

Concursul pentru Elevi și Studenți în Tehnologia Informației
“ESTIC 2024”, ediția a XVII-a, 25 mai 2024
Facultatea de Matematică și Informatică
Universitatea “OVIDIUS” din Constanța
PROGRAM

9.00 - DESCHIDEREA CONCURSULUI, sala Aula B

Nr.crt	Ora	Titlul lucrării	Nume și prenume studenți (an studii) <i>Profesor îndrumător</i>	Specializare	Universitate
1.	9:30	Execution Lens	Nicolaev Andrei Ionuț (III)	Informatică	UOC
2.	9:40	AUTOEXPERT - Rețeta succesului în șoferie	Tănase George (II)	Informatică	UOC
3.	9:50	Aplicație web pentru monitorizarea endpoint-urilor altor aplicații	Tufan Ionuț-Petrișor (III), Tudor Vlăduț-Alexandru (III)	Informatică	UOC
4.	10:00	Vigilence Shield	Duțu Denis-Călin (III) <i>Conf. univ. dr. Pelican Elena</i>	Informatică	UOC
5.	10:10	MathMaster: Advanced Calculator	Corcodel Valentina-Gabriela (II)	Informatică	UOC
6.	10:20	SafeDriveShield	Mihailov Andrada-Ștefania (III) <i>Conf. univ. dr. Pelican Elena</i>	Informatică	UOC
7.	10:30	Sistem software de învățământ virtual cu experimente de fizică simulate și controlate prin gesturi	Constantinescu Mario-Cristian (III) <i>Lect. univ. dr. Ionescu Anata-Flavia</i>	Informatică	UOC
8.	10:40	LexiGen: Large Language Model (LLM) cu 220M parametri	Tănase Andrei-Valentin (II)	Informatică	UOC

9.	10:50	Îmbunătățirea soluțiilor de eCommerce prin utilizarea tehnicilor de învățare automată	Stoica Florin (II) <i>Conf. univ. dr. Pelican Elena</i>	Securitate cibernetică și învățare automată (în limba engleză)	UOC
10.	11:00	Proiectarea și dezvoltarea unui sistem inteligent de gestionare a timpului	Tănase Diana-Georgiana (III) <i>Conf. univ. dr. Băutu Elena</i>	Informatică în limba engleză	UOC
11.	11:10	Monster Slayer	Moraru Vlad (I) <i>Conf. univ. dr. Puchianu Crenguța Mădălina</i>	Informatică	UOC
12.	11:20	IntelliTeach: asistent de învățare pentru procesarea limbajului natural	Coșulea Bianca-Iuliana (III) <i>Conf. univ. dr. Pelican Elena</i>	Informatică	UOC
13.	11:30	From Stillness to Life: aplicație bazată pe difuzia stabilă în generarea imaginilor și videoclipurilor	Chisilev Andrei (III) <i>Conf. univ. dr. Pelican Elena</i>	Informatică	UOC
14.	11:40	Aplicație de management al finanțelor	Oniscu Andrei (III) <i>Conf. univ. dr. Puchianu Crenguța Mădălina</i>	Informatică în limba engleză	UOC
15.	11:50	TechInsight: platforma pentru modele ML.	Rusu Andrei-Iulian (III) <i>Conf. univ. dr. Pelican Elena</i>	Informatică	UOC
16.	12:00	Dezvoltarea unui program de calcul al adancimii de siguranță de sub chilva navei	Timofte Mihai-Dănuț (IV) <i>Lect. univ. dr. ing. Robe-Voinea Elena-Grațela</i>	Navigație, hidrografie și echipamente navale	ANMB
17.	12:10	Sistem pentru gestiunea datelor unei firme de livrări	Dănilă Adrian (III) <i>Conf. univ. dr. Puchianu Crenguța Mădălina</i>	Informatică	UOC
18.	12:20	Implementarea și optimizarea protocoalelor de rețea și comunicării de date pentru dronele submersibile	Moisă Marian-Valentin (IV) <i>Lect. univ. dr. ing. Robe-Voinea Elena-Grațela, CS III dr. ing. Pintilie Alexandru</i>	Navigație, hidrografie și echipamente navale	ANMB

