BIBLIOGRAFIE

Teoria regasita in cadrul lectiilor a fost extrasa din urmatoarele carti:

* Cerchez, E., Șerban, M.– “Programare în limbajul C/C++ pentru liceu”, Volumul al III-lea – Editura Polirom, 2010
* Moraru, P.V.– “Informatică pentru liceu și bacalaureat – clasa a XI-a – profilul matematică-informatică, Intensiv, Varianta C++” – Editura Donaris, 2010

Verificarea algoritmilor ce pot fi descarcati de utilizator au fost verificati pe site-ul:

* PbInfo - <https://www.pbinfo.ro/>

Elementele de structura specifice limbajului Java-librariei Processing au fost invatate de pe site-ul:

* Processing - <https://processing.org/>

Testele/temele/lectiile deja create de realizatori prezente in aplicatie au fost inspirate de pe site-ul:

* 4Bac - Variante Bacalaureat 2009 - <http://www.4bac.ro/category/informatica/var2009intensivc/>
* Wikipedia

<https://ro.wikipedia.org/wiki/>

* Edu

<http://ler.is.edu.ro/~ema/resurse/teste/graf/Test%20teoria%20grafurilor.htm>

MUNCA IN ECHIPA

Cei doi realizatori si-au impartit sarcinile in mod egal, avand atributii diferite. Dupa terminarea scrierii codului unei sectiuni mai complexe a aplicatiei, cei doi si-au transferat datele pentru a le uni in aplicatia finala. O impartire generala a sarcinilor celor doi este urmatoarea:

* Olteanu Cătălina:
* A realizat structura ce permite modificarea grafului si algoritmii ce au ca scop actualizarea exemplelor specifice unei lectii si grafului
* A realizat posibilitatea de a descarca si vizualiza pe graf un algoritm
* A realizat interfata unor taburi precum: logare, inregistrare, grafic note elev, note elevi, vizualizare teste/teme, dar si a lectiilor
* A creat aplicatiile de creare/vizualizare tema/test
* A realizat in aplicatia Illustrator anumite fundaluri si elemente de design regasite in cadrul aplicatiei
* Vîrghileanu Teodor:
* S-a ocupat de crearea si modificarea bazei de date ce insoteste aplicatia, ce memoreaza date specifice: inregistrarii, logarii, clasele create, notele elevilor, teste/teme/lectii create, feedback
* Prin intermediul bazei de date a inclus cele doua conturi, de elev si profesor, si posibilitatea de a crea clase
* A creat 5 din cele 6 jocuri menite pentru relaxare si le-a realizat interfata
* A asigurat posibilitatea profesorilor de a adauga lectii

Cei doi realizatori au lucrat impreuna la concatenarea bazei de date cu aplicatia astfel: Vîrghileanu Teodor a realizat trasmiterea datelor din baza de date, luand in calcul toate exceptiile si erorile ce ar putea aparea, prin reinitializarea tabelelor, listelor si a altor clase create de Olteanu Cătălina.

Teoria lectiilor a fost scrisa si verificata de catre ambii realizatori.