

Projekt inżynierski II

Zasady:

1. 3 terminy oddania projektu (kolejne terminy pół oceny niższa ocena):
 - a. ostatek zajęcia,
 - b. sesja egzaminacyjna (dokładny termin zostanie wyznaczony później),
 - c. sesja poprawkowa (dokładny termin zostanie wyznaczony później),
2. w projektach należy używać stosownych bibliotek, jednak sama aplikacja ma być napisana samodzielnie,
3. zasadniczą częścią projektu ma być zbadanie przez grupę dostępności odpowiednich bibliotek, ewentualne przetestowanie oraz znalezienie podobnych projektów i zapoznanie się z ich rozwiązaniami,
4. na podstawie opracowania z pkt 4 należy dokonać wyboru platformy, technologii itp.
5. projekt ma zostać zrealizowany na GitHubie,
6. projekt musi posiadać pełną dokumentację, tj. podstawowe schematy UML, instrukcję, wstępne założenia projektowe, javadoc lub równoważne.

Tematy:

1. Aplikacja pozwalająca na znajdowanie i eliminowanie duplikatów plików graficznych. Znajdowane mają być te same zdjęcia niezależnie od formatu, wielkości czy jakości zdjęcia.
2. Aplikacja wizualizująca w czasie rzeczywistym na mapie Google lokalizacje użytkowników ściągających podany przez użytkownika plik sieci Torrent.

3. Crawler forum np. forum.pclab.pl czy elektroda.pl logujący czas aktywności użytkowników oraz działy w których miała ona miejsce. Aplikacja powinna prezentować aktywność w czasie w postaci wykresów oraz statystyk (np. godzin dziennie, tygodniowo spędzonych na forum). Powinna też pozwalać znajdować najaktywniejszych użytkowników w danych działach, rozróżniając także aktywność w postaci odpowiedzi od inicjowania nowych tematów oraz notując ich pomocność.
4. Aplikacja generująca obrazkową sitemapę podanej witryny internetowej (z pewnym możliwym do ustalenia przez użytkownika zagłębieniem). Każda podstrona powinna być reprezentowana przez jej zrzut ekranu. Tak powstałe obrazy powinny być powiązane ze sobą strzałkami zgodnie z linkami na witrynie.