

Concursul pentru Elevi și Studenți în Tehnologia Informației
“ESTIC 2023”, ediția a XVI-a, 27 mai 2023
Facultatea de Matematică și Informatică
Universitatea “OVIDIUS” din Constanța
PROGRAM

9.00 - DESCHIDEREA CONCURSULUI – Webex: <https://ovidius.webex.com/meet/epelican>

SECȚIUNEA ELEVI – Webex: <https://ovidius.webex.com/meet/dorin.iordache>

Nr.crt	Ora	Titlul lucrării	Nume și prenume elevi (clasa)	Profesor coordonator	Instituția de învățământ
1.	9:20	Stația de Energie Regenerabilă LEGO	Tincescu Daniel (X), Rucăreanu Cosmin (XI), Dumitrescu Delia Ana-Maria (X)	Memet Eden	Liceul Teoretic Internațional de Informatică Constanța
2.	9:30	Joc de șah	Chirilov Narcis-Marian (XI)	Anastasiu Liliana	Colegiul Dobrogean „Spiru Haret” Tulcea
3.	9:40	COCO	Cazan Alexandru-Nicolas (X), Strazzacappa Francesco (X)	Magiru Luminița	Colegiul Național „Mihai Eminescu” Constanța
4.	9:50	Kids! To learn	Zamă Adrian-Robert (IX)	Magiru Luminița	Colegiul Național „Mihai Eminescu” Constanța
5.	10:00	Marin	Beu Mihai-Robert (IX)	Rădulescu Ramona/ Magiru Luminița	Colegiul Național „Mihai Eminescu” Constanța
6.	10:10	Trash Games	Andronache Daria (XII), Dăscălescu Sebastian-Marian (XII)	Milea Alina	Colegiul Național Pedagogic „Constantin Brătescu” Constanța
7.	10:20	Pong	Bujor Ștefan (XI)	Milea Alina	Colegiul Național Pedagogic „Constantin Brătescu” Constanța
8.	10:30	Trasure Hunt	Tasente George Iulian (XII)	Milea Alina	Colegiul Național Pedagogic „Constantin Brătescu” Constanța
9.	10:40	Intellify	Bercaru Robert (XII)	Rădulescu Dragoș	Liceul de Arte „Ionel Perlea” Slobozia

10.	10:50	Outside The Box	Panaiteanu Sebastian (IX)	Rădulescu Dragoș	Liceul de Arte „Ionel Perlea" Slobozia
11.	11:00	Pizza Fun	Negoiaș Dragoș-Ioan (IX)	Petre Ninel	Liceul Teoretic „Mihai Eminescu" Călărași
12.	11:10	ViChess	Veniș Florin (XI), Drăghiceanu Petru (XI)	Șerban Gina-Elena	Liceul Teoretic „Nicolae Bălcescu" Medgidia
13.	11:20	Jobs For Youngsters	Dinu Alexandru (XI), Ionescu Andrei (XI)	Vișinoiu Mihaela	Liceul Teoretic „Ovidius" Constanța
14.	11:30	Hosh	Bădeliță Naomi Laura (XI)	Dumitrof Cristian	Liceul Teoretic „Traian" Constanța
15.	11:40	U-Sweep	Zarafu Bogdan (X)	Tănăsescu Violeta	Liceul Teoretic „Traian" Constanța
16.	11:50	Green Alarm	Oprea Daniel (XI), Anastase Luca (XI)	Memet Eden	Liceul Teoretic Internațional de Informatică Constanța
17.	12:00	Programming Buddy	Stanciu Rareș Ștefan (X)	Memet Eden	Liceul Teoretic Internațional de Informatică Constanța
18.	12:10	Selfnote	Stănescu Matei-Octavian (XI), Botnaru Victor (XI), Acatrinei Robert-Marian (XI)	Memet Eden	Liceul Teoretic Internațional de Informatică Constanța
19.	12:20	Fit Copilot	Pal Alexandru-Vlad (XI)	Memet Eden	Liceul Teoretic Internațional de Informatică Constanța
20.	12:30	Social Shopping App	Ispas Cătălin (XI)	Memet Eden	Liceul Teoretic Internațional de Informatică Constanța
21.	12:40	GetPill	Roșca Cristian Nectarie (IX), Roumeliotakis Athanasios (IX), Luca Sasu (IX)	Memet Eden	Liceul Teoretic Internațional de Informatică Constanța

