



POLSKO-JAPOŃSKA AKADEMIA TECHNIK KOMPUTEROWYCH

Wydział Informatyki
Filia w Gdańsku

Nowak Jan

Nr albumu s1234

Nazwa specjalizacji: Sztuczna Inteligencja

Doe John

Nr albumu s1222

Nazwa specjalizacji: Aplikacje Internetowe

Alice Bob

Nr albumu s1299

Nazwa specjalizacji: Bumelanctwo stosowane

Praca inżynierska o DRONACH!!!!!!!!!!!!!!

Rodzaj pracy
inżynierska

Imię i nazwisko promotora
dr Puźniakowski Tadeusz

Gdańsk, miesiąc, 2100 obrony

Streszczenie: To jest streszczenie niezwykle innowacyjnej pracy inżynierskiej w której przeplatają się elementy paplaniny z wygenerowanym tekstem pseudonaukowym rozpoznawanym jako dezinformacja.

Słowa kluczowe: grafika komputerowa, komputer, XXI wiek, skład komputerowy, grafika 3D



POLSKO-JAPOŃSKA AKADEMIA TECHNIK KOMPUTEROWYCH

Karta projektu

Temat projektu: Praca inżynierska o DRONACH!!!!!!!!!!!! Temat projektu po angielsku: Something about this and that	Akronim: BRR Data ustalenia tematu 2023-10-10
Promotor: dr Puźniakowski Tadeusz	Konsultanci: 1. — brak —
Cele projektu: Celem tego projektu jest pokazanie jak można użyć klasy sprz do przygotowania pracy inżynierskiej na PJATK	
Rezultaty projektu: Tu wpisujemy oczekiwane produkty Tu wpisujemy oczekiwane funkcjonalności	
Miary sukcesu: Kompilujący się elegancko szablon w postaci stylu LaTeX-owego który można użyć do robienia pracy inż.	
Ograniczenia: Wymagana podstawowa znajomość systemu składu tekstu LaTeX.	

Wykonawcy	Numer albumu	Specjalizacja	Tryb studiów
Nowak Jan	s1234	Sztuczna Inteligencja	Stacjonarny
Doe John	s1222	Aplikacje Internetowe	Stacjonarny
Alice Bob	s1299	Bumelantstwo stosowane	Stacjonarny

Data ukończenia projektu: 1 kwietnia 2025	Recenzent: prof. dr hab. inż. lek. Jamroży Omnibus
---	--

Spis treści

1	Informacje wstępne	3
1.1	O projekcie	3
2	Przykładowe elementy	4
2.1	Listingi	4
2.2	Obrazki	4
3	Karty udziałowca	6
4	Wymagania wszelakie	7
	Bibliografia	10

Rozdział 1

Informacje wstępne

1.1 O projekcie

To jest przykładowy szablon pracy inżynierskiej na PJATK.

Rozdział 2

Przykładowe elementy

W niniejszym rozdziale pokażę różne ciekawe elementy które można użyć w pracy. Nie są to wszystkie możliwości, ale te, które moim zdaniem najczęściej pojawiają się w pracach inż. Na przykład, jeśli chcemy powołać się na jakieś źródła, robimy to tak [1].

Drugi cytat [2] jest z tej samej publikacji, ale w innym miejscu.

2.1 Listingi

Jak załączać kod źródłowy jest pokazane na listingu 2.1

```
1 printf("hello");
```

Listing 2.1: Przykładowy witaj w świecie

2.2 Obrazki

Na ilustracji 2.1 widzimy oficjalne logo PJATK.



Rysunek 2.1: Logo PJATK załączone jako obrazek

albo dla wygody jako makro tak jak na obrazku 2.2



Rysunek 2.2: Obrazek załączony za pomocą makra

Rozdział 3

Karty udziałowca

KARTA UDZIAŁOWCA	
Identyfikator:	jednoznaczny symbol np. UOB 01, UOB 02 ... dla udziałowców ożywionych bezpośrednich, UNP 01... dla nieożywionych pośrednich itd.
Nazwa::	nazwa udziałowca
Opis::	opis udziałowca
Typ udziałowca::	ożywiony/nieożywiony, bezpośredni/pośredni
Punkt widzenia::	z jakiej perspektywy patrzy udziałowiec np. technicznej, ekonomicznej, operatora systemu itp.
Ograniczenia::	ograniczenia udziałowca np. administrator nie powinien specyfikować wymagań finansowych
Wymagania::	tu tylko symbole wymagań wyspecyfikowanych w rozdziale 3

Tabela 3.1: Przykładowy opis udziałowca

Rozdział 4

Wymagania wszelakie

Na tabeli 4.1 pokazano jak można definiować wymagania ogólne lub dziedzinowe.

