

# VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ

FAKULTA INFORMAČNÍCH TECHNOLOGIÍ

## Projekt č. 3 do předmětu ITY

Úvodní stránka, tabulky a obrázky

# 1 Úvodní strana

Pro vysázení titulní strany můžete použít několika způsobů, jedním z nich je např. umístění názvu práce do Zlatého řezu, jak bylo demonstrováno na přednáškách.

## 2 Tabulky

Pro sázení tabulek můžeme použít buď prostředí `tabbing` nebo prostředí `tabular`.

### 2.1 Prostředí `tabbing`

Při použití `tabbing` vypadá tabulka následovně:

Ovoce	Cena	Množství
Jablka	25,90	3 kg
Hrušky	27,40	2,5 kg
Vodní melouny	35,-	1 kus

Toto prostředí se dá také použít pro sázení algoritmů (ale pro algoritmy můžete použít i prostředí `verbatim`):

```
void findCandidates()
{
    for( int x = 0; x < W; x += w+1 )
        for( int y = 0; y < H; y += h+1 )
            {
                int cx = x, cy = y;
                for( int dx = 0; dx <= w; dx++ )
                    for( int dy = 0; dy <= h; dy++ )
                        if( I[cx][cy] < I[x+dx][y+dy] )
                            cx = c+dx, cy = y+dy;
                for( int xx = (cx-w >? 0); xx <= (cx+w <? W-1); xx++ )
                    for( int yy = (cy-h >? 0); yy <= (cy+h <? H-1); yy++ )
                        if( I[cx][cy] <= I[xx][yy] ) goto failed;
                cout << "candidate at : " << cx << " " << cy << endl;
                failed:
            }
}
```

Tabulka 1: Část algoritmu Non maximal supression

## 2.2 Prostředí tabular

Další možností jak vytvořit tabulku je použít prostředí `tabular`. Tabulky pak budou vypadat takto:

Měna	Cena	
	nákup	prodej
EUR	24,501	24,324
JPY	105,484	105,847
USD	16,632	16,328

Tabulka 2: Tabulka kurzů k dnešnímu dni

$A$	$\neg A$	$A \wedge B$			$A \vee B$			$A \rightarrow B$		
<b>P</b>	<b>N</b>	<b>P</b>	$B$		<b>P</b>	$B$		<b>P</b>	$B$	
<b>X</b>	<b>X</b>		<b>X</b>	<b>N</b>		<b>X</b>	<b>N</b>		<b>X</b>	<b>N</b>
<b>N</b>	<b>P</b>	<b>X</b>	<b>P</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>P</b>	<b>P</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	
		<b>N</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>N</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	
		<b>N</b>	<b>N</b>	<b>N</b>	<b>N</b>	<b>P</b>	<b>X</b>	<b>N</b>	<b>P</b>	

Tabulka 3: Kleeneho trojhodnotová logika

## 3 Obrázky



Obrázek 1: Malý etiopánek a jeho bratříček

Rozdíl mezi vektorovým ...

The image shows the Japanese text 'お兄さん' (Oniisan) in a clean, black, sans-serif font. The characters are sharp and clear, indicating a vector image.

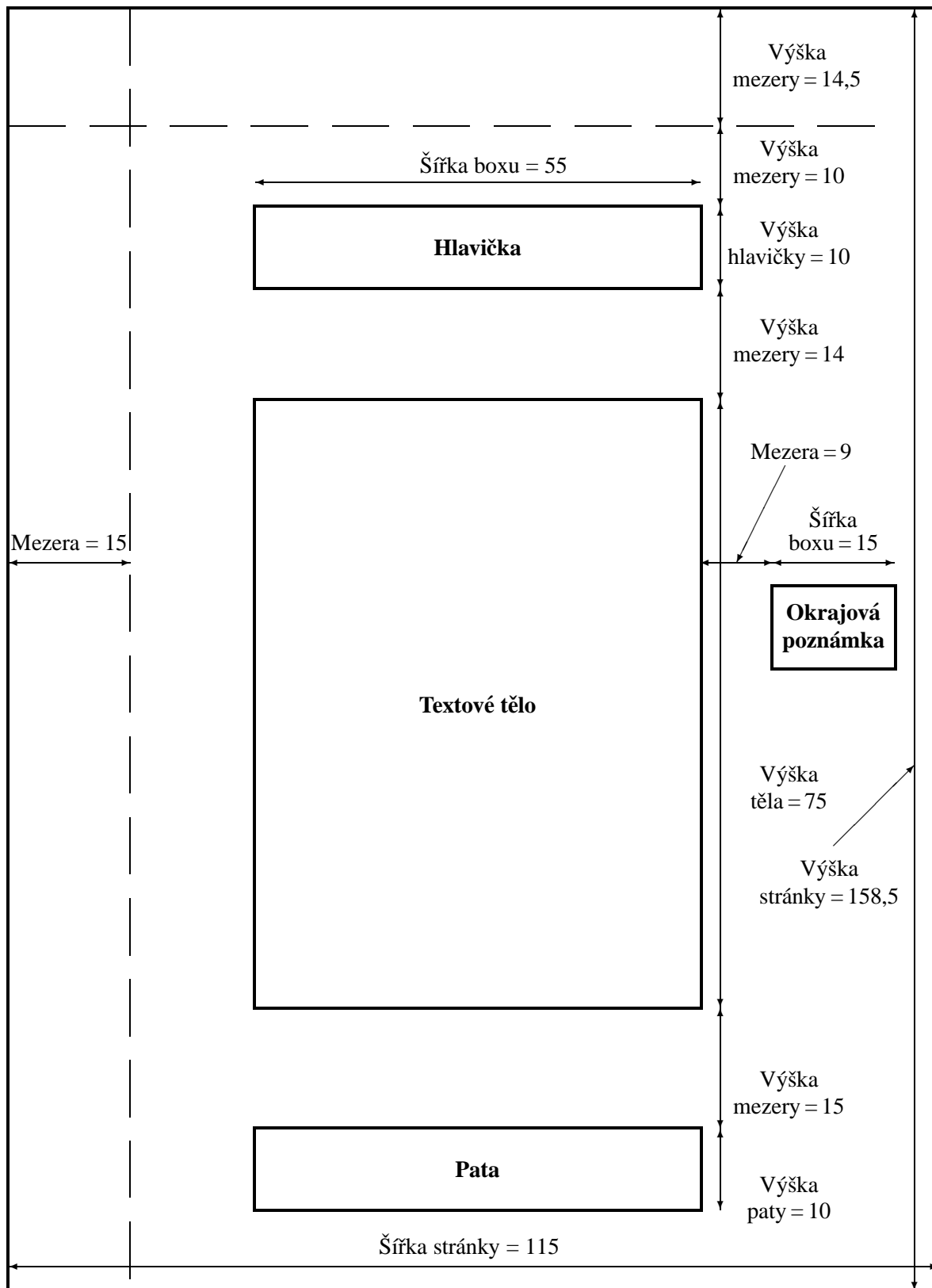
Obrázek 2: Vektorový obrázek

... a bitmapovým obrázkem se projeví například při zvětšení

The image shows the Japanese text 'お兄さん' (Oniisan) in a black, sans-serif font. The characters are slightly blurred and less sharp compared to the vector image, indicating a bitmap image.

Obrázek 3: Bitmapový obrázek

Tyto odkazy na obrázky 1, 2 a 3 a také na tabulky 1, 2 a 3 jsou udělány pomocí křížových odkazů. Pak je ovšem potřeba zdrojový soubor přeložit dvakrát.



Obrázek 4: Vektorový obrázek v prostředí picture