19.	12:30	Aplicatie pentru gestionarea unui hotel	Tabac Eduard (III) <i>Lect. univ. dr. Iordache Dorin</i>	Informatică	UOC
20.	12:40	EatSmart	Șerbănescu Radu Constantin (III) <i>Lect. univ. dr. Rusu Andrei</i>	Informatică în limba engleză	UOC
21.	12:50	FootballVision	Pavel Alexandru Daniel (I) <i>Conf. univ. dr. Pelican Elena</i>	Securitate cibernetică și învățare automată (în limba engleză)	UOC
<i>Pauză de masă 13:00 – 13:30</i>					
22.	13:30	Detectarea minelor marine cu ajutorul dronelor și centralizarea coordonatelor în baze de date	Chiru Andrei-Viorel (IV) <i>Lect. univ. dr. ing. Robe-Voinea Elena-Grația</i>	Navigație, hidrografie și echipamente navale	ANMB
23.	13:40	Minesweeper	Sandu Ramazan-Sezer (I) <i>Conf. univ. dr. Puchianu Crenguța Mădălina</i>	Informatică	UOC
24.	13:50	Simularea și Controlul Imersiei Submarinului utilizând Biblioteci Python Specializate	Vlad Cătălin-Costin (IV) <i>Lect. univ. dr. ing. Robe-Voinea Elena-Grația, CS III dr. ing. Pintilie Alexandru</i>	Navigație, hidrografie și echipamente navale	ANMB
25.	14:00	Encoding/Decoding Application	Hoțescu Nicolae (I), Ioniță Alin-Robert (I)	Informatică, Matematică- Informatică	UOC
26.	14:10	Arhiva BAC	Iordăchescu Andrei-Valentin (III) <i>Lect. univ. dr. Ciucă Marian-George</i>	Informatică în limba engleză	UOC
27.	14:20	Determinarea punctului navei prin observații simultane la aștri	Radu Leonte-Laurențiu (IV) <i>Lect. univ. dr. ing. Robe-Voinea Elena-Grația</i>	Navigație, hidrografie și echipamente navale	ANMB
28.	14:30	Academix	Vasile Andreea (I)	Informatică în limba engleză	UOC
29.	14:40	Aplicatie Web pentru finante personale	Pascale Bogdan (III) <i>Lect. univ. dr. Ciucă Marian-George</i>	Informatică în limba engleză	UOC

30.	14:50	Aplicatie web pentru inscrierea la examenul de absolvire	Vîlcu Iustin-Alexandru (II) <i>Lect. univ. dr. Ciucă Marian-George</i>	Securitate cibernetică și învățare automată (în limba engleză)	UOC
31.	15:00	OverallView - analiza multidimensională a textelor	Belciug Vlad (I) <i>Conf. univ. dr. Pelican Elena</i>	Securitate cibernetică și învățare automată (în limba engleză)	UOC
32.	15:10	Web application for fitness workouts	Enache Marius (III) <i>Lect. univ. dr. Ciucă Marian-George</i>	Informatică în limba engleză	UOC
33.	15:20	Web application for students internships	Păun Florin-Cristinel (III) <i>Lect. univ. dr. Ciucă Marian-George</i>	Informatică în limba engleză	UOC
34.	15:30	Tetris.exe	Țugui Tiberiu-Alexandru (I)	Informatică	UOC
35.	15:40	CTR - Restaurant App	Lupșa Vlad-Cristian (I), Calavri Mădălin-Cristian (I)	Informatică în limba engleză	UOC
36.	15:50	Location App - Parking	Enache Miruna-Luiza (II), Simion Ana-Bianca (I)	Informatică	UOC
37.	16:00	Simple Youtube Downloader	Tudor Daniel Nicholas (I)	Informatică în limba engleză	UOC

Comisia de organizare:

Conf. dr. Elena Pelican
 Conf. dr. Aurelian Nicola
 Conf. dr. Gabriela Badea
 Conf. dr. Cristina Șerban
 Lect. dr. Anata-Flavia Ionescu

Comisia de evaluare pentru secțiunea Studenți:

Conf. dr. Aurelian Nicola – președinte
 Conf. dr. Elena Pelican
 Conf. dr. Dragoș Sburlan
 Conf. dr. Crenguța Puchianu
 Conf. dr. Elena Băutu

Notă. Concurenții sunt rugați să se prezinte în sală cu cel puțin 30 minute înainte de ora la care au fost programați.

