

UKÁZKY

Úvod úvodu k bakalářské práci

SPRÁVNĚ:

- uvedení do problematiky
- zasazení do širšího kontextu (v rámci informatiky)
- zúžení kontextu až ke zpracovávanému tématu

CHYBY:

- příliš široký kontext (počátky lidstva apod.)
- náhodné údaje z oblasti historického vývoje
- zdlouhavý popis historického vývoje
- text nesouvisí se skutečným tématem práce

Nevyhovující texty

Biometrie

Ještě dříve, než lidé vůbec začali komunikovat pomocí slov, docházelo v jejich společnosti k autentizaci (proces ověření identity). Jednalo se o primitivní způsoby rozpoznávání jedinců např. pomocí specifických znaků namalovaných na tváři či oblečení. Jak se lidstvo vyvíjelo, vyvíjely se i techniky autentizace. Ve středověku byly často používány rodinné pečetě a erby. V dnešní době je možno se setkat se třemi druhy ověřování identity dělené dle třech faktorů - co vlastníme (klíč, karta), co známe (heslo, PIN) a co jsme (biometrie - automatická metoda autentizace osoby využívající měřitelných jedinečných biologických charakteristik dané osoby) [1]. Právě třetímu typu je věnována tato práce.

Kryptografie

Kryptografie (z řeckých slov – kryptós znamená skrytý a gráphein psát) [1] je vedle kryptoanalýzy částí kryptologie, zabývající se převodem srozumitelné zprávy do nesrozumitelné, šifrované podoby a zpět. **Není vynálezem poslední doby ani doby nedávno minulé. Potřeba zachovávat určité zprávy a informace před zraky nepovolaných osob je stará jako lidstvo samo.** Spolu s vývojem civilizace se vyvíjí potřeba skrývat informace a zlepšují se i metody, jak šifrování realizovat. **Již před dva a půl tisíci lety byla ve Spartě použita určitá metoda šifrování vojenských zpráv, která byla realizována mechanicky, pomocí pergamenu navýjeného na válec o určitém průměru. Ten kdo neznal zprávný poloměr válce, nebyl schopen zprávu přečíst. I jedna z nejdůležitějších zpráv pro existenci západní civilizace byla předána tajně. Autor seškrábal vosk ze dvou dřevěných psacích destiček a přímo na dřevo zprávu napsal. Tyto destičky opět zalil voskem, aby to při náhodné kontrole vypadalo, že jsou nepoužité.** [2] Asi nejznámější ze starých šifer je Caesarova šifra, kterou používal Gaius Julius Caesar ve svých dokumentech. Šlo o posouvací šifru, kde je abeceda posunuta o určitý počet písmen.[3]

System na tvorbu trojrozmerných turistických máp

Už od začiatku staroveku ľudstvo zobrazovalo svoje okolie do jednoduchých náčrtov a máp. Prvé primitívne mapy boli objavené na hlinených tabuľkách v Babylone a pochádzali z 23. storočia pred n. l. Postupným vývojom sa zdokonaľovala tvorba a presnosť máp. Takto sa postupne vyvíjal vedný odbor – kartografia. Vynálezom a použitím výpočtovej techniky došlo k revolúcii v kartografii [1]. V priebehu 20. storočia nastal rozvoj navigačných systémov. Prvé z nich boli rádiomajáky, ktoré dokázali iba dvojrozmerné určovanie súradníc s presnosťou na 500 m a boli umiestnené na zemskom povrchu. Až začiatkom 60. rokov sa navigačné systémy začali umiestňovať aj na zemskú orbitu. Dnešní najväčší konkurenti amerického navigačného systému GPS sú ruský systém GLONASS a novovznikajúci európsky systém Galileo [2].

Cieľom práce je vytvorenie systému na zozbieranie geografických dát, ich následné spracovanie a zobrazenie trojrozmerných turistických máp v užívateľskej aplikácii.

Vyhovující texty

Open-source čítačka elektronických pasov pre Windows

Identifikácia osôb a overenie identity predloženej určitou osobou sú záležitosti, ktoré sú v dnešnej spoločnosti považované za nesmierne dôležité. Po udalostiach z 11. septembra 2001 vznikla potreba lepšej ochrany prístupu k informáciám, ale taktiež vzrástli požiadavky na zabezpečenie miest so zvýšeným pohybom ľudí, ako napríklad letiská, vlakové stanice alebo rôzne dôležité štátne inštitúcie. Vďaka tomu sa začalo čoraz viac presadzovať komerčné používanie biometrik [1], čiže metód rozpoznávania ľudí na základe ich fyzických znakov alebo vlastností v správaní. Z dôvodu automatizácie čítania a zvýšenia bezpečnosti cestovných dokladov boli zavedené v mnohých štátoch tzv. elektronické pasy, nazývané tiež biometrické, čo sú cestovné pasy vybavené bezkontaktnou čipovou kartou. Na nej sú okrem osobných údajov vlastníka uložené aj jeho biometrické údaje.

Kryptografie

Středisko Teiresiás vzniklo v roce 2000 za účelem usnadnit studentům se specifickými nároky, tedy osobám s poruchami kognitivního ústrojí nebo osobám s tělesným postižením, studium na Masarykově univerzitě. Díky informačním technologiím mají tito studenti mnohem širší možnosti studia, protože transformace studijních materiálů z elektronické formy do forem vhodných pro studenty se specifickými nároky se dá z velké části automatizovat.

Pro mnoho předmětů, zejména pro ty, jež studentům předkládají ve velkém množství odbornou symboliku, je ale velmi komplikované kvalitně připravit podkladový materiál tak, aby byl po automatickém zpracování srozumitelný. Cílem této práce je připravit materiály k předmětu M0170 Kryptografie, vyučovanému na Přírodovědecké fakultě MU, které studentům z řad zrakově postižených usnadní pochopení základních šifrovacích algoritmů RSA, DES a AES a následné úspěšné složení zkoušky z tohoto předmětu. Součástí této práce je i převod těchto materiálů do Braillova písma.

Nevyhovující texty
(z jiných částí)

Vývoj multiplatformových aplikácií pre inteligentné telefóny

V závere práce **sa snažím načrtnúť**, ako **by mohla** vyzerat' idealizovaná situácia na poli mobilného softvérového inžinierstva v budúcnosti. **Pokúšam sa aj odhadnúť** reálnu situáciu na základe nastolených trendov a vznikajúcich technológií.

Grafický interpret jazyka Karel

Šestá kapitola popisuje implementaci aplikačního rozhraní Kongregate API[4]. K umístění hry na web Kongregate mě vede vysoká návštěvnost tohoto webu a vlastní hráčská zkušenost. Navíc, tento web umožňuje soutěžení formou rekordů a odznaků právě pomocí Kongregate API. Tabulka rekordů se týká nejlepších hráčů. Odznak dostane každý, kdo splnil určené cíle. Odznaky navrhují hráči, pověřené osoby pak vybírají z dostupných možností.

Věřím, že hra zpříjemní výuku programování mladým i starším programátorům a snad obohatí i ty, kdo o programování dříve zájem nejevili.