

BAZE DE DATE

1. Administrarea unui test grilă
2. Admitere la facultate
3. Agendă electronică
4. Agentie de pariuri
5. Carte de telefon
6. Catalog auto
7. Catalog scolar
8. Contabilitate firmă
9. Evidenta abonamente reviste
10. Evidenta cursantilor la o scoală de artă
11. Evidenta cursantilor la o scoală de soferi
12. Evidenta mărfii într-un depozit
13. Evidenta populatiei unui sat
14. Evidenta reprezentantului Avon
15. Evidenta salariilor într-o intreprindere
16. Evidenta unei agentii imobiliare
17. Evidenta unui dispensar
18. Evidenta unui examne de bacalaureat
19. Evidenta vânzărilor într-un magazin
20. Examen auto pe calculator
21. Gestiune bancă
22. Gestiune casete video
23. Gestiune cinematograf
24. Gestiune piață alimentară
25. Gestiune prestări servicii hoteliere
26. Gestiune spital - locuri de internare
27. Gestiunea aeroport.
28. Gestiunea bazei hoteliere
29. Gestiunea cărtilor dintr-o bibliotecă
30. Gestiunea cititorilor unei biblioteci
31. Gestiunea echipelor de fotbal - pe țară
32. Gestiunea maternităților unui oras
33. Gestiunea unei agentii de plasare a fortei de muncă
34. Gestiunea unei agentii de turism
35. Gestiunea unei asociatii de locatari
36. Gestiunea unei case de schimb valutar.
37. Gestiunea unui concurs de dans
38. Gestiunea unei farmacii
39. Gestiunea unei firme de calculatoare
40. Gestiunea unei firme de constructii

- 41 Gestiunea unei firme de leasing auto
- 42 Gestiunea unei florării
- 43 Gestiunea unui hotel
- 44 Gestiunea unei librării
- 45 Gestiunea unei pensiuni
- 46 Gestiunea unei statii de taxiuri
- 47 Gestiunea unei statii Peco
- 48 Gestiunea unui bar
- 49 Gestiunea unui cabinet medical
- 50 Gestiunea unui centru de închirieri filme
- 51 Gestiunea unui fond de vânătoare
- 52 Gestiunea unui restaurant
- 53 Gestiunea unui salon de coafură
- 54 Gestiunea unui vas de croazieră
- 55 Harta liceelor din judetul Calarasi
- 56 Inchirieri masini
- 57 Librărie virtuală
- 58 Programarea sălilor de operatie – spital
- 59 Repartizarea laboratoarelor pe clase
- 60 Sistem de acordare credite persoane fizice
- 61 Statistica notelor dintr-un liceu
- 62 Teste de cultură generală
- 63 Teste psihologice

II. BACKTRACKING –Aplicatii grafice

- II.1 Attila si regele.
- II.2 Generare de palindroame.
- II.3 Metoda backtracking – soft educational
- II.4 Metode de generare a aranjamentelor.
- II.5 Metode de generare a permutărilor.
- II.6 Metode de generare a submultimilor unei multimi.
- II.7 Metode de generarea a combinărilor.
- II.8 Mostenirea familiei Guldenburg
- II.9 Numere Fibonacci
- II.10 Numere prime
- II.11 Problema calului pe tabla de sah rezolvată prin mai multe metode
- II.12 Problema canibalilor si misionarilor
- II.13 Problema dominoului
- II.14 Problema labirintului
- II.15 Problema pătratelor magice.
- II.16 Problema pilonilor
- II.17 Problema transformării unei adunări de litere într-o adunare corectă de cifre

III. PROGRAMARE DINAMICĂ

- III.1 Înmultirea optimă a unui sir de matrici.
- III.2 Mere-pere
- III.3 Metoda programării dinamice - soft educational
- III.4 Problema legii de compozitie
- III.5 Problema paragrafării.
- III.6 Problema programării unui turneu de fotbal.
- III.7 Problema transformării unui sir de caractere în altul prin stergere, inserare au modificare de caractere
- III.8 Subsir comun de lungime maximală a doi vectori.
- III.9 Subsir de lungime maximă si aplicatii
- III.10 Sumă maximă în triungi
- III.11 Sumă minimă în matrice
- III.12 Traversarea desertului
- III.13 Triangulizarea unui poligon