Nicolaev Andrei Ionuț (III): EXECUTION LENS, Informatică (UOC)

Execution Lens stochează și repetă execuțiile unei aplicații pentru a facilita un mod mai ușor de depanare a codului, oferind analize detaliate ale excepțiilor, numărului de request-uri, a timpilor de execuție precum și a execuțiilor. În plus, acest instrument oferă și posibilitatea de logare a informațiilor, export de date și notificări în timp real.

Tănase George (II): AUTOEXPERT - REȚETA SUCCESULUI ÎN ȘOFERIE, Informatică (UOC)

Lucrarea prezintă își propune să ajute nu numai la formarea unor șoferi de succes, cât și la sporirea siguranței în trafic, prin a ajuta utilizatorul să promoveze examenul auto, cu chestionare DRPCIV și să fie utilă pe mai departe șoferilor pentru a conduce în siguranță. Lucrarea este concepută în 2 aplicații: desktop și android. Aplicațiile conțin 2 moduri: modul de învățare, în care utilizatorul rezolvă un chestionar auto, aflând răspunsurile corecte în timpul testului; și modul de examen, în care utilizatorul experimentează examenul propriu-zis DRPCIV. Progresul din modul examen este înregistrat într-o bază de date, unde utilizatorul poate să vadă toate rezultatele pe care le-a avut, mai exact highscore-ul lui. De asemenea, administratorii au un cont, în care au posibilitatea de a manipula baza de date, mai exact pot să adauge, modifice și să șteargă utilizatori și întrebări din baza de date (Numai pentru varianta desktop).

Aplicațiile prezente sunt construite cu ajutorul limbajelor C# (Forms + Visual Studio), pe desktop, și Java (Android Studio), pe Android, ambele având o bază de date, fiind concepute în MySQL (varianta desktop) și SQLite (Pentru varianta în android), în localhost. Baza de date are 4 tabele, unde sunt stocate conturile utilizatorilor existenți, întrebările cu răspunsurile corespunzătoare și highscore-ul fiecărui utilizator.

Tufan Ionuț-Petrișor (III), Tudor Vlăduț-Alexandru (III): APLICAȚIE WEB PENTRU MONITORIZAREA ENDPOINT-URILOR ALTOR APLICAȚII, Informatică (UOC)

WebEndpointMonitor: Soluția pentru monitorizarea continuă a funcționalității aplicațiilor web în funcție de endpoint-uri.

Duțu Denis-Călin (III): VIGILENCE SHIELD, Informatică (UOC)

Vigilance Shield este o aplicație web care oferă soluții de securitate pe fluxuri video în timp real, bazată pe tehnologii de învățare automată și vedere computerizată. Prin integrarea mai multor funcționalități de detectare și recunoaștere poate identifica automat evenimente și obiecte din fluxurile video, contribuind la îmbunătățirea securității și monitorizării în diverse medii.

Printre funcționalitățile sale se numără detectarea mișcării, detectarea incendiilor, detectarea ursilor, detectarea violenței și detectarea căderilor. Aceste funcționalități permit identificarea rapidă și precisă a evenimentelor importante și a situațiilor de urgență, facilitând intervenția rapidă și eficientă în diverse scenarii de securitate.

Corcodel Valentina-Gabriela (II): MATHMASTER: ADVANCED CALCULATOR, Informatică (UOC)

MathMaster este o aplicație avansată de calculator matematic pentru telefon, dezvoltată în Swift și integrată cu Core Data pentru gestionarea eficientă a istoricului calculelor. Proiectată pentru a fi o versiune îmbunătățită a calculatorului standard de pe iPhone, MathMaster oferă utilizatorilor o gamă extinsă de funcții matematice.

Mihailov Andrada-Ștefania (III): SAFEDRIVESHIELD, Informatică (UOC)

SafeDriveShield este o aplicație mobilă pentru asigurarea siguranței în trafic. Detectând atât semnele de circulație, cât și pietonii, oferă avertismente audio pentru a spori atenția șoferului. Mai mult decât atât, SafeDriveShield pune la dispoziție un sistem de detecție a oboselii și a adormirii ce emite semnale sonore puternice și avertismente, diminuând semnificativ riscul unui accident rutier cauzat de oboseală.

