

# Programowanie w Internecie - projekt

---

**Dr inż. Przemysław Śliwiński 218/C-3**

1. Usługa sieciowa do kompresji obrazów w standardzie JPEG 2000
  - 1.1. Pobieranie i odsyłanie obrazów
  - 1.2. Interfejs do przekazywania parametrów
  - 1.3. Plug-in do przeglądarki wyświetlający obrazy
2. Usługa sieciowa do kompresji filmów w standardzie Motion JPEG 2000
  - 2.1. Pobieranie filmów/sekwencji obrazów i ich odsyłanie
  - 2.2. Interfejs do przekazywania parametrów
  - 2.3. Plug-in do przeglądarki wyświetlający filmy
3. Serwer *geo-lokalizacyjny*
  - 3.1. Aplikacja serwera i klienta do aktualizacji pozycji
  - 3.2. Interfejs konfiguracyjny
  - 3.3. Moduł statystyk i wizualizacji
4. Serwer *camera-on-demand*
  - 4.1. Aplikacja serwera i klientów
  - 4.2. Interfejs konfiguracyjny
  - 4.3. Baza danych do przechowywania filmów
5. System obliczeń rozproszonych (np. pogoda)
  - 5.1. Aplikacja serwera i klientów
  - 5.2. Interfejs konfiguracyjny
  - 5.3. Opracowanie i prezentacja wyników
6. *Virtual guide (augmented reality)*
  - 6.1. Aplikacja serwera i klientów
  - 6.2. Interfejs konfiguracyjny
  - 6.3. Implementacja AR

Każdy temat jest podstawą do konkretnej implementacji zaproponowanej przez realizujących projekt. Grupa projektowa odpowiada za wybór narzędzi i środowiska. Ocenie podlega zarówno formalna jak i estetyczna strona końcowej aplikacji.