

Cílem této práce bylo vyvinout softwarovou pomůcku pro hlavní rozhodčí turnajů ve stolním tenise. Zvládnout přípravu a řízení větších turnajů je časově i znalostně velmi náročná činnost – zvláště pak losování hráčů do hracích plánů. Výsledkem je tedy softwarový nástroj napsaný v jazyku C# na platformě .NET 3.5 s využitím knihoven WPF. Aplikace pomáhá řídit turnaj od samotné registrace hráčů, přes losování hráčů do skupin či pavouka až po vytištění šablon všech hracích plánů. Aplikace obsahuje i několik zajímavých řešení v oblasti implementace. Jako příklad lze uvést univerzální systém pro snadné vytváření tiskových sestav v prostředí WPF nebo zajímavě řešený systém Undo & Redo.