Comisia de organizare:

Conf. dr. Elena Pelican
Conf. dr. Aurelian Nicola
Conf. dr. Gabriela Badea
Conf. dr. Crenguța Puchianu
Conf. dr. Cristina Șerban
Lect. dr. Anata Ionescu

Comisia de evaluare pentru secțiunea Elevi:

Lect. dr. Dorin Iordache - președinte
Conf. dr. Aurelian Nicola
Lect. dr. Anata Ionescu
Reprezentant ISJ Constanța, Prof. Geila Iancu

Notă. Concurenții vor fi pregătiți să acceseze platforma online cu cel puțin 30 minute înainte de ora la care au fost programați.

SCURTA DESCRIERE**Tincescu Daniel (X), Rucăreanu Cosmin (XI), Dumitrescu Delia Ana-Maria (X): STATIA DE ENERGIE REGENERABILA LEGO, Liceul Teoretic Internațional de Informatică Constanța**

Statia de Energie Regenerabila LEGO, este un mod portabil si eficient de a produce energie electrica. Este 100% facuta din piese LEGO si poate incarca alti roboti.

Chirilov Narcis-Marian (XI): JOC DE SAH, Colegiul Dobrogean „Spiru Haret” Tulcea

Un joc complet de sah cu diferite setari: pe acelasi calculator, cu un bot, generator de FEN si altele.

Cazan Alexandru-Nicolas (X), Strazzacappa Francesco (X): COCO, Colegiul Național „Mihai Eminescu” Constanța

O aplicatie interactiva creata in Python ce filtreaza pozele dintr-un folder si permite cautarea lor pe baza obiectelor pe care le-a identificat in ele.

Zamă Adrian-Robert (IX): KIDS! TO LEARN, Colegiul Național „Mihai Eminescu” Constanța

Un joc menit sa puna la incercare si sa imbunatateasca abilitatile cognitive si de gandire critica ale copiilor (prin puzzle, jocuri de memorie, calcule matematice), care este disponibil in 2 limbi si pe dispozitive mobile (precum tableta sau telefon) dar si pe calculator.

Beu Mihai-Robert (IX): MARIN, Colegiul Național „Mihai Eminescu” Constanța

Baby monitor, cu camera, funcții prestabilite pentru dans, aplicație mobil.

Andronache Daria (XII), Dăscălescu Sebastian-Marian (XII): TRASH GAMES, Colegiul Național Pedagogic „Constantin Brătescu” Constanța

Doua jocuri clasice refăcute în C++.

Bujor Ștefan (XI): PONG, Colegiul Național Pedagogic „Constantin Brătescu” Constanța

Recreare a jocului Pong, in care o minge este plimbata de pe o parte pe alta a ecranului, iar jucatorul trebuie sa o trimita in partea opusa.

Tasențe George Iulian (XII): TRASURE HUNT, Colegiul Național Pedagogic „Constantin Brătescu” Constanța

Un joc de tip platformer

Bercaru Robert (XII): INTELLIFY, Liceul de Arte „Ionel Perlea” Slobozia

Aplicație web creata cu scopul de a facilita munca omului. Fie ca este programator sau doar simplu utilizator, cu ajutorul Intellify munca sa poate fi ușurată. Bazata pe inteligenta artificiala și pe modelul GPT-4, aplicația Intellify poate genera cod în funcție de nevoile utilizatorului, poate traduce snippet-uri dintr-un limbaj de programare în altul, ba chiar sa transforme idei în imagini adevărate ce pot fi descărcate și utilizate cu ușurință.

Panaiescu Sebastian (IX): OUTSIDE THE BOX, Liceul de Arte „Ionel Perlea” Slobozia

Outside The Box este un joc de puzzle în care jucătorul trebuie să treacă printr-un escape room pentru a obține coroana de aur! Partea ciudată este că în acest escape room, lucrurile nu sunt chiar ceea ce par la prima vedere. Unul dintre cele mai importante aspecte ale jocului este că textul scris cu roșu este întotdeauna o minciună!

Negoită Dragoș-Ioan (IX): PIZZA FUN, Liceul Teoretic „Mihai Eminescu” Călărași

Un site inovativ pentru promovarea unei afaceri cu pizza si atragerea clientilor in mod interactiv.

