Liceul Teoretic ”Aurel Vlaicu”

<Aplicație de ghicitori>

- proiect de atestat –

Coordonator: Propunător:

prof. Daniel Popa Pamfiloiu Robert

2024

Cuprins

[<Titlul proiectului> 1](#_Toc409593399)

[Cuprins 2](#_Toc409593400)

[Motivația alegerii temei 3](#_Toc409593401)

[Structura aplicației 4](#_Toc409593402)

[Utilizare 5](#_Toc409593403)

[Detalii tehnice de implementare 6](#_Toc409593404)

[Resurse hardware și software necesare 7](#_Toc409593405)

[Posibilități de dezvoltare ulterioară 8](#_Toc409593406)

[Bibliografie 9](#_Toc409593407)

Motivația alegerii temei

Am decis să aleg această temă cu scopul de a creea o aplicație simplă, cu mici ghicitori menite pentru a exersa mintea jucătorilor. Această aplicație este indicată atât pentru copiii tineri cât și pentru oamenii vârstnici care sunt dispuși să accepte o provocare

Structura aplicației

Prezentați cum e structurată aplicația:

Cum e organizată informația

Structuri de date utilizate

Utilizare

Prezentați cum se folosește aplicația (se pot introduce capturi de ecran)

Detalii tehnice de implementare

Justificați alegerea mediului de programare în care ați scris proiectul.

Aici veți descrie cum funcționează intern.

Puneți secvențe de cod relevante

Resurse hardware și software necesare

Scrieți ce este nevoie să fie instalat pe calculator ca programul vostru să funcționeze

Descrieți cerințele minime de sistem (procesor, RAM, spațiu pe HDD) pentru ca aplicația să funcționeze bine

Posibilități de dezvoltare ulterioară

Ce se mai poate adăuga la aplicația voastră

Cum ați dezvolta-o mai departe

Bibliografie

Cărți utilizate

Link-uri folosite ….