**ChessEngine – Jucator Virtual de Sah**

LUCRARE DE LICENŢĂ

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Absolvent: | **David Balazs** |
|  |  |  |
|  | Coordonator ştiinţific: | **Ș. l. ing. Cosmina IVAN** |

**2016**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  | |  |
| DECAN, |  | | DIRECTOR DEPARTAMENT, |
| **Prof. dr. ing. Liviu MICLEA** |  | **Prof. dr. ing. Rodica POTOLEA** | |

Absolvent: **David Balazs**

**ChessEngine – Jucator Virtual de Sah**

1. **Enunţul temei:** *Proiectul isi propune realizarea unui jucator virtual menit sa ofere suport de antrenament jucatorilor de sah, precum si mijloc de divertisment pentru jucatorii ocazionali.*
2. **Conţinutul lucrării:**Cuprins, Introducere, Obiectivele Proiectului, Studiu Bibliografic, Analiza si Fundamentare Teoretica, Proiectare si Implementare, Testare, Validare si Evaluare, Manual de Instalare si Utilizare, Concluzii, Bibiliografie
3. **Locul documentării**: Universitatea Tehnică din Cluj-Napoca, Departamentul de Calculatoare
4. **Consultanţi**:
5. **Data emiterii temei:** 1 noiembrie 2015
6. **Data predării:** 28 Iunie 2016

|  |  |
| --- | --- |
| Absolvent: | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
|  |  |
| Coordonator ştiinţific: | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

**Declaraţie pe proprie răspundere privind**

**autenticitatea lucrării de licenţă**

Subsemnatul **Balazs David**, legitimat cu cartea de identitate seria BV nr. 769844  
CNP 1930729080011, autorul lucrării ChessEngine – Jucator Virtual de Sah elaborată în vederea susţinerii examenului de finalizare a studiilor de licență la Facultatea de Automatică și Calculatoare, Specializarea Calculatoare din cadrul Universităţii Tehnice din Cluj-Napoca, sesiunea Iulie a anului universitar 2015-2016, declar pe proprie răspundere, că această lucrare este rezultatul propriei activităţi intelectuale, pe baza cercetărilor mele şi pe baza informaţiilor obţinute din surse care au fost citate, în textul lucrării, şi în bibliografie.

Declar, că această lucrare nu conţine porţiuni plagiate, iar sursele bibliografice au fost folosite cu respectarea legislaţiei române şi a convenţiilor internaţionale privind drepturile de autor.

Declar, de asemenea, că această lucrare nu a mai fost prezentată în faţa unei alte comisii de examen de licenţă.

In cazul constatării ulterioare a unor declaraţii false, voi suporta sancţiunile administrative, respectiv, *anularea examenului de licenţă*.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Data  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |  | Nume, Prenume  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
|  |  |  |
|  |  | Semnătura |

**Cuprins**

**Capitolul 1. Introducere – Contextul proiectului (Heading 1 style)**

1.1. Contextul proiectului (Heading 2 style)

1.1.1. (Heading 3 style)

**Capitolul 2. Obiectivele proiectului**

**Capitolul 3. Studiu bibliografic**

**Capitolul 4. Analiză şi fundamentare teoretică**

**Capitolul 5. Proiectare de detaliu si implementare**

**Capitolul 6. Testare şi validare**

**Capitolul 7. Manual de instalare si utilizare**

**Capitolul 8. Concluzii**

**Bibliografie**

[**Anexa 1 (dacă este necesar)**](#h.lnxbz9)

# Introducere – Contextul proiectului

## Contextul proiectului (Heading 2 style)

## Motivatia

## Continutul lucrarii

### (Heading 3 style)

Fiecare tabel introdus în lucrare este numerotat astfel: Tabel x.y, unde x reprezintă numărul.

# Obiectivele Proiectului

## Obiectivul principal

## Obiective secundare

# Studiu Bibliografic

## Programarea jucatorului de sah

## Sisteme similare

# Analiză şi Fundamentare Teoretică

## Tehnologii folosite

### Tehnologii si concepte utilizate pentru dezvoltarea aplicatiei WEB

### Tehnologii si concepte utilizate pentru dezvoltarea clientului

## Cerintele sistemului

### Cerinte functionale

### Cerinte nonfunctionale

## Cazuri de utilizare

### Actorii sistemului

### Cazuri de utilizare

# Proiectare de Detaliu si Implementare

## Arhitectura sistemului

## Arhitectura aplicatiei web

#### Arhitectura jucatorului virtual

## Arhitectura aplicatiei client

## Proiectarea bazei de date

# Testare şi Validare

# Manual de Instalare si Utilizare

## Instalarea si rularea

## Manual de utilizare

# Concluzii

## Realizarea obiectivelor propuse

## Dezvoltari ulterioare

# Bibliografie

[1] A. Bak, S. Bouchafa, and D. Aubert, "Detection of independently moving objects through stereo vision and ego-motion extraction," in *IEEE Intelligent Vehicles Symposium (IV)*, San Diego, USA, 2010, pp. 863-870.

[2] A. Chambolle and T. Pock, "A First-Order Primal-Dual Algorithm for Convex Problems with Applications to Imaging," *Journal of Mathematical Imaging and Vision,* vol. 40, pp. 120-145, 2011.

[3] R. C. Gonzalez and R. E. Woods, *Digital Image Processing. Second Edition.*: Addison-Wesley Longman Publishing Co., Inc., 2001.

[4] Ajax Tutorial, <http://www.tutorialspoint.com/ajax/>.