Дисциплина Основы программирования

Преподаватель Чебан Н.С.

студенты 1

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| №  п/п | ФИО  студента | Тема курсовой работы |
| 1. | Антон В.С. | Разработка клавиатурного тренажера |
| 2. | Арафтений М.О. | Разработка электронного словаря с возможностью подключения к базе данных |
| 3. | Богинский Г.О. | Разработка приложения «Органайзер» |
| 4. | Гарчик А.Р. | Разработка графического редактора со сменными фонами «Раскраска» |
| 5. | Дементьев Ю.А. | Разработка игрового приложения «Составь слово» |
| 6. | Ильченко М.С. | Разработка программы «Слайд шоу» |
| 7. | Ляшенко И.А. | Разработка игрового приложения «Крестики-нолики» |
| 8. | Олейник В.В. | Разработка интерактивной развивающей игры «Найди отличия» |
| 9. | Падницкий Д.Е. | Разработка интерактивной логической игры «Квест» |
| 10. | Сидор Р.С. | Разработка программы «Калькулятор квартплаты» |
| 11. | Тофан Д.Г. | Разработка информационно-поисковой системы |
| 12. | Флока А.А. | Разработка калькулятора логических функций |

Дисциплина Программирование

Преподаватель Нагаевская Н.В.

студенты 1

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| №  п/п | ФИО  студента | Тема курсовой работы |
| 1. | Здерчук А.Д. | Исследование пользовательских функций и построение их графиков |
| 2. | Кременчук С.Р. | Реализация игры «Судоку» |
| 3. | Княгницкая Е.В. | Реализация игры «Крестики-нолики» |
| 4. | Порохова О.Г. | Реализация игры «Слова» |

Дисциплина Объектно-ориентированное программирование

Преподаватель Нагаевский О.М.

студенты 2

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| №  п/п | ФИО  студента | Тема курсовой работы |
| 1. | Броничан В.С. | Реализация игры «Бактерия» с использованием ООП |
| 2. | Вакарчук А.И. | Реализация программы для управления окнами сторонних приложений с использованием ООП |
| 3. | Голубев В.А. | Реализация программы для очистки ненужных файлов с использованием ООП |
| 4. | Гуцу Д.В. | Реализация программы построения DOM дерева из html документа с использованием ООП |
| 5. | Карауш А.В. | Реализация программы для работы с файлами fb2 с использованием ООП |
| 6. | Колесниченко В.В. | Реализация игры «Эволюция» с использованием ООП |
| 7. | Мачек В.М. | Реализация игры «Шахматы» с использованием ООП |
| 8. | Мельник А.А. | Реализация программы построения графиков с использованием ООП |
| 9. | Молдавский А.А. | Реализация программы универсального просмотра документов с использованием ООП |
| 10. | Овачук А.И. | Реализация модели хищник-жертва с использованием ООП |
| 11. | Пацановский А.В. | Реализация игры «Mortal combat» с использованием ООП |
| 12. | Пименов П.В. | Реализация программы для просмотра видео с использованием ООП |
| 13. | Подолян А.В. | Реализация игры «Астероиды» с использованием ООП |
| 14. | Ротарь А.С. | Реализация редактора для рисования электрических схем с использованием ООП |
| 15. | Стародубов А.В. | Реализация игры «Защита башни» с использованием ООП |
| 16. | Туранский В.В. | Реализация объекта «Автомобиль» с использованием ООП |

Дисциплина Базы данных

Преподаватель Ляху А.А.

студенты 3

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| №  п/п | ФИО  студента | Тема курсовой работы |
| 1. | Голодный Д.К. | Подсистема учета оплаты городской телефонной сети |
| 2. | Горбань Д.А. | Реализация подсистемы взаимодействия с родителями для сайта образовательного учреждения |
| 3. | Гринченко А.И. | Реализация базы данных электронного правительства |
| 4. | Соколов Т.Т. | Реализация ведомственной базы данных государственной администрации Рыбницкого района и г.Рыбницы |
| 5. | Тимченко А.А. | Реализация базы данных магазина «Kvint» |
| 6. | Тодоров В.Г. | Реализация системы учета успеваемости студентов |
| 7. | Трачук А.Н. | Реализация базы данных магазина женской обуви |
| 8. | Чёрный А.А. | Реализация базы данных книжного магазина |
| 9. | Черний В.С. | Реализация базы данных онлайн кинотеатра |

Дисциплина Исследование операций

Преподаватель Гарбузняк Е.С.

студенты 4

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| №  п/п | ФИО  студента | Тема курсовой работы |
| 1. | Виклянский Д.В. | Задача о максимальном потоке в сети |
| 2. | Кузнецов М.П. | Имитационное моделирование |
| 3. | Панца А.А. | Методы решения матричных игр |
| 4. | Томашевский Б.К. | Подход Дикина к решению задачи линейного программирования |
| 5. | Черней Н.В. | Оптимизация выпуклых функций |

Дисциплина Информационные и коммуникационные технологии в образовании

Преподаватель Шестопал О.В.

студенты 4

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| №  п/п | ФИО  студента | Тема курсовой работы |
| 1. | Беспалько В.В. | Учебные среды обучения школьников программированию |
| 2. | Бурлаку Т.М. | Учебная платформа как средство предоставления контента и ресурсов для обучения |
| 3. | Казаку Я.А. | Использование средств информационных технологий для формирования тестовых заданий |
| 4. | Лужанский И.А. | Технические и методические аспекты создания образовательного web-ресурса |
| 5. | Магдалюк Е.А. | Использование средств информационных технологий для расширения доступа к учебным ресурсам |
| 6. | Черневич К.С. | Использование средств информационных технологий для организации проектной деятельности школьников |

Дисциплина 3D-моделирование

Преподаватель Козак Л.Я.

студенты 1

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| №  п/п | ФИО  студента | Тема курсовой работы |
| 1. | Дивичук А.К. | Определение изменения изобарно-изотермического потенциала окислительно-восстановительной системы методом ЭДС. |
| 2. | Дивичук А.К. | Моделирование работы кран-манипулятора. |
| 3. | Заболотная В.В. | Создание мультипликативных роликов в среде Stratum. |
| 4. | Иваниченко Д.Ю. | Разработка имитационной модели Марса и его спутников в компьютерной среде Autodesk 3Ds Max. |
| 5. | Ильева Н.М. | Разработка имитационной модели автопогрузчика в компьютерной среде Stratum. |
| 6. | Леденёв А.Л. | Моделирование разрушения сложного объекта (здания) в 3D редакторе. |
| 7. | Марко А.Д. | Разработка имитационной модели объекта Human в компьютерной среде Blender. |
| 8. | Маурер Д.В. | Имитационная модель нефтяной качалки. |
| 9. | Мингалиев А.В. | Разработка имитационной модели движения собаки средствами моделирования. |
| 10. | Потапов А.И. | Разработка компьютерной модели акулы в компьютерной среде Autodesk 3Ds Max. |
| 11. | Семенюк М.Ю. | Разработка имитационной модели муравья в компьютерной среде Stratum. |