

Wykaz tematów prac dyplomowych w roku akademickim 2007/2008
kierunek informatyka, studia niestacjonarne

L.p.	Nazwisko i imię Studenta	Promotor	Temat pracy licencjackiej	Opis zadania stawianego studentowi
1	Dziamski Marcin	dr Jerzy Białkowski	Projekt programu do obsługi środków pieniężnych	Przeprowadzenie analizy zagadnienia z uwzględnieniem wymagań funkcjonalnych, zaprojektowanie bazy danych, stworzenie projektu z użyciem UML-a
2	Deka Tomasz		Intefejs graficzny programu z użyciem biblioteki GTK	Zaprojektowanie interfejsu użytkownika programu do obsługi środków pieniężnych z użyciem biblioteki GTK
3	Becmer Adam		Program do obsługi środków pieniężnych	Zaimplementowanie podstawowej struktury programu oraz zintegrowanie jej z pozostałymi modułami (zwłaszcza z modułem interfejsu), zagadnienie przenośności – przeprowadzenie testów na różnych architekturach
4	Kłobukowski Marcin		Narzędzie do automatycznej kompilacji programów na przykładzie automake	Użycie automake do zautomatyzowania procesu kompilacji programu do obsługi środków pieniężnych.
5	Kranc Grzegorz		Użycie języka zapytań SQL w programie do obsługi środków pieniężnych	Przedstawienie podstawowych informacji o języku SQL, stworzenie zapytań SQL wykorzystywanych wewnątrz programu, tworzących bazę danych, odpowiedzialnych za tworzenie kopii zapasowej bazy danych itp.
6	Śmigiel Piotr		Silnik 3D Crystal Space	Opis budowy silnika – moduły, parametry, optymalizacja kodu, optymalne wykorzystanie dostępnych zasobów; stworzenie trójwymiarowej prezentacji Wydziału Matematyki i Informatyki z wykorzystaniem gotowych modeli i tekstur oraz opracowanych modeli oświetlenia i zasad fizyki
7	Bonowicz Emil		Tworzenie modeli w grafice 3D	Opis narzędzi do tworzenia modeli 3D (Blender); stworzenie modelu 3D opisującego Wydział Matematyki i Informatyki UMK (lub wybraną jego część)
8	Wiśniewski Marcin		Tekstury w grafice 3D	Opisanie zagadnień związanych z używaniem tekstur 2D w grafice 3D; stworzenie tekstur 2D dla modelu Wydziału Matematyki i Informatyki UMK
9	Zubrzycki Grzegorz		Oświetlenie w grafice 3D	Modele oświetlenia używane w grafice 3D. Implementacja wybranego modelu w silniku Crystal Space w programie prezentującym Wydział Matematyki i Informatyki UMK

10	Rosiak Krzysztof		Algorytmy opisujące modele fizyczne w grafice 3D	Przedstawienie wybranych algorytmów dotyczących zagadnienia wymienionego w temacie, zaimplementowanie algorytmów związanych z poruszaniem się w programie prezentującym Wydział Matematyki i Informatyki UMK. Przedstawienie i omówienie wybranych błędów występujących w implementacjach modeli fizycznych w popularnych grach.
11	Horowski Michał		Wyszukiwanie połączeń w sieci tramwajowo-autobusowej	Analiza zagadnienia, przegląd dostępnych algorytmów, implementacja w postaci apletu w Javie.
12	Zawadziński Kamil		Sieci bezprzewodowe	Ogólna charakterystyka i opis. Zastosowania, możliwości, zalety i wady. Opis kształtowania ruchu i narzędzi z tym związanych. Konfiguracja przykładowej sieci pod Linuksem.
13	Meller Mariusz		Gra komputerowa z wykorzystaniem silnika Crystal Space	Opisanie możliwości silnika 3D Crystal Space. Stworzenie prostej gry komputerowej wykorzystującej ten silnik. Sporządzenie dokumentacji tej gry.

