

**Wykaz tematów prac dyplomowych**  
**w roku akademickim 2018/2019**  
**kierunek: informatyka (studia licencjackie niestacjonarne)**

<b>L.p.</b>	<b>Nazwisko i imię studenta</b>	<b>Promotor</b>	<b>Temat pracy dyplomowej</b>	<b>Opis zadania stawianego studentowi</b>
1.	Adamski Tymoteusz	dr Marta Burzańska	Gra fabularna 2D wraz z minigramami i edytorem rozgrywki w silniku Unity	W ramach pracy student stworzy nieliniową grę fabularną 2D RPG z własnym edytorem drzew dialogowych. Gra, oprócz fabuły opartej o dialogi i zagadki posiadać będzie mini-gry, np. system walk w oparciu o kary gry, labirynt, czy gra w stylu „space-shooter”. Gra przeznaczona będzie pod system Windows i umożliwić będzie zapisywanie oraz wczytywanie stanu rozgrywki
2.	Bonisławski Janusz Tomasz	dr Marta Burzańska	Konfigurator kompatybilności komponentów PC	Tworzona przez studenta aplikacja webowa będzie miała na celu wspomaganie procesu wyboru komponentów PC. Zintegrowane crawlers będą zbierały dane ze stron producentów sprzętu i zapisywały je w ustandaryzowanej formie w bazie danych. Korzystając z tych danych aplikacja będzie sugerowała użytkownikowi o jakie komponenty można bezpiecznie rozszerzyć zestaw, jaka będzie minimalna wymagana moc zasilacza, rozmiar obudowy itp.
3.	Górska Iwona Magdalena	dr Marta Burzańska	Gra edukacyjna dla dzieci w wieku przedszkolnym w oparciu o framework Cocos2d-x	Celem pracy jest zaprezentowanie możliwości frameworka Cocos2d-x. Studentka w ramach projektu stworzy grę edukacyjną na tablety z systemem Android. Gra, będąca zestawem mini-gier edukacyjnych, przeznaczona jest dla dzieci w wieku przedszkolnym
4.	Rybicki Michał Rafał	dr Marta Burzańska	Gra typu 2D RPG w oparciu o silnik Unity	W ramach pracy student stworzy grę dedykowaną dla miłośników świata Star Wars. Gra oparta będzie o silnik Unity, jednakże przeznaczona będzie na komputery PC. Umożliwić będzie zarówno rozgrywkę w trybie Single jak i lokalny Multiplayer

5.	Szopa Kamil	dr Marta Burzańska	Analizator statystyk dla gry League of Legends w technologii PWA	W ramach projektu student stworzy aplikację w technologii Progressive Web App, której zadaniem będzie zbieranie statystyk o rozgrywkach w grze League of Legends oraz predykcja wyników możliwych spotkań. Dane gromadzone będą w relacyjnej bazie danych, zaś do predykcji użyty zostanie m.in. algorytm drzew losowych.
6.	Tomaszewski Mateusz	dr Marta Burzańska	Aplikacja monitorująca zdarzenia sieciowe i procesy	W ramach pracy student stworzy aplikację na system Windows, która będzie monitorować wszystkie elementy związane z ruchem sieciowym (podłączony sprzęt, zmiany stanu interfejsów sieciowych) oraz procesy x
7.	Zadrużyński Wojciech	dr Marta Burzańska	Analiza i implementacja wybranych algorytmów znajdowania maksymalnego przepływu w grafie	W ramach pracy student zaimplementuje i przetestuje pod kątem wydajności zestaw wybranych algorytmów rozwiązujących problem maksymalnego przepływu w grafie (sieci przepływowej)
8.	Ziółcki Michał Łukasz	dr Marta Burzańska	Aplikacja śledząca peryferia z uwzględnieniem funkcjonalności keyloggera	W ramach pracy student stworzy aplikację na system Windows monitorującą podłączone peryferia (np. CD-ROM, klawiatura, pendrive, drukarka). Szczegółowe informacje (np. dane o urządzeniu, dane o sterowniku, zawartości podłączonego dysku i jej zmianach) zapisywane są do odpowiednio zaprojektowanej bazy danych. Jednym z elementów aplikacji jest funkcjonalność keyloggera, zapisująca zdarzenia związane z klawiaturą i obsługą myszy