KARTA WYMAGANIA			
Identyfikator:	np. WO1, WO2 ..	Priorytet:	Ważność
Nazwa:	krótki opis		
Opis:	opis szczegółowy, należy dążyć do tego, żeby wszystkie znane na ten moment szczegóły wymagania zostały wydobyte i wyspecyfikowane		
Udziałowiec:	nazwa udziałowca, który podał wymaganie		
Wymagania powiązane:	wymagania zależne i uszczegóławiające – odesłanie poprzez identyfikator		

Tabela 4.1: Przykładowe wymaganie ogólne lub dziedzinowe

Teraz czas na wymagania funkcjonalne, na przykład 4.2

Natomiast tabela 4.3 pokazuje wymagania na interfejs z otoczeniem.

Tabela dotycząca wymagań pozafunkcyjnych 4.4 jest także widoczna.

KARTA WYMAGANIA			
Identyfikator:	jednoznaczny symbol np. FO1, FO2 ..	Priorytet:	Ważność
Nazwa:	krótki opis		
Opis:	<p>opis szczegółowy, należy dążyć do tego, żeby wszystkie znane na ten moment szczegóły wymagania zostały wydobyte i wyspecyfikowane Można zastosować opis jak w User Story</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jako.. (konkretny użytkownik systemu) • chcę... (pożądana cecha lub problem, który trzeba rozwiązać) • bo wtedy/ponieważ... (korzyść płynąca z ukończenia story) 		
Kryteria akceptacji:	Warunki Satysfakcji (Szczegóły dodane na potrzeby testów akceptacyjnych)		
Dane wejściowe:	uzupełniane w trakcie sprintu – dane wejściowe, związane z wymaganiem		
Warunki początkowe:	uzupełniane w trakcie sprintu – warunki, które muszą być prawdziwe przed wywołaniem operacji		
Warunki końcowe:	uzupełniane w trakcie sprintu – warunki, które muszą być prawdziwe po wywołaniu operacji		
Sytuacje wyjątkowe:	uzupełniane w trakcie sprintu – niepożądane sytuacje i sposoby ich obsługi		
Szczegóły implementacji:	uzupełniane w trakcie sprintu – opis sposobu realizacji		
Udziałowiec:	nazwa udziałowca, który podał wymaganie		
Wymagania powiązane:	wymagania zależne i uszczegóławiające – odesłanie poprzez identyfikator		

Tabela 4.2: Przykładowa tabela z wymaganiami na interfejs z otoczeniem

KARTA WYMAGANIA			
Identyfikator:	jednoznaczny symbol np. IO1, IO2 ..	Priorytet:	Ważność
Nazwa:	krótki opis		
Opis:	opis szczegółowy, należy dążyć do tego, żeby wszystkie znane na ten moment szczegóły wymagania zostały wydobyte i wyspecyfikowane		
Kryteria akceptacji:	Warunki Satysfakcji (Szczegóły dodane na potrzeby testów akceptacyjnych)		
Dane wejściowe:	uzupełniane w trakcie sprintu – dane wejściowe, związane z wymaganiem		
Warunki początkowe:	uzupełniane w trakcie sprintu – warunki, które muszą być prawdziwe przed wywołaniem operacji		
Warunki końcowe:	uzupełniane w trakcie sprintu – warunki, które muszą być prawdziwe po wywołaniu operacji		
Sytuacje wyjątkowe:	uzupełniane w trakcie sprintu – niepożądane sytuacje i sposoby ich obsługi		
Szczegóły implementacji:	uzupełniane w trakcie sprintu – opis sposobu realizacji		
Udziałowiec:	nazwa udziałowca, który podał wymaganie		
Wymagania powiązane:	wymagania zależne i uszczegóławiające – odesłanie poprzez identyfikator		

Tabela 4.3: Przykładowa tabela z wymaganiami na interfejs z otoczeniem

KARTA WYMAGANIA			
Identyfikator:	jednoznaczny symbol np. NFO1, NFO2 ..	Priorytet:	Ważność
Nazwa:	krótki opis		
Opis:	opis szczegółowy, należy dążyć do tego, żeby wszystkie znane na ten moment szczegóły wymagania zostały wydobyte i wyspecyfikowane		
Kryteria akceptacji:	Warunki Satysfakcji (Szczegóły dodane na potrzeby testów akceptacyjnych)		
Udziałowiec:	nazwa udziałowca, który podał wymaganie		
Wymagania powiązane:	wymagania zależne i uszczegóławiające – odesłanie poprzez identyfikator		

Tabela 4.4: Przykładowa tabela z wymaganiami pozafunkcjonalnymi

Bibliografia

- [1] Mohammad Beheshti Roui et al. „A novel approach based on genetic algorithm to speed up the discovery of classification rules on GPUs”. In: *Knowledge-Based Systems* 231 (2021), p. 107419. ISSN: 0950-7051. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.knosys.2021.107419>. URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S095070512100681X>.
- [2] Mohammad Beheshti Roui et al. „Bla bal”. In: *XXY* (2021).

Załączniki

Płyta CD z następującą zawartością:

- *pliki projektowe* – pliki składające się na całość projektu
 - repozytorium kodu źródłowego wraz z instrukcją zbudowania i uruchomienia projektu
 - źródło pracy inżynierskiej.
- *Nowak Jan_Doe John_Alice Bob_praca pisemna* – katalog zawierający plik PDF z pracą inżynierską.