Constantinescu Mario-Cristian (III): SISTEM SOFTWARE DE ÎNVĂȚĂMÂNT VIRTUAL CU EXPERIMENTE DE FIZICĂ SIMULATE ȘI CONTROLATE PRIN GESTURI, Informatică (UOC)

Este o aplicație web care oferă elevilor simulări de fizică virtuale și interactive. În aceste simulări, elevii pot realiza diferite acțiuni în cadrul mediului virtual, prin gesturi ale mâinii, folosind propria cameră web. Pentru fiecare simulare, gesturile sunt asociate unor acțiuni implicite, însă aplicația oferă posibilitatea de a permuta gesturile asociate.

Tănase Andrei-Valentin (II): LEXIGEN: LARGE LANGUAGE MODEL (LLM) CU 220M PARAMETRI, Informatică (UOC)

Dezvoltarea, antrenarea și implementarea unui LLM cu 220M parametri bazat pe arhitectura GPT-2, modificată, utilizând tehnici de augmentare a datelor, urmată de fine-tuning pentru o performanță superioară a modelului.

Stoica Florin (II): ÎMBUNĂTĂȚIREA SOLUȚIILOR DE ECOMMERCE PRIN UTILIZAREA TEHNICILOR DE ÎNVĂȚARE AUTOMATĂ, Securitate cibernetică și învățare automată (în limba engleză) (UOC)

În această aplicație sunt integrate diverse tehnici de învățare automată pentru a îmbunătăți interacțiunea dintre utilizatori și soluțiile de eCommerce. Pe lângă sisteme de recomandare, am implementat metode avansate de căutare a produselor, cum ar fi căutarea vocală și căutarea bazată pe imaginea produsului dorit.

Tănase Diana-Georgiana (III): PROIECTAREA ȘI DEZVOLTAREA UNUI SISTEM INTELIGENT DE GESTIONARE A TIMPULUI, Informatică în limba engleză (UOC)

Într-o lume în care gestionarea timpului este esențială, am creat o aplicație inovatoare care facilitează organizarea zilnică fără a necesita autentificare. Această aplicație simplifică procesul de planificare a evenimentelor și primirea notificărilor pentru a te menține la curent cu activitățile cheie. Prin selectarea unui profil dintr-un meniu derulant intuitiv, utilizatorii pot accesa un calendar personalizat și funcții esențiale pentru gestionarea timpului.

Moraru Vlad (I): MONSTER SLAYER, Informatică (UOC)

Monster Slayer este un joc clicker simplu, dar captivant, dezvoltat în Java, fără a folosi un game loop tradițional. În acest joc, jucătorii fac click continuu pentru a înfrunta monștri, câștigând aur și puncte de experiență. Aurul câștigat poate fi folosit pentru a achiziționa diverse upgrade-uri, îmbunătățind abilitățile jucătorului și crescând daunele per click. Pe măsură ce jucătorii progresează, întâlnesc monștri din ce în ce mai provocatori, ceea ce face ca upgrade-urile strategice să fie esențiale pentru succes. Jocul are o interfață simplă, permițând o jucabilitate ușoară și distracție nesfârșită.

Coșulea Bianca-Iuliana (III): INTELLITEACH: ASISTENT DE ÎNVĂȚARE PENTRU PROCESAREA LIMBAJULUI NATURAL, Informatică (UOC)

IntelliTeach este o aplicație desktop ce utilizează tehnici de procesare a limbajului natural (NLP) pentru a facilita modul în care oamenii accesează și înțeleg informațiile. Această aplicație a fost inițial dezvoltată cu scopul de a ajuta elevii în procesul de învățare, dar beneficiile și funcționalitățile sale permit o utilizare mult mai extinsă. Această aplicație tratează diverse task-uri, cum ar fi: sumarizarea textului, recunoașterea entităților numite (NER), precum și răspunsul la întrebări pe baza unui text dat (QA).

