

Zaawansowane techniki programowania - laboratorium

Dr inż. Przemysław Śliwiński 218/C-3

1. Opracowanie przy użyciu biblioteki standardowej C++ (x2)
 - a. książki adresowej,
 - b. bazy utworów muzycznych.
2. Opracowanie biblioteki szablonów do (x3)
 - a. obsługi biblioteki szyfrowania **RSA**,
 - b. wyznaczania szybkich (prostych i odwrotnych) transformat falkowych, Fouriera i Walsh'a,
 - c. kodowania **OFDMA, WCDMA**,
3. Opracowanie aplikacji na urządzenie przenośne (smartfon/tablet etc.) do (x3)
 - a. prognozowania zużycia baterii,
 - b. sieciowej gry w warcaby,
 - c. gry w „wisielca”.