



Definícia štýlov a konvencií pri tvorbe dokumentu

verzia 0.1

História zmien

Dátum zmeny	Verzia dokumentu	Popis zmeny	Autor
1.1.2006	0.1	Založenie dokumentovej šablóny	Martin Kováčik

Tím

Bc. Peter Kohaut	feshi@feshi.com
Bc. Martin Kováčik	mato.kovacik@gmail.com
Bc. Ladislav Lenčucha	ladislav.lencucha@gmail.com
Bc. Tomáš Selnekovič	tomas.selnekovic@mathsite.org
Bc. Juraj Somorovský	somimail@gmail.com
Bc. Juraj Staník	juraj.stanik@gmail.com

Webová stránka tímu:

<http://www2.dcs.elf.stuba.sk/TeamProject/2006/Team03>

Anotácia

Táto časť obsahuje krátky opis obsahu dokumentu. Súčasťou je zhrnutie cieľov, ktoré má tento dokument dosiahnuť.

Obsah dokumentu

1 ÚVOD.....	1
1.1 Terminológia.....	1
1.2 Referencované dokumenty.....	1
1.3 Štruktúra dokumentu.....	1
2 DRUHÁ UKAŽKOVÁ KAPITOLA.....	2
PRÍLOHY.....	3
A. Bibliografia.....	3
B. Zoznam tabuliek.....	3
C. Zoznam obrázkov.....	3

1 Úvod

Táto kapitola obsahuje základné informácie. Cieľom je poskytnúť prehľad dokumentu, zaužívané konvencie, používané skratky a pod.

Táto úvodná časť by mala zároveň opísať, alebo definovať cieľovú skupinu.

...

Tento dokument je určený záujemcom o súťaž RoboCup a študentom, a nie len študentom, ktorý sa zaoberajú multiagentovými systémami a strojovým učením.

1.1 Terminológia

Skratka	Vysvetlenie
FIIT	Fakulta informatiky a informačných technológií
KAROL	Robot Karol. Program vyvíjaný na Fakulte matematiky, fyziky a informatiky. Slúži na výuku procedurálneho programovania na stredných a základných školách.
DEADLINE	Záverečný termín projektu. Ide o dátum, popr. čas kedy treba bezpodmienečne odovzdať vytvorený hotový produkt. V prípade nedodžania hrozia sankcie.
XML	eXtensible Markup Language. Značkovací jazyk, ktorý slúži na opis štruktúrovaných dát.

1.2 Referencované dokumenty

Táto kapitola obsahuje informácie o interných dokumentoch, na ktoré sa odvolávame – napr. Špecifikácia projektu, a i. Neide o referencie typu použitá literatúra. Dokumenty uvádzané tu sú východiskovými bodmi pre vytvorenie tohto dokumentu.

Dokument	Opis obsahu	Zdroj
Zadanie tímového projektu	Obsahuje zadanie témy tímového projektu	Stránka predmetu Tvorba softvérového systému v tíme (1)
analiza.odt	Analýza správania hráča	Tímové SVN

1.3 Štruktúra dokumentu

Táto sekcia obsahuje stručný opis jednotlivých kapitol v dokumente.

2 Druhá ukažková kapitola

V tejto kapitole je uvedený zoznam konvencií, ktoré by sa mali používať pri písaní dokumentov.

Pre nový odstavce stačí jeden Enter. *Nesnažte sa formátovať vkladáním nových riadkov.* Štandardný štýl odstavca je „Telo textu“.

Text, ktorý chcete zvýrazniť uvádzajte *kurzívou*. V žiadnom prípade nepoužívajte bold, alebo podčiarknutý text.

2.1 Zoznamy a listy

Táto kapitola obsahuje ukažku textu. Všetko by tu malo byť. Zoznamy:

- *Stručný názov.* A nasledný text. Predmet odrážky sa zvýrazňuje *kurzívou*. Snažte sa vyhnúť používaniu tučného písma.
- *Dalšia položka v zozname.* Vzorový text druhej odrážky.
 - *Druhá úroveň v zozname.* Open Office nevie celkom dobre definovať.

V prípade potreby vymenovania postupnosti, alebo potreby referencovať sa na uvádzaný zoznam, používajte číslovaný zoznam.

1. Prvá položka
2. *Druhá položka.* Ak položka okrem samotného pomenovania prvku zoznamu obsahuje aj jeho popis, pomenovanie uvádzajte *kurzívou*. Pomenovanie zakončíte bodkou a následne napíšete niekoľko opisných viet.

Ak je potrebné používať kombináciu – len vymenovaných a vymenovaných a popísaných položiek, používajte konvenciu „*pomenovanie kurzívou*“ na celý zoznam.

2.1.1 Vnorené zoznamy

Vnorené zoznamy sa nevyskytujú často, ale pre istotu uvádzam príklad:

1. Prvá položka
 - a) Vnorená položka
2. Druhá položka

Na vnorené položky nepoužívajte rovnaký štýl číslovania ako na položky na prvej úrovni. Používajte konvenciu zavedenú predchádzajúcim príkladom. Tj. Na najvyššej úrovni čísla, na nižšej úrovni písmená.

Zoznamy s viacerými úrovňami ako dvoma by sa nemali používať. Jednak to zneprehľadňuje dokument a aj to zle vyzerá. Ak sa vám taký vyskytne, zamyslite sa nad refaktoringom toho, čo chcete uvádzať.

2.2 Obrázky



Obrázok 2.1: GangOfSix logo

2.3 Tabuľky

Stlpec1	Stlpec2
Hodnota1	Hodnota2

Tabuľka 1: Testovacia tabuľka s popisom

Pri vytváraní tabuľky používajte štýl GoSTable.

Prílohy

A. Bibliografia

B. Zoznam tabuliek

Tabuľka 1: Testovacia tabuľka s popisom..... 3

C. Zoznam obrázkov

Obrázok 2.1: GangOfSix logo..... 2