Printre tehnologiile folosite amintim PyTorch, HuggingFace Transformers și Tkinter.

Chisilev Andrei (III): FROM STILNESS TO LIFE: APLICATIE BAZATA PE DIFUZIA STABILĂ IN GENERAREA IMAGINILOR ȘI VIDEOCLIPURILOR, Informatică (UOC)

From Stilness to Life este o aplicație web care generează imagini și scurte secvențe video plecând de la o imagine sau un text având la bază difuzia stabilă. Ca și tehnologiile folosite amintim pentru frontend HTML, CSS și Javascript, iar ca librărie de UI folosește Bootstrap. Pentru partea de backend utilizează Flask, PyTorch și HuggingFace Diffusers. Task-urile aplicației sunt de la text la imagine, de la imagine la imagine și de la imagine la video.

Oniscu Andrei (III): APLICATIE DE MANAGEMENT AL FINANTELOR, Informatică în limba engleză (UOC)

Aplicație ce rulează pe dispozitivele Android ce ajută la gestionarea banilor utilizatorului.

Rusu Andrei-Iulian (III): TECHINSIGHT: PLATFORMA PENTRU MODELE ML, Informatică (UOC)

TechInsight este o aplicație web based care permite utilizatorilor să folosească diverse modele de învățare automată precum: clasificarea de imagini, clasificarea de fișiere audio, detectarea de obiecte din imagini, detectarea de obiecte din videoclipuri, decuparea de obiecte din imagini, decuparea de obiecte

din fluxuri video, extragerea de text din imagini, intershibarea fetelor din doua poze, fara a avea nevoie de cunostinte de programare. Pentru backend am folosit tehnologiile FastApi, Tensorflow, Yolo, iar pentru frontend am folosit Angular si Tailwind.

Timofte Mihai-Dănuț (IV): DEZVOLTAREA UNUI PROGRAM DE CALCUL AL ADANCIMII DE SIGURANTA DE SUB CHILVA NAVEI, Navigație, hidrografie și echipamente navale (ANMB)

Lucrarea prezinta un program dezvoltat de autor care preia in timp real date de la diferite API-uri pentru a oferi utilizatorului un instrument valoros pentru industria maritimă civilă sau militară, care să contribuie la creșterea siguranței navigației în zonele cu variabilitate de maree. Programul de calcul al UKC va oferi navigatorilor posibilitatea de a lua decizii informate, bazate pe date actualizate și pe o metodologie riguroasă, reducând astfel riscurile asociate operațiunilor maritime în aceste zone complexe.

Dănilă Adrian (III): SISTEM PENTRU GESTIUNEA DATELOR UNEI FIRME DE LIVRĂRI, Informatică (UOC)

Sistemul constă într-o aplicatie desktop pentru furnizori de tip restaurant, unde acestia isi pot inscrie produsele in meniu si isi pot gestiona profilul, o aplicatie android pentru clientii care doresc sa comande aceste produse pentru livrare si o aplicatie android pentru curierii care vor livra apoi produsele comandate de la furnizori la clienti.

Moisă Marian-Valentin (IV): IMPLEMENTAREA ȘI OPTIMIZAREA PROTOCOALELOR DE REȚEA ȘI COMUNICĂRII DE DATE PENTRU DRONELE SUBMERSIBILE, Navigație, hidrografie și echipamente navale (ANMB)

Lucrarea propune soluții inovative pentru îmbunătățirea comunicației și controlului vehiculelor subacvatice. Aceasta include configurarea și integrarea avansată a componentelor hardware și software, utilizarea aplicației QGroundControl și a sistemului de operare BlueOS, precum și optimizarea rețelelor pentru performanță maximă și stabilitate în medii subacvatice dificile. Lucrarea evidențiază îmbunătățirile aduse în termeni de eficiență operațională și fiabilitate, contribuind semnificativ la avansul tehnologic în domeniul dronelor submersibile autonome.

Tabac Eduard (III): APLICATIE PENTRU GESTIONAREA UNUI HOTEL, Informatică (UOC)

Aplicația este realizată în Java și ajută la gestionarea tuturor proceselor dintr-un hotel, procese cum ar fi check-in-ul, check-out-ul, verificarea disponibilității camerelor și multe altele. De asemenea, există și o parte de rezervare online ce ajută la prezentarea aplicației.

