


УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой
инфокоммуникационных технологий
канд. физ. -мат наук
 С.Ю. Михневич
30.08.2021 г.

ПРИМЕРНЫЕ ТЕМЫ КУРСОВЫХ ПРОЕКТОВ
ПО ДИСЦИПЛИНЕ
«ТЕХНОЛОГИЯ ТЕСТИРОВАНИЯ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ»¹

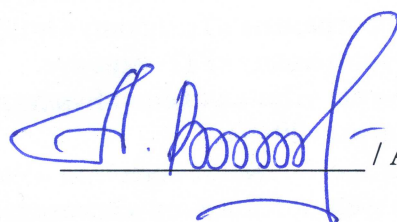
1. Разработка web-приложения книжного магазина покупки книг и журналов.
2. Разработка программы для расчёта периметра и площади геометрических фигур.
3. Разработка web-приложения «поиск информации из баз данных».
4. Разработка веб-сайта туристических путёвок «Viza.by».
5. Разработка программы «Техonomy Grouping data».
6. Разработка программы «FTP-клиент».
7. Разработка игры «Приключения Буратино».
8. Разработка игры «2048».
9. Разработка и тестирование сегмента «Умный дом».
10. Разработка web-приложения «Заметки».
11. Разработка программы «Словарь».
12. Разработка игры на языке программирования Java «IGRA-1».
13. Разработка игры на языке программирования Java «IGRA-2».
14. Разработка приложения поиска фильмов и сериалов «Kino.by».
15. Разработка web-приложения «Кулинарная книга».
16. Разработка Android приложения «Sounboard».
17. Разработка web-сайта «Косметика».
18. Разработка web-приложения «Тренинг слов».
19. Разработка игры на Unity3D.
20. Разработка программы «Значение имён».
21. Разработка игры «Сапёр».
22. Разработка web-сайта «обувь».
23. Разработка игры «Магический квадрат».
24. Разработка приложения для системы учёта учащихся для учреждений образования.
25. Разработка программы поиска седловых точек матрицы.
26. Разработка программы шифрования текста.
27. Разработка приложения «To do list».
28. Разработка и тестирование web-приложения «Интернет магазин».
29. Разработка приложения покупки и продажи билетов «Белавиа».
30. Разработка веб-приложения «Бизнес-блокнот».
31. Разработка программы для онлайн-покупки билетов «Кино Минск».
32. Разработка программы «Переводчик».
33. Разработка программы «2-D платформера» на Android.
34. Разработка приложения по покупке и бронированию билетов «БелЖД».
35. Разработка приложения интернет-магазин «ANKY».
36. Разработка приложения интернет-магазин «Telephon.by».
37. Разработка игры «Весёлый Марио».
38. Разработка web-страницы для формирования бланка учёта социальных опросов.
39. Разработка приложения покупки книг.

¹ Изменение тем курсовых проектов происходит каждый год. Утверждение происходит на цикловой комиссии и заседании кафедры инфокоммуникационных технологий.

40. Разработка игры «Магические шары».
41. Разработка социальной сети «SDV».
42. Разработка интернет-магазина «Mebel.by».
43. Разработка web-приложения «Black revenge».
44. Разработка онлайн-газеты «Игры.by».
45. Разработка web-приложения по хранению информации.
46. Разработка web-сайта «Coffee de granos».
47. Разработка мода для SAMP сервера на языке PAWNO.
48. Разработка сайта «Tut.by».
49. Разработка веб-приложения «Сонник».
50. Разработка и тестирование медиаплеера.
51. Разработка приложения по покупке и продаже билетов на маршрутное такси.
52. Разработка автоматической справочной службы кинотеатра.
53. Разработка игры «Igra».

СОСТАВИТЕЛЬ:

преподаватель кафедры
инфокоммуникационных технологий,
магистр управления

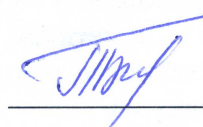


/ А.В. Ханько

Рассмотрено на заседании
предметной/цикловой комиссии
«Инфокоммуникационные технологии»
протокол №1.

Дата утверждения 30.08.2021 г.

председатель предметной/цикловой комиссии
преподаватель высшей
квалификационной категории



/ Т.И. Винькова

Рассмотрено на заседании кафедры
инфокоммуникационных технологий
протокол № 1.

Дата утверждения 30.08.2021 г.