

- **PROJEKT MAGISTERSKI.** IMPLEMENTACJA ALGORYTMÓW ODPORNEJ OPTYZMALIZACJI Z JEDNOCZESNYM ROZWIĄZANIEM PROBLEMÓW: MINIMAKSOWYCH, ADWERSARZA, NA PRZYKŁADZIE ZAGADNIENIA ODPORNEGO MINIMALNEGO DRZEWIA ROZPINAJĄCEGO Z MOŻLIWOŚCIĄ POPRAWY (C++11, LOG4CXX, GRAPHVIZ, IBM ILOG CPLEX, RAPIDJSON, BOOST).
- **PROJEKT INŻYNIERSKI.** IMPLEMENTACJA ALGORYTMÓW WYSZUKIWANIA NAJKRÓTSZYCH ŚCIEŻEK WYKORZYSTYWANYCH W RUCHU DROGOWYM, M.IN: WARIANTY GENERYCZNEGO ALGORYTMU DIJKSTRY (Z MODYFIKACJĄ ZAKRESÓW (DKA), Z WYKORZYSTANIEM STRUKTURY WIELOPOZIOMOWEJ (DKD), Z OBSŁUGĄ PRZEPEŁNIENIA (DKM)), W OPARCIU O ZNANE STRUKTURY (K-DRZEW (DKH), R-KOPCÓW (DKR), KOPCA FIBONACCIEGO (DKF)), ALGORYTMY: DIAL (DKL), RADIXHEAP (DKX), PAPE'A (PAP), PALLOTTINO (TQQ), ALGORYTMY TOPOLOGICZNE (GR1, GR2) I ALGORYTM PROGOWY (THR) (C ISO 9899:1999).
- **IMPLEMENTACJA KOMPILATORA JĘZYKA IMPERATYWNEGO DLA DANEJ SPECYFIKACJI MASZYN WIRTUALNEJ (C, FLEX, BISON).**
- **APLIKACJA WEBOWA DO ZARZĄDZANIA PROJEKTAMI INFORMATYCZNYMI ZINTEGROWANA Z SYSTEMEM KONTROLI WERSJI SVN. PROJEKT ZESPOŁOWY W OPARCIU O TECHNOLOGIĘ AJAX, BAZĘ DANYCH MS SQL (JQUERY/XHTML/T-SQL/MDX).**
- **LoCHAT – PROJEKT ZESPOŁOWY APLIKACJI DO KOMUNIKACJI NA PODSTAWIE LOKALNEGO ZASIĘGU/POŁOŻENIA I PREFERENCJO/OCZEKIWAŃ CO DO UZYSKANIA INFORMACJI O REGIONIE (ANDROID, POSTGRESQL, NODEJS, SOCKET.IO).**
- **ANDROID MULTIPLAY – APLIKACJA NA URZĄDZENIA MOBILNE Z SYSTEMEM ANDROID ZASTĘPUJĄCA FIZYCZNE KONTROLERY TYPU PLUG&PLAY KOMPUTERÓW. PROJEKT ZESPOŁOWY Z WYKORZYSTANIEM BEZPRZEWODOWEJ KOMUNIKACJI WIFI/BT, BAZY DANYCH SQLITE (JĘZYK JAVA),**
- **ALGORYTMY SORTUJĄCE W MIEJSCU/NIE: INSERTION-, BUBBLE-, ITERATIVEMERGE-, RECURSIVEMERGE-, QUICK-, HEAP-, COUNTING-, RADIX - SORT- IMPLEMENTACJA, ANALIZA ZŁOŻONOŚCI POSZCZEGÓLNYCH SORTOWAŃ, BĄDŹ SORTOWAŃ HYBRYDOWYCH (JĘZYK JAVA).**
- **SCHOLAPPTCREATOR – PROJEKT GENERUJĄCY PREZENTACJE W FORMACIE .PPT W OPARCIU O ELEMENTY SZTUCZNEJ INTELIGENCJI (JAVA, APACHE POI-HSSF, CLI, EJB, GOOGLE MJL).**

POZOSTAŁE DANE **

CZŁONEK ZESPOŁU

- **CZŁONEK ZESPOŁU JEST TWORZYWEM, KTÓRE SPAJA ZESPÓŁ. ZDECYDOWANIE PRZYCZYNI SIĘ DO WYTWORZENIA „DUCHA ZESPOŁU”. JEST ZABAWNY, WRAŻLIWY NA UCZUCIA INNYCH I NA OGÓLNĄ ATMOSFERĘ W ZESPOLE. ZDAJE SOBIE SPRAWĘ Z MOCNYCH I SŁABYCH STRON INNYCH I POTRAFI ODPOWIEDNIO REAGOWAĆ NA ICH ZRÓŻNICOWANE POTRZEBY. TO ON BĘDZIE NAJPRAWDOPODOBNIEJ POWIERNIKIEM POZOSTAŁYCH CZŁONKÓW ZESPOŁU, BĘDZIE ZNAŁ ICH OSOBISTE PROBLEMY I KRYZYSY, NIE DLATEGO, ŻE JEST CIEKAWSKI, LECZ ZE WZGLĘDU NA ZDOLNOŚĆ DO SZCZEREGO WSPÓŁCZUCIA. MOŻE WYKAZYWAĆ NIEZDECYDOWANIE W SYTUACJACH KRYTYCZNYCH ORAZ SŁABOŚĆ CHARAKTERU W NIEKTÓRYCH SYTUACJACH. JEDNAK JEGO ZDOLNOŚĆ DO CZYTANIA W INNYCH JAK W OTWARTEJ KSIĘDZE ORAZ ŚWIADOMOŚĆ SVOICH WŁASNYCH UMIEJĘTNOŚCI SPRZYJA PODNOSZENIU MORALE ZESPOŁU ORAZ KREOWANIU CHĘCI DO WSPÓŁ PRACY. Z TEGO TEŻ POWODU CZĘSTO BYWA ON LIDEREM GRUPY.**

KONSEKWENTNY REALIZATOR ZADANIA

- **KONSEKWENTNY REALIZATOR TO TEN CZŁONEK ZESPOŁU, KTÓRY STAWIA KROPKI NAD WSZYSTKIMI „I”. SILNIE ROZWINIĘTA UMIEJĘTNOŚĆ DOPROWADZANIA SPRAW DO KOŃCA POŁĄCZONA Z DĄŻENIEM DO PERFEKCJI RODZI WIELE NIEPOKOJÓW I STRESÓW. BĘDZIE ZAMARTWIAŁ SIĘ DROBNYMI SZCZEGÓŁAMI, ALE MIMO TO, ZREALIZUJE SVOJE ZADANIA DOBRZE I W OKREŚLONYM CZASIE. NERWOWA ENERGIA, KTÓRĄ ANGAŻUJE W KOŃCOWY EFEKT PRACY ZESPOŁU OWOCUJE GWARANCJĄ WYSOKIEJ JAKOŚCI. BYWA NIEZBYT DOBRYM PRZYWÓDCĄ – „CZEPIA SIĘ” I MOŻE PRZYWIĄZYWAĆ ZBYTNIA WAGĘ DO SZCZEGÓŁÓW, CO OBNIŻA MORALE ZESPOŁU. NIEMNIEJ JEDNAK, KONSEKWENTNY REALIZATOR JEST UPARTY ORAZ WYTRWAŁY I NIE PODDA SIĘ, DOPÓKI NIE BĘDZIE USATYSFAKCONOWANY WYSOKIM STANDARDEM SVOJEJ PRACY.**

*** - dobór ról i ich opis oparty o test Mereditha Belbina, stworzony w oparciu o teorię ról zespołowych.