Nazwa Przedmiotu dokumentacja projektu XYZ

Imię Nazwisko, grupa XYZ 11 czerwca 2023

Część I

Opis programu

Treść zadania.

Instrukcja obsługi

Jak uruchomić program, jak wyglądają dane. Mile widziana wizualizacja gry, wyników z punku widzenia aplikacji itd.

Dodatkowe informacje

Wymagania itd.

Część II

Opis działania

Tutaj uwzględniamy część matematyczną. Opisujemy całą teorię np.: dla zadania związanego z sieciami neuronowymi - opisujemy całą budowę, algorytm uczenia i wszystkie wzory. Dla zadania związanego z kombinatoryką opisujemy całą teorię kombinatoryczną potrzebną do zrozumienia zadania (mile widziany przykład obliczeniowy).

Algorytm

Tutaj opisujemy rozwiązanie zadania. Dla przedmiotu programowanie będzie to wykorzystanie matematyki z poprzedniego zadania itd. Dla SSI będzie to ogólne działanie przetwarzania danych w oparciu o modele matematyczne z poprzedniego zadania.

```
Pseudokod tworzymy w LATEX. Przykład:

Data: Dane wejściowe liczba k

Result: Brak

i := 0;

while i < k do

Drukuj na ekran liczbę i;

if i%2 == 0 then

Wydrukj informację, że liczba i jest liczbą parzystą;

else

Wydrukj informację, że liczba i nie jest liczbą parzystą;

end

end

Algorithm 1: Algorytm drukowania informacji o liczbie parzystej/nieprarzystej.
```

Bazy danych

Sekcja wystepuje tylko w przypadku projektów bazodanowych.

Należy pokazać przykładowe dane, które były wykorzystywane podczas uczenia klasyfikatorów.

Strukturę bazy i relacje.

Implementacja

Opis, zasada i działanie programu ze względu na podział na pliki, nastepnie funkcje programu wraz ze szczegółowym opisem działania (np.: formie pseudokodu, czy odniesienia do równania)

```
Tutaj wklejamy fragment kodu, ktory chcemy opisac (bez polskich znakow).
```

Testy

Tutaj powinna pojawić się analiza uzyskanych wyników oraz wykresy/pomiary.

Eksperymenty

Sekcję używamy gdy porównywaliśmy dwa lub więcej algorytmów, albo wykonywaliśmy jakies pomiery.

Warto dodać jakies wykresy jako obraz, albo tabele z wynikami.

Wszyskie wyniki powinny być opisane/poddane komentarzowi i poddane analizie statystycznej.

Pełen kod aplikacji

1 Tutaj wklejamy pelen kod.