

PROPUNERI DE PROIECTE PENTRU ATESTAT

I. BAZE DE DATE

I.1	Administrarea unui test grilă
I.2	Admitere la facultate
I.3	Agendă electronică
I.4	Agenție de pariuri
I.5	Carte de telefon
I.6	Catalog auto
I.7	Catalog școlar
I.8	Contabilitate firmă
I.9	Dicționar bilingv
I.10	Dicționar al unei limbi (de exemplu limba română)
I.11	Evidența abonamente reviste
I.12	Evidența cursanților la o școală de artă
I.13	Evidența cursanților la o școală de șoferi
I.14	Evidența mărfii într-un depozit
I.15	Evidența populației unui sat
I.16	Evidența reprezentantului Avon
I.17	Evidența salariilor într-o întreprindere
I.18	Evidența unei agenții imobiliare
I.19	Evidența unui dispensar
I.20	Evidența unui examen de bacalaureat
I.21	Evidența vânzărilor într-un magazin
I.22	Examen auto pe calculator
I.23	Gestiune bancă
I.24	Gestiune casete video
I.25	Gestiune cinematograful
I.26	Gestiune piață alimentară
I.27	Gestiune prestări servicii hoteliere
I.28	Gestiune spital - locuri de internare
I.29	Gestiunea aeroport.
I.30	Gestiunea bazei hoteliere
I.31	Gestiunea cărților dintr-o bibliotecă
I.32	Gestiunea cititorilor unei biblioteci
I.33	Gestiunea echipelor de fotbal - pe țară
I.34	Gestiunea maternităților unui oraș
I.35	Gestiunea unei agenții de plasare a forței de muncă
I.36	Gestiunea unei agenții de turism

I.37	Gestiunea unei asociații de locatari
I.38	Gestiunea unei case de schimb valutar.
I.39	Gestiunea unui concurs de dans
I.40	Gestiunea unei farmacii
I.41	Gestiunea unei firme de calculatoare
I.42	Gestiunea unei firme de construcții
I.43	Gestiunea unei firme de leasing auto
I.44	Gestiunea unei florării
I.45	Gestiunea unei librării
I.46	Gestiunea unei pensiuni
I.47	Gestiunea unei stații de taxiuri
I.48	Gestiunea unei stații Peco
I.49	Gestiunea unui bar
I.50	Gestiunea unui cabinet medical
I.51	Gestiunea unui centru de închirieri filme
I.52	Gestiunea unui fond de vânătoare
I.53	Gestiunea unui restaurant
I.54	Gestiunea unui salon de coafură
I.55	Gestiunea unui vas de croazieră
I.56	Grilă programe TV
I.57	Harta liceelor din județul Brașov
I.58	Închirieri materiale sportive de iarnă
I.59	Inchirieri masini
I.60	Librărie virtuală
I.61	Lista facultăților din România
I.62	Mersul trenurilor
I.63	Problema orarului
I.64	Programarea sălilor de operație – spital
I.65	Repartizarea laboratoarelor pe clase
I.66	Sistem de acordare credite persoane fizice
I.67	Soft admitere
I.68	Statistica notelor dintr-un liceu
I.69	Teste de cultură generală
I.70	Teste psihologice

II. BACKTRACKING –Aplicatii grafice

II.1	Attila și regele.
II.2	Generare de palindroame.
II.3	Metoda backtracking – soft educațional
II.4	Metode de generare a aranjamentelor.
II.5	Metode de generare a permutărilor.
II.6	Metode de generare a submulțimilor unei mulțimi.
II.7	Metode de generarea a combinațiilor.
II.8	Moștenirea familiei Guldenburg
II.9	Numere Fibonacci
II.10	Numere prime
II.11	Problema calului pe tabla de șah rezolvată prin mai multe metode
II.12	Problema canibalilor și misionarilor
II.13	Problema dominoului
II.14	Problema labirintului
II.15	Problema pătratelor magice.
II.16	Problema pilonilor
II.17	Problema transformării unei adunări de litere într-o adunare corectă de cifre

III. PROGRAMARE DINAMICĂ

III.1	Înmulțirea optimă a unui șir de matrici.
III.2	Mere-pere
III.3	Metoda programării dinamice - soft educațional
III.4	Problema legii de compoziție
III.5	Problema paragrafării.
III.6	Problema programării unui turneu de fotbal.
III.7	Problema transformării unui șir de caractere în altul prin ștergere, inserare sau modificare de caractere
III.8	Subșir comun de lungime maximală a doi vectori.
III.9	Subșir de lungime maximă și aplicații (Exp.: Extemporal).
III.10	Sumă maximă în triunghi
III.11	Sumă minimă în matrice
III.12	Traversarea deșertului
III.13	Triangulizarea unui poligon