Șerbănescu Radu Constantin (III): EATSMART, Informatică în limba engleză (UOC)

A restaurant website where a customer can directly order food.

Pavel Alexandru Daniel (I): FOOTBALLVISION, Securitate cibernetică și învățare automată (în limba engleză) (UOC)

FootballVision este o aplicatie care își propune sa ofere o analiza a competitivilor sportive prin folosirea modelului YOLOv8 de la Ultralytics. Proiectul se concentreaza pe patru componente principale:

1. detectarea jucatorilor,
2. urmarirea acestora pe toata durata meciului,
3. gruparea echipelor in functie de culoarea echipamentelor sale,
4. si posesia fiecarei echipe bazat pe timpul avut in controlul mingii.

Chiru Andrei-Viorel (IV): DETECTAREA MINELOR MARINE CU AJUTORUL DRONELOR ȘI CENTRALIZAREA COORDONATELOR ÎN BAZE DE DATE, Navigație, hidrografie și echipamente navale (ANMB)

Algoritmul are la bază detectarea minelor marine prin intermediul imaginilor video și introducerea coordonatelor geografice ale computerului de pe care s-a realizat procesarea imaginilor în momentul detectării a cel puțin unei mine într-o bază de date MariaDB.

Sandu Ramazan-Sezer (I): MINESWEEPER, Informatică (UOC)

O varianta de minesweeper scris in limbajul java.

Vlad Cătălin-Costin (IV): SIMULAREA ȘI CONTROLUL IMERSIEI SUBMARINULUI UTILIZÂND BIBLIOTECI PYTHON SPECIALIZATE, Navigație, hidrografie și echipamente navale (ANMB)

Această lucrare prezintă o aplicație Python concepută pentru a calcula volumul de balast necesar pentru a asigura flotabilitatea neutră a unui submarin. Aplicația utilizează framework-ul PyQt5 pentru a oferi o interfață grafică prietenoasă, în care utilizatorii pot introduce temperatura apei, masa și volumul submarinului.

Calculul volumului de balast ține cont de densitatea apei, care variază în funcție de temperatură, conform unei formule empirice. Aplicația determină în primul rând densitatea apei la temperatura specificată, apoi calculează masa balastului necesar pentru a stabiliza asietă în conformitate cu principiul lui Arhimede privind flotabilitatea.

În plus față de calculul volumului de balast, aplicația generează și un grafic care ilustrează relația dintre volumul de balast și temperatura apei. Această funcționalitate permite utilizatorilor să vizualizeze modul în care necesarul de balast se modifică odată cu fluctuațiile de temperatură. Rezultatele calculelor, incluzând densitatea apei, masa balastului și volumul balastului, sunt afișate în interfața grafică.

Aplicația dezvoltată reprezintă un instrument ușor de utilizat pentru ingineri și proiectanți, permițând determinarea precisă a volumului de balast necesar pentru atingerea flotabilității neutre în diferite condiții de temperatură. Vizualizarea grafică îmbunătățește înțelegerea relației dintre temperatură și balast, facilitând luarea deciziilor informate pentru operațiuni submarine sigure și eficiente.

Hoțescu Nicolae (I), Ioniță Alin-Robert (I): ENCODING/DECODING APPLICATION, Informatică, Matematică-Informatică (UOC)

Această aplicație de criptare și decriptare este un instrument software simplu și eficient care permite utilizatorilor să securizeze și să descifreze mesaje. Folosind limbajul Java, am implementat algoritmi pentru codificare, decodificare și pentru interfața.

Iordăchescu Andrei-Valentin (III): ARHIVA BAC, Informatică în limba engleză (UOC)

Arhiva BAC este ghidată de o misiune unică - de a simplifica viața elevilor care se pregătesc pentru examenele de bacalaureat. Ancorată în principiile accesibilității, această platformă se străduiește să fie un însoțitor de încredere pe calea spre succes academic.