1	Różalski Krzysztof	dr Krzysztof Skowronek	Aplikacja do zarządzania projektami. Projektowanie i tworzenie aplikacji webowych (RIA) w haXe	Stworzenie, wytestowanie i w miarę możliwości wdrożenie aplikacji webowej zarządzającej projektami
2	Szymczak Michał		Baza danych do aplikacji webowej „Dziennik lekcyjny”. Technologia Hibernate.	Stworzenie bazy danych na podstawie klas Javy z wykorzystaniem Hibernate w oparciu o dziennik lekcyjny
3	Bartuszczyk Marcin		Aplikacja do zarządzania czasem pracy kierowców i motorniczych. Hibernate jako narzędzie ORM	Stworzenie i wytestowanie aplikacji – rejestru czasu pracy kierowców i motorniczych z użyciem Javy i wykorzystaniem Hibernate
4	Łuński Sylwester		System do tworzenia kopii zapasowych i odtwarzania bazy danych PostgreSQL 8.3	Stworzenie i wytestowanie aplikacji do tworzenia kopii zapasowych i odtwarzania bazy danych PostgreSQL 8.3.
5	Seremak Maciej		Aplikacja do wystawiania faktur i ich archiwizacji jako moduł systemu do obsługi serwisu AGD	Stworzenie aplikacji będącej częścią systemu obsługi serwisu AGD
6	Burdzel Wojciech		Aplikacja do zarządzania obsługą magazynu jako moduł systemu do obsługi serwisu AGD	Stworzenie aplikacji będącej częścią systemu obsługi serwisu AGD z szczególnym uwzględnieniem lokalizowania towarów

7	Gackowski Wojciech		Szyfrowane połączenia aplikacji z bazą danych i wyszukiwanie informacji w bazie jako moduł systemu do obsługi serwisu AGD	Stworzenie aplikacji będącej częścią systemu obsługi serwisu AGD z szczególnym uwzględnieniem protokołu https
8	Kamiński Rafał		Moduł przyjmujący zlecenia do obsługi serwisu AGD	Stworzenie aplikacji będącej częścią systemu obsługi serwisu AGD z szczególnym uwzględnieniem systemu zapisu i edycji danych
9	Chędkowski Przemysław		Oprogramowanie mikroprocesora w zamku szyfrowym	Stworzenie zamka szyfrowego, ze szczególnym uwzględnieniem oprogramowania mikroprocesora
10	Szpala Damian		Elektroniczna karta pracy	Stworzenie, wytestowanie i wdrożenie aplikacji

1	Zarychta Kazimierz	dr Jerzy Szymański	Aplikacja wspomagająca prowadzenie badań ankietowych	Aplikacja sieciowa oparta o technologie PHP i MySQL pozwalająca użytkownikowi na tworzenie i zarządzanie ankietami. Aplikacja ma również pozwalać na przeprowadzenie badania ankietowego na określonej grupie osób oraz przedstawiać wyniki w formie łatwej do przeanalizowania przez użytkownika.
2	Kubasiewicz Marta		Aplikacja wspomagająca pracę firmy produkcyjno-dystrybucyjnej	Celem pracy jest zbudowanie aplikacji internetowej, której zadaniem będzie wspomaganie pracy firmy produkcyjno-dystrybucyjnej. Projekt przedstawi specyfikę tej firmy, umożliwi między innymi zapoznanie się z asortymentem, kontrahentami oraz tworzenie zamówień. Aplikacja oparta o technologie HTML/PHP/MySQL.
3	Zachwieja Iwona		Aplikacja wspomagająca naukę matematyki na poziomie klasy II liceum	Celem pracy jest stworzenie aplikacji ułatwiającej rozwiązywanie najczęściej spotykanych zadań z matematyki i rysującej wykresy funkcji. Aplikacja zawierać będzie też część teoretyczną z twierdzeniami i wzorami matematycznymi. Język programowania: Java.
4	Sztanga Magdalena		System zarządzający redakcją dziennika e-mailowego	Aplikacja webowa umożliwiająca redagowanie rozsyłanego w formacie HTML dziennika sportowego. Oprócz zarządzania kontami redaktorów system będzie umożliwiał wysyłkę dziennika oraz zarządzanie odbiorcami. Wykorzystywane narzędzia: PHP, MySQL, HTML, JavaScript.
5	Syrocki Łukasz		Złożoność Kołmogorowa a entropia	Praca teoretyczna przybliżająca pojęcie złożoności Kołmogorowa oraz jej związek z entropią. W pracy zostaną także przedstawione pewne oszacowania złożoności Kołmogorowa oraz przykłady.

