

Programowanie w Internecie - projekt

Dr inż. Przemysław Śliwiński 218/C-3

Zagadnienia

1. Serwer *geo-lokalizacyjny*
 - 1.1. Implementacja serwera i klienta do aktualizacji pozycji
 - 1.2. Interfejs konfiguracyjny
 - 1.3. Moduł statystyk i wizualizacji
2. Serwer *camera-on-demand*
 - 2.1. Implementacja serwera i klientów
 - 2.2. Interfejs konfiguracyjny
 - 2.3. Baza danych do przechowywania filmów
3. System obliczeń rozproszonych
 - 3.1. Implementacja serwera i klientów
 - 3.2. Interfejs konfiguracyjny
 - 3.3. Opracowanie i prezentacja wyników
4. *Virtual guide (augmented reality)*
 - 4.1. Implementacja serwera i klientów
 - 4.2. Interfejs konfiguracyjny
 - 4.3. Implementacja AR

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

Przykładowe tematy konkretne:

1. Tap-o-clock
2. Peer-to-peer scalable video
3. Activity-Tracker
 - a. Power meter
 - b. Light-square
4. Phone-painter
 - a. Sepia/b&w converter
 - b. Old-photo maker
 - c. Pencil/pen/eraser...
5. Phone-silencer
6. Mobile-class-remainder