**FACULTATEA DE MATEMATICĂ ȘI INFORMATICĂ, UNIVERSITATEA DIN BUCUREȘTI**

**DOMENIUL DE LICENȚĂ: INFORMATICĂ**

**PROGRAMUL DE STUDIU: INFORMATICĂ**

**LUCRARE DE LICENȚĂ**

Aplicații ale algoritmilor euristici în parcurgeri de drumuri minime

ÎNDRUMĂTOR ȘTIINȚIFIC

***Lect. Dr. Marinescu-Ghemeci Ruxandra***

ABSOLVENT

***Munteanu Adrian***

București

2015

Cuprins

[Introducere 3](#_Toc417822746)

[Capitolul I. HTML5, ECMAScript 6 și WebGL 4](#_Toc417822747)

[I.1. HTML5 4](#_Toc417822748)

# Introducere

Eficiența și optimizarea algoritmilor reprezintă o continuă cercetare în domeniul informaticii. Aceste îmbunătățiri implementate atât hardware cât și software pot aduce o diferență majoră în domeniul roboticii.

Scopul acestei lucrări este de a expune vizual comparația diferiților algoritmi utilizați în programarea roboților pentru a se deplasa într-un teren parțial cunoscut.

# Capitolul I. HTML5, ECMAScript 6 și WebGL

Începând cu anul 2011, când a fost propusă o variantă finală pentru HTML5 de către grupul W3C, s-a putut observa o mișcare în vederea standardizării a tot mai multe funcționalități pentru navigatoare de internet. De asemenea, aceste noi funcționalități sunt însoțite de îmbunătățiri la nivelul browser script.

Tot în anul 2011 a fost lansată versiunea 5.1 a ECMAScript, venind ca o completare la HTML5. WebGL, sau Web Graphics Library, a fost de asemenea introdus, iar la câteva luni avea sa apară librăria Three.js pentru a facilita dezvoltarea aplicațiilor 3D care rulează direct în browser.

## 

## I.1. HTML5