Radu Leonte-Laurențiu (IV): DETERMINAREA PUNCTULUI NAVEI PRIN OBSERVAȚII SIMULTANE LA AȘTRI, Navigație, hidrografie și echipamente navale (ANMB)

Acest program oferă o soluție optimă de a determina punctul navei rapid în condițiile în care sistemele de navigație ale navei pică și nu sunt prezente repere costiere. De asemenea, cum acest produs este unul de tip standalone, poate fi folosit și la navele care nu dispun astfel de sisteme de navigație.

Vasile Andreea (I): ACADEMIX, Informatică în limba engleză (UOC)

Platformă educațională destinată studenților și elevilor.

Pascale Bogdan (III): APLICATIE WEB PENTRU FINANTE PERSONALE, Informatică în limba engleză (UOC)

Aplicatia ajută utilizatorii să gestioneze veniturile, cheltuielile și economiile. Aceasta permite crearea și monitorizarea bugetelor, clasificarea cheltuielilor, urmărirea veniturilor și grafice pentru o mai bună înțelegere a situației financiare.

Vîlcu Iustin-Alexandru (II): APLICATIE WEB PENTRU INSCRIEREA LA EXAMENUL DE ABSOLVIRE, Securitate cibernetică și învățare automată (în limba engleză) (UOC)

Digitalizarea întregului proces de înscriere la examenul de licență/disertație prin unificarea întregului proces într-o singură aplicație.

Belciug Vlad (I): OVERALLVIEW - ANALIZA MULTIDIMENSIONALA A TEXTELOR, Securitate cibernetică și învățare automată (în limba engleză) (UOC)

Aceasta aplicatie descrie, din multiple puncte de vedere, un text dat de utilizator.

Aplicatia analizeaza textul pe baza a nouă axe distincte: Static-Dinamic, Afectiv-Cognitiv, Timp-Loc, Animat-Inanimat, Calitativ-Cantitativ, Generic-Specific, Social-Individual, Pozitiv-Negativ și Termen-scurt vs Termen-lung.

Rezultatele sunt vizualizate printr-o diagrama radar care oferă o semnătură unică pentru fiecare text analizat, permitand crearea dintr-o vedere a unei impresii generale cu privire la continutul textului.

Enache Marius (III): WEB APPLICATION FOR FITNESS WORKOUTS, Informatică în limba engleză (UOC)

Aplicatie web, creata cu ASP.NET Core MVC, prin care utilizatorii se pot loga si pot crea antrenamente cu exercitii pe care le pot face acasa. Aplicatia incurajeaza varietatea exercitiilor.

Păun Florin-Cristinel (III): WEB APPLICATION FOR STUDENTS INTERNSHIPS, Informatică în limba engleză (UOC)

Aplicația web pentru internshipuri studențești facilitează conectarea studenților cu oportunități de stagiu în diverse domenii, oferind un spațiu centralizat pentru căutare și aplicare. Cu funcționalități intuitive, platforma simplifică procesul de găsire a stagiilor și de dezvoltare profesională pentru tinerii în formare.

Țugui Tiberiu-Alexandru (I): TETRIS.EXE, Informatică (UOC)

Implementare în Java a variantei originale de Tetris, cu mici elemente creative proprii, într-o abordare matematizată.

Lupșa Vlad-Cristian (I), Calavri Mădălin-Cristian (I): CTR - RESTAURANT APP, Informatică în limba engleză (UOC)

CTR este o aplicatie care iti permite sa rezervi o masa in avans si sa comanzi mancarea dinainte de a ajunge pentru a reduce timpul de asteptare in restaurante.

Enache Miruna-Luiza (II), Simion Ana-Bianca (I): LOCATION APP - PARKING, Informatică (UOC)

Aplicație care folosește resurse tip Google Maps pentru redarea locației curente, adăugarea unei locații pe hartă pentru parcare mașinii și indicarea unui posibil traseu între cele două.

Tudor Daniel Nicholas (I): SIMPLE YOUTUBE DOWNLOADER, Informatică în limba engleză (UOC)

Este o aplicatie cu care poti da download la videoclipuri/muzica de pe youtube/youtube.music, are doar 3 sectiuni la momentul actual (download, history, recommendation), este facuta in python cu cateva pachete + API-ul de la youtube pentru recomandari, este open-source si se afla la mine pe github <https://github.com/tudor-nicholas/YtDown>.