IV. APLICATII GRAFICE

- IV.1 Afisare de imagini
- IV.2 Afisare oră si dată în PASCAL
- IV.3 Aruncarea pe oblică.
- IV.4 Aruncarea pe verticală.
- IV.5 Bioritm
- IV.6 Ciocniri elastice.
- IV.7 Compilator de scheme logice
- IV.8 Corpuri geometrice 3D
- IV.9 Efectul galvanic
- IV.10 Fisiune si fuziune nucleară
- IV.11 Fractali
- IV.14 Grafice de functii trigonometrice
- IV.15 Graficul unei functii, a derivatei si a unei primitive a acesteia.
- IV.16 Harta țării
- IV.17 Joc „Monopoly”
- IV.18 Joc „Bingo”
- IV.19 Joc „Cine stie câștigă”
- IV.20 Joc „Dame”
- IV.21 Joc „Jumper”
- IV.22 Joc „Perspico”
- IV.23 Joc „Râma”
- IV.24 Joc „Solitaire”
- IV.25 Joc „Spânzurătoarea”
- IV.26 Joc „Tetris”

- IV.27 Joc „X si 0”
- IV.28 Joc „Yams”
- IV.29 Joc cu avioane
- IV.30 Joc de testarea a memoriei.
- IV.31 Joc table
- IV.32 Joc zaruri
- IV.33 Jocul de 21
- IV.34 Jocul de tintar (moara)
- IV.35 Miscarea pe un plan înclinat.
- IV.36 Optica
- IV.38 Prelucrări de imagini
- IV.39 Problema poligonului căzător.
- IV.40 Problema reflexiei unei raze de lumină într-un dreptunghi, cerc, elipsă.
- IV.41 Reprezentarea unei mese de biliard.
- IV.42 Rezolvarea unor probleme de loc geometric cu ajutorul calculatorului.
- IV.43 Rotatia si translatia unei figuri plane.
- IV.44 Sistemul periodic al elementelor
- IV.45 Transformatorul electric
- IV.46 Transformări geometrice în 3D

V. ALTE PROBLEME

- V.1 Arbori binari – soft educational
- V.2 Arbori binari. Aplicatii.
- V.3 Coadă. Aplicatii.
- V.4 Codul lui Pruffer pentru un arbore oarecare
- V.5 Desenarea grafurilor în timp real
- V.6 Determinarea drumului de cost minim între două vârfuri ale unui graf
- V.7 Dictionar român - englez pentru numere
- V.8 Fluxuri în rețele de transport
- V.9 Lista circulară. Aplicatii.
- V.10 Liste dublu înlântuite – soft educational
- V.11 Liste simplu înlântuite – soft educational
- V.12 Metode de integrare numerică
- V.13 Metode de rezolvare a ecuatiilor transcendente.
- V.14 Metode de rezolvare a sistemelor.
- V.15 Metode de sortare
- V.16 Numere Fibbonacci
- V.17 Numere prime
- V.18 Operatii cu elementele unei liste dublu înlântuite. Aplicatii.
- V.19 Operatii cu elementele unei liste simplu înlântuite. Aplicatii.
- V.20 Operatii cu matrici
- V.21 Operatii cu matrici bandă generalizate
- V.22 Operatii cu matrici rare.

- V.23 Operatii cu matrici simetrice
- V.24 Operatii cu multimi
- V.25 Operatii cu numere complexe.
- V.26 Operatii cu numere mari.
- V.27 Operatii cu permutări
- V.28 Operatii cu polinoame rare
- V.29 Operatii cu polinoame.
- V.30 Operatii în baza b si transformări de numere dintr-o bază în alta.
- V.31 Problema arborilor partiali de cost minim (maxim)
- V.32 Problema interclasării optimale. Aplicatii.
- V.33 Probleme de căutare
- V.34 Probleme de maxim si de minim
- V.35 Relatii de echivalentă
- V.36 Secvente grafice
- V.37 Stiva (alocare dinamică a memoriei - backtracking). Aplicatii.
- V.38 Stive si cozi – soft educational