IV. APLICAȚII GRAFICE

IV.1	Afișare de imagini
IV.2	Afișare oră și dată în PASCAL
IV.3	Aruncarea pe oblică.
IV.4	Aruncarea pe verticală.
IV.5	Bioritm
IV.6	Ciocniri elastice.
IV.7	Compiler de scheme logice
IV.8	Corpuri geometrice 3D cu Maya
IV.9	Efectul galvanic
IV.10	Fisiune și fuziune nucleară
IV.11	Fractali
IV.12	Game Engine 3D
IV.13	Grafică turtle
IV.14	Grafice de funcții trigonometrice
IV.15	Graficul unei funcții, a derivatei și a unei primitive a acesteia.
IV.16	Harta țării
IV.17	Joc „Monopoly”
IV.18	Joc „Bingo”
IV.19	Joc „Cine știe câștigă”
IV.20	Joc „Dame”
IV.21	Joc „Jumper”
IV.22	Joc „Perspico”
IV.23	Joc „Râma”
IV.24	Joc „Solitaire”
IV.25	Joc „Spânzurătoarea”
IV.26	Joc „Tetris”
IV.27	Joc „X și 0”
IV.28	Joc „Yams”
IV.29	Joc cu avioane
IV.30	Joc de testarea a memoriei.
IV.31	Joc table
IV.32	Joc zaruri
IV.33	Jocul de 21
IV.34	Jocul de țintar (moara)
IV.35	Mișcarea pe un plan înclinat.
IV.36	Optica
IV.37	Paint Brush
IV.38	Prelucrări de imagini
IV.39	Problema poligonului căzător.
IV.40	Problema reflexiei unei raze de lumină într-un dreptunghi, cerc, elipsă.

IV.41	Reprezentarea unei mese de biliard.
IV.42	Rezolvarea unor probleme de loc geometric cu ajutorul calculatorului.
IV.43	Rotația și translația unei figuri plane.
IV.44	Sistemul periodic al elementelor
IV.45	Transformatorul electric
IV.46	Transformări geometrice în 3D

V. PROBLEME CE SE LEAGĂ DE PROGRAMĂ ȘCOLARĂ

V.1	Arbori binari – soft educațional
V.2	Arbori binari. Aplicații.
V.3	Cooda. Aplicații.
V.4	Codul lui Pruffer pentru un arbore oarecare
V.5	Desenarea grafurilor în timp real
V.6	Determinarea drumului de cost minim între două vârfuri ale unui graf
V.7	Dicționar român - englez pentru numere
V.8	Fluxuri în rețele de transport
V.9	Lista circulară. Aplicații.
V.10	Liste dublu înlănțuite – soft educațional
V.11	Liste simplu înlănțuite – soft educațional
V.12	Metode de integrare numerică
V.13	Metode de rezolvare a ecuațiilor transcendente.
V.14	Metode de rezolvare a sistemelor.
V.15	Metode de sortare
V.16	Numere Fibonacci
V.17	Numere prime
V.18	Operații cu elementele unei liste dublu înlănțuite. Aplicații.
V.19	Operații cu elementele unei liste simplu înlănțuite. Aplicații.
V.20	Operații cu matrici
V.21	Operații cu matrici bandă generalizate
V.22	Operații cu matrici rare.
V.23	Operații cu matrici simetrice
V.24	Operații cu mulțimi
V.25	Operații cu numere complexe.
V.26	Operații cu numere mari.
V.27	Operații cu permutări
V.28	Operații cu polinoame rare
V.29	Operații cu polinoame.
V.30	Operații în baza b și transformări de numere dintr-o bază în alta.
V.31	Problema arborilor parțiali de cost minim (maxim)
V.32	Problema interclasării optimale. Aplicații.
V.33	Probleme de căutare
V.34	Probleme de maxim și de minim (vector, matrice, max-max, min-
V.35	V.36 max)
V.37	Relații de echivalență
V.38	Secvențe grafice
V.39	Stiva (alocare dinamică a memoriei - backtracking). Aplicații.
V.40	Stive și cozi – soft educațional

