

Cieľom práce je navrhnuť program pre vizualizáciu činnosti algoritmov pri výuke. Užívateľ vytvorí algoritmus a pripojí k jeho datovým štruktúram pripravené vizualizačné komponenty. Program potom zaznamená priebeh výpočtu algoritmu a zobrazí ho ako interaktívnu animáciu, prípadne vytvorí súbor PDF zachytávajúci kľúčové body výpočtu.

V predloženej práci sa zameriavame na predstavenie knižnice Algorithm Animation Library. Táto knižnica bola navrhnutá tak, aby umožnila užívateľovi pokiaľ možno čo najväčšiu flexibilitu pri tvorbe animácií, a zároveň tak, aby jej ovládanie bolo používateľsky čo najprijateľnejšie. V práci vysvetlíme základné princípy jej fungovania a používania, v krátkosti ju porovnáme s alternatívami a vyslovíme závery o tom, kedy je vhodné knižnicu Algorithm Animation Library použiť.