6	Kulesza Adam		Anonimowość w Internecie	Celem pracy jest zapoznanie potencjalnego użytkownika sieci komputerowej z problematyką anonimowości w Internecie. Charakterystyka (porównanie) i analiza działania dostępnych systemów wspomagających anonimowość w zakresie publikacji danych (WWW), aplikacji p2p, poczty elektronicznej.
7	Bartczak Bartłomiej		Sharp VNC	Aplikacja .NET (klient, serwer) wykorzystująca protokół VNC do zdalnej kontroli komputerów Windows. Język programowania: C#.
8	Sokołowski Paweł		SMOK - System Monitorowania oraz Kontroli	Aplikacja gromadząca i wizualizująca dane na temat aktywności sieciowej urządzeń sieciowych w sieci lokalnej lub globalnej z wykorzystaniem protokołu SNMP.
9	Sługocki Janusz		Porównanie możliwości języków Java i C# w zakresie tworzenia elementów funkcjonalnych aplikacji dla sprzedaży	Celem pracy jest przedstawienie podobieństw i różnic języków C# oraz Javy dotyczących: - porównania mechanizmów ułatwiających pisanie aplikacji w C# i Javie dzięki wykorzystaniu dostępnych środowisk programistycznych, - możliwości kształtowania interfejsów aplikacji zgodnie z zalecanymi normami i dobrą praktyką dla obu języków, - możliwości stosowania wybranych technik języków, - porównanie mechanizmów współpracy C# z SQL Server oraz Javy z MySql. Przykładowe elementy funkcjonalne aplikacji wykonane będą w każdym z omawianych języków.

1	Jagła Przemysław	dr Krzysztof Leśniak	Wykorzystanie grafiki wektorowej SVG w aplikacjach internetowych	Wybrane informacje o formacie SVG i jego zastosowaniach. Przykład użycia SVG: zabezpieczanie adresów e-mail przed spamem; aplikacja wspomagająca proces zabezpieczania - prosty edytor graficzny oparty na stronie WWW.
2	Zwoliński Radosław		Proste bazy MySQL dla sieci komunikacyjnych	Baza danych MySQL przechowująca sieć przystanków i połączeń dla środków komunikacji miejskiej na przykładzie MZK Toruń; panel administracyjny do obsługi bazy.
3	Kuczmarski Jakub		Tworzenie oprogramowania dla urządzeń mobilnych z wykorzystaniem Javy	Omówienie tworzenia aplikacji mobilnych z wykorzystaniem języka Java (j2me). Adaptacja baz on-line na potrzeby baz stacjonarnych w urządzeniach z małą pamięcią. Przykładowa implementacja na telefon komórkowy – baza danych.
4	Sosiński Kamil		Stacjonarne realizacje baz on - line	Wybrane informacje o bazach danych z punktu widzenia użytkowników komputerów osobistych. Import baz stacjonarnych z baz on-line. Przykładowa realizacja bazy stacjonarnej obsługiwanej w Javie.
5	Kaszak Jakub		Przetwarzanie dokumentów XML za pomocą XSLT	Wybrane informacje o XML, XSLT i Xpath. Projektowanie aplikacji opartych na XML i XSLT.
6	Grabiński Marek		Obsługa baz danych za pomocą technologii WWW	Przegląd wybranych rozwiązań udostępniających bazy w trybie on-line. Aplikacja internetowa obsługująca zdalnie bazę danych

L.p.	Nazwisko i imię Studenta	Promotor	Temat pracy licencjackiej	Opis zadania stawianego studentowi
1	Gocaliński Jarosław	dr Danuta Rozpłoch-Nowakowska	Projekt serwisu bibliotecznego wykorzystujący język programowania Java i serwer baz danych PostgreSQL	Projekt wykorzystuje język programowania Java oraz system bazodanowy PostgreSQL
2	Kobus Wojciech		Sterowanie komputerem za pomocą telefonu komórkowego	Sterowanie w oparciu o protokół WAP i serwer WAP z obsługą skryptów PHP
3	Lorcza Mateusz		Protokół sieciowy do gry typu multiplayer (wymiana danych gry)	Przedstawienie wykorzystania protokołów TCP oraz UDP w przesyłaniu danych gry – szybko i bez strat
4	Nowicki Jerzy		Elementy algorytmiki w generowaniu plansz i elementów interaktywnych gry sieciowej	Opis algorytmów i przykładowe zastosowania
5	Ostrycharz Arkadiusz		Tworzenie aplikacji internetowej z wykorzystaniem technologii JSP i PostgreSQL	Logowanie, zapisywanie i przetwarzanie wyników oraz obsługa profilu gracza gry sieciowej
6	Pałeczki Radosław		Portal internetowy o tematyce streetballowej połączony ze sklepem odzieży do koszykówki ulicznej	Projekt realizowany w oparciu HTML, PHP, JavaScript, MySQL
7	Gnutek Krzysztof		Zastosowanie kamer w grach komputerowych	Zestaw gier napisanych w C# (wykorzystujących bibliotekę AForge), korzystających z kamery internetowej. Gry wykazują szerokie spektrum zastosowania kamery – jako źródło sterowania (gra odpowiednio interpretuje wykonywane przez gracza ruchy), wspomaganie „klasycznych” gier (wykrywanie ilości oczek wyrzuconych na kostce i pozycji pionków na planszy) oraz wykorzystanie specjalnie przygotowanych plansz i kart do prowadzenia gry