Veniș Florin (XI), Drăghiceanu Petru (XI): VICHESS, Liceul Teoretic „Nicolae Bălcescu” Medgidia

ViChess este o aplicație creată pentru a ajuta jucătorii de șah în găsirea celei mai bune mutări dintr-o poziție dată. Aplicația folosește cele mai noi tehnologii din domeniul inteligenței artificiale: detecția obiectelor folosind modele și baze de date proprii și cel mai bun algoritm la momentul actual în găsirea celei mai bune mutări - Stockfish. Utilizatorii aplicației pot încărca poziția pieselor de pe tabla de șah fie folosind camera telefonului, fie prin plasarea lor manuală pe tablă, din aplicație, și pentru cei care știu exact ceea ce fac, folosind notația standard FEN.

Dinu Alexandru (XI), Ionescu Andrei (XI): JOBS FOR YOUNGSTERS, Liceul Teoretic „Ovidius” Constanța

Aplicația este un marketplace de job-uri de dificultate ușoară, joburile fiind realizabile de oricine. Oamenii care au nevoie de ajutor pot să-și găsească persoana cu abilitățile necesare pe această platformă. Avantajele acestui tip de platformă ar putea include:

- Acces facil la persoane cu abilitățile necesare pentru sarcini ușoare
- Flexibilitate pentru cei care caută să ofere ajutor și să câștige bani suplimentari
- Oportunități de a construi relații și de a crea comunități între utilizatori
- Simplificarea procesului de găsire a ajutorului, reducând timpul și efortul necesar pentru a căuta persoane potrivite etc.

Bădeliță Naomi Laura (XI): HOSH, Liceul Teoretic „Traian” Constanța

Hosh este un restaurant turcesc din Constanța.

Zarafu Bogdan (X): U-SWEEP, Liceul Teoretic „Traian” Constanța

Barcă inteligenta pentru adunarea deseurilor din mediile acvatice si monitorizarea mediului.

Oprea Daniel (XI), Anastase Luca (XI): GREEN ALARM, Liceul Teoretic Internațional de Informatică Constanța

Alarma care foloseste deep learning pentru a detecta sunetele de drujba.

Stanciu Rareș Ștefan (X): PROGRAMMING BUDDY, Liceul Teoretic Internațional de Informatică Constanța

Programming Buddy este un script de bash facut pentru fiecare programator competitiv din lume. Nu conteaza ce problema rezolvi, un lucru este constant, template-ul unic pe care fiecare programator il foloseste. Template care in functie de lungime poate lua 5-10 minute de scris de fiecare data. Cu atat mai mult, cand concursul consta in mai multe probleme, necesita copierea aceluiasi fisier de mai multe ori, ceea ce nu este niciodata placut. Aceasta neplacuta pierdere de timp este rezolvata de programming buddy, care iti poate crea cu o simpla comanda toate fisierele necesare pentru rezolvarea problemelor dintr-un concurs, asteptand numai ca tu sa te apuci de programare.

Stănescu Matei-Octavian (XI), Botnaru Victor (XI), Acatrinei Robert-Marian (XI): SELFNOTE, Liceul Teoretic Internațional de Informatică Constanța

Website ce promoveaza sanatatea mintala. Este un mix a doua procedee psihologice de meditatie, a caror beneficii sunt dovedite stiintific: tehnica celor 3 lucruri bune si scrierea gandurilor negative pe o hartie, pe care apoi o ardem.

Pal Alexandru-Vlad (XI): FIT COPILOT, Liceul Teoretic Internațional de Informatică Constanța

Fit Copilot este o aplicație pentru android. Se adresează persoanelor care doresc sa desfășoare activități fizice într-o sală de fitness. Plecând de la ideea ca un antrenor personal adaugă costuri suplimentare, aplicația oferă informațiile necesare desfășurării activității într-un mod sigur și eficient.

Ispas Cătălin (XI): SOCIAL SHOPPING APP, Liceul Teoretic Internațional de Informatică Constanța

Un model prototip in Figma pentru o aplicatie care ar facilita tranzactii intre persoane. Produsele considerate cel mai probabil sa fie vandute prin aplicatie ar fi electronica secondhand.

Roșca Cristian Nectarie (IX), Roumeliotakis Athanasios (IX), Luca Sasu (IX): GETPILL, Liceul Teoretic Internațional de Informatică Constanța

GetPill is a robotic solution that helps kids take their supplements and enforce healthy habits, all in a fun way. With the use of a set schedule, GetPill is able to remind kids when to perform various activities.