VI. PROBLEME DIVERSE

VI.1	Algoritmi de criptare - decriptare.
VI.2	Arbori de joc
VI.3	Batch editor
VI.4	Browser de mp3-uri
VI.5	Calculator de buzunar
VI.6	Calculator în baza 2
VI.7	Cifrul lui Jules Verne
VI.8	Codificări : codul Huffmann, codul Fano, codul Gray
VI.9	Concentrați-vă pe stradă
VI.10	Construirea arborelui cartezian al unui vector
VI.11	Corector - aranjare text
VI.12	Design interior
VI.13	Dezvoltarea noțiunii de număr.
VI.14	Editor de texte
VI.15	Funcționarea motorului Otto
VI.16	Găsirea operatorilor pentru un șir de valori
VI.17	Generarea arborilor binari cu n vârfuri.
VI.18	Generarea unui arbore oarecare când i se cunosc gradele
VI.19	Image View
VI.20	Jocul de Loto.
VI.21	Mica enciclopedie în C
VI.22	Network subsystem
VI.23	Noțiuni de economie politica cu rezolvări de probleme si evaluator.
VI.24	Optimizare cu algoritm genetic
VI.25	Orașe, șosele, fundături
VI.26	Organizer pentru CD
VI.27	Parolă neurală
VI.28	Problema cazării optimale
VI.29	Problema împărțirii a n grămezi de mere la n copii.
VI.30	Problema minimizării timpului de lucru a unui casier.
VI.31	Procesor digital de semnale
VI.32	Programarea portului COM
VI.33	Puzzle - rezolvare utilizând Branch and Bound
VI.34	Reflexia și refracția luminii
VI.35	Sistemul solar- soft educațional
VI.36	Studiu demografic
VI.37	Test de biologie
VI.38	Tipărire diplome de bacalaureat
VI.39	Typing Tutor
VI.40	Utilizarea unei baze de date în Pascal

VI.41	Verificare date –hard
VI.42	Zodiac

VII. PAGINI WEB

VII.1	Agenție de turism
VII.2	Album foto
VII.3	Arta arhitecturii
VII.4	Arta japoneza
VII.5	Atlas mic de geografie
VII.6	Aviatie
VII.7	Bamby
VII.8	Cabana Bâlea lac
VII.9	Casă schimb valutar
VII.10	Castelul Bran
VII.11	Castelul Peleş
VII.12	CD de prezentare a clasei
VII.13	Cele mai frumoase poezii
VII.14	Cele șapte minuni ale lumii
VII.15	Companioni
VII.16	Cu și despre economie
VII.17	Curiozități matematice
VII.18	Datoriile creștinului
VII.19	Despre Cosmos
VII.20	Despre publicitate
VII.21	Domenii de utilizare a siliconilor
VII.22	Evidență casete, CD-ri, DVD-uri
VII.23	Feline
VII.24	Filosofi celebri - maxime și cugetări
VII.25	Galerie de artă
VII.26	Galerie desene personale
VII.27	Hazarde naturale
VII.28	Imagini 3D
VII.29	Informații motociclete
VII.30	Inima, aparatul circulator
VII.31	Istoricul animației
VII.32	Iubiri de poveste
VII.33	Lecții AEL <ul style="list-style-type: none">- Mediile geografice- Romanul- Sistemul circulator- Atomul- Primul război mondial- Al doilea război mondial- Caracteristicile generale ale Carpaților de curbură- Lecție biologie- Miorița

	<ul style="list-style-type: none"> - Luceafărul - Odă în metru antic - Mediul și societatea omenească - Elemente de termodinamică - Presiunea - Dinamica fluidelor
VII.34	Lumea acvatică
VII.35	Lumea balenelor
VII.36	Despre mănăstiri
VII.37	Mitologie
VII.38	Muzeul satului
VII.39	Masina personala
VII.40	Pagina Avon
VII.41	Pagină de prezentare a unor parfumuri
VII.42	Pagină despre un joc
VII.43	Pagina clasei
VII.44	Pagina liceului
VII.45	Pagină personală
VII.46	Pagina unei echipe de fotbal
VII.47	Pagina unei formații
VII.48	Pagina unui oraș (exemplu Brașov, Făgăraș)
VII.49	Pizza on-line
VII.50	Produse naturiste
VII.51	Rase de câini
VII.52	Roma si Vaticanul
VII.53	Scrierea japoneza
VII.54	Site de prezentare a unui serviciu de team-building oferit de o firma din Brasov
VII.55	Site-ul de prezentare a unei formații / a unui cântăreț
VII.56	Specii amenințate cu dispariția
VII.57	Telefoane mobile
VII.58	Teste pentru examenul de șoferi
VII.59	Teste psihologice
VII.60	Tunning
VII.61	Tutoriale on-line
VII.62	Urechea umană