li tištěná verze, citujte raději tu). Důrazně se tedy *vyvarujte citace z Wikipedie* (kromě odůvodněných a nejnutnějších případů).

Citování (tedy přesné specifikování použitého informačního zdroje a také odkaz na něj z textu) je vhodné provést podobně jako v tomto textu, tedy v souladu s aktuálně platnou normou ČSN ISO 690 [4].

### B.2.5 Sazba URL

Pro vkládání URL a podobných informací doporučujeme použít příkaz `url` ze stejnojmenného balíčku. Zajistíte tím jednak odlišení adresy od ostatního textu pomocí jiného písma a také zalamování na konci řádku.

Chcete-li vkládat odkazy (funkční v PDF), použijte příkaz `href` z balíčku `hyperref`.

---

## Obsah přiloženého CD

**Ahoj** Vhodným způsobem vizualizujte obsah přiloženého média. Lze použít balíček `dirtree` a vytvořit např. následující výstup (adresáře `src` a `text` s příslušným obsahem jsou *povinné*):

```
├── readme.txt.....stručný popis obsahu CD
├── exe ..... adresář se spustitelnou formou implementace
├── src
│   ├── impl ..... zdrojové kódy implementace
│   └── thesis ..... zdrojová forma práce ve formátu LATEX
├── text ..... text práce
│   └── thesis.pdf ..... text práce ve formátu PDF
```