VI. PROBLEME DIVERSE

- VI.1 Algoritmi de criptare - decriptare.
- VI.2 Arbori de joc
- VI.3 Batch editor
- VI.4 Browser de mp3-uri
- VI.5 Calculator de buzunar
- VI.6 Calculator în baza 2
- VI.7 Cifrul lui Jules Verne
- VI.8 Codificări : codul Huffmann, codul Fano, codul Gray
- VI.10 Construirea arborelui cartezian al unui vector
- VI.11 Corector - aranjare text
- VI.14 Editor de texte
- VI.15 Functionarea motorului Otto
- VI.17 Generarea arborilor binari cu n vârfuli.
- VI.18 Generarea unui arbore oarecare când i se cunosc gradele
- VI.28 Problema cazării optimale
- VI.29 Problema împărțirii a n grămezi de mere la n copii.
- VI.30 Problema minimizării timpului de lucru a unui casier.
- VI.31 Procesor digital de semnale
- VI.33 Puzzle - rezolvare utilizând Branch and Bound
- VI.34 Reflexia si refractia luminii
- VI.35 Sistemul solar- soft educational
- VI.36 Studiu demografic
- VI.37 Test de biologie
- VI.40 Utilizarea unei baze de date în Pascal
- VI.41 Verificare date –hard

VII. PAGINI WEB

- VII.1 Agentie de turism
- VII.2 Album foto
- VII.3 Arta arhitecturii
- VII.4 Arta japoneza
- VII.5 Atlas mic de geografie
- VII.6 Aviatie
- VII.9 Casă schimb valutar
- VII.10 Castelul Bran
- VII.11 Castelul Peles
- VII.12 CD de prezentare a clasei
- VII.13 Cele mai frumoase poezii
- VII.14 Cele sapte minuni ale lumii
- VII.15 Companioni
- VII.16 Cu si despre economie
- VII.17 Curiozități matematice
- VII.18 Datoriile crestinului
- VII.19 Despre Cosmos
- VII.20 Despre publicitate
- VII.21 Domenii de utilizare a siliconilor
- VII.22 Evidență casete, CD-ri, DVD-uri
- VII.23 Feline
- VII.24 Filosofi celebri - maxime si cugetări
- VII.25 Galerie de artă
- VII.26 Galerie desene personale
- VII.27 Hazarde naturale
- VII.28 Imagini 3D
- VII.29 Informatii motociclete
- VII.30 Inima, aparatul circulator
- VII.31 Istoricul animatiei
- VII.32 Iubiri de poveste
- VII.34 Lumea acvatică
- VII.35 Lumea balenelor
- VII.36 Despre mănăstiri
- VII.37 Mitologie
- VII.38 Muzeul satului
- VII.39 Masina personala
- VII.40 Pagina Avon
- VII.41 Pagină de prezentare a unor parfumuri
- VII.42 Pagină despre un joc
- VII.43 Pagina clasei
- VII.44 Pagina liceului
- VII.45 Pagină personală
- VII.46 Pagina unei echipe de fotbal

VII.47 Pagina unei formatii
VII.48 Pagina unui oras
VII.49 Pizza on-line
VII.50 Produse naturiste
VII.51 Rase de câini
VII.52 Roma si Vaticanul
VII.53 Scrierea japoneza
VII.54 Site de prezentare a unui serviciu de team-building oferit de o firma
VII.55 Site-ul de prezentare a unei formatii / a unui cântăret
VII.56 Specii amenintate cu disparitia
VII.58 Teste pentru examenul de soferi
VII.59 Teste psihologice
VII.60 Urechea umană
VII.61 Mediile geografice
VII.62 Romanul
VII.63 Sistemul circulator
VII.64 Atomul
VII.65 Primul război mondial
VII.66 Al doilea război mondial
VII.67 Caracteristicile generale ale Carpatilor de curbură
VII.68 Manastirile din Romania
VII.69 Frumusetile Romaniei
VII.70 Judetul Calarasi