Universitatea Alexandru Ioan Cuza Iași

Facultatea de Informatica

**LUCRARE DE LICENȚA**

**Aplicarea Algoritmului K-means in domeniul jocurilor video**

Absolvent

Andrei Ghiran

Coordonator

Prof..lect.dr. Moruz Alex

Iași, 2020

CUPRINS

1.Introducere 2

2.Aplicații similate

3. Implementare

4. Utilizare

5. Concluzie si Obiective lterioare

1. INTRODUCERE