

Projektowanie i programowanie obiektowe

Praktyczne wykorzystanie programowania obiektowego

mgr inż. Krzysztof Rewak

5 stycznia 2019

Zgłoszone tematy i grupy projektowe

- grupa A: gra RPG (Java)
- grupa B: platforma social media (PHP)
- grupa C: manager zoo (Java)
- grupa D: aplikacja kontroli rodzicielskiej (Java)
- grupa E: manager hotelu (C++)
- grupa F: gra RPG (Java)
- grupa G: zestaw gier logicznych (Java)
- grupa H: symulator studenta (Java)
- grupa I: gra przeglądarkowa (PHP)
- grupa J: quiz (Java)