

W celu uzyskania zaliczenia zajęć laboratoryjnych z *Programowanie Wieloplatformowe w Java* należy napisać program w języku Java wykonujący jedno z poniższych zadań.

1. Applet javy/Aplikacja będąca edytorem html'owym typu WYSWIG.
2. Program synchronizujący wybrane katalogi na dwu komputerach
3. Program analizujący szybkość efektywnego połączenia internetowego pomiędzy dwoma komputerami.
4. Program konwertujący pliki tekstowe pomiędzy wybranymi 3 typami kodowania znaków (np UTF8, Latin-2, i CP1250), Program powinien brać pod uwagę różne znaki końca linii na systemach Windows/Linux.
5. Program katalogujący płyty CD/DVD (powinien zawierać nazwę, opis, spis plików itp., może jakiś obrazek/zdjęcie).
6. Budzik komputerowy.
7. Program do zarządzania biblioteką.
8. Układanie Puzzli (min 30-36 elementów).
9. Program wykonujący wykres dowolnej funkcji jednej zmiennej (zadanej poprzez wartości w pliku) dostosowując odpowiednio skale wykresu itp.
10. Program rysujący wykres dowolnej funkcji dwu zmiennych (zadanej poprzez wartości w pliku) dostosowując odpowiednio skale wykresu itp.
11. Program szukający wyjścia z wygenerowanego losowo labiryntu.
12. Program będący prostą przeglądarką do zdjęć w katalogu (Mogący wykonać operacje: powiększ, pomniejsz, powiększ fragment, wytnij)
13. Napisz Applet/Aplikację J2SE lub Android¹
 - (a) Program reprezentujący dowolną grę (Sudokan, Tetris (2D), Pojedynki rewolwerowców, Snake, ...).
 - (b) Gra "hazardowa"jednoręki bandyta, poker, wyścigi konne ...
 - (c) Aplikacja pokazująca animację układu słonecznego (min 3 planety + słońce)
 - (d) Mini-Organizer (terminarz)

¹Programy w Android mogą być napisane na dowolny telefon z systemem Android

- (e) Program rysujący kilka wybranych fraktali (dobrze by było jak były by one kolorowe).
 - (f) Program umożliwiający grę w Szachy/Statki za pośrednictwem sieci/bluetooth.
 - (g) Program potrafiący szyfrować² krótkie wiadomości tekstowe (w wersji Android można coś takiego spróbować połączyć z pisanem SMS'ów).
 - (h) Javowską wersję (emulator) języka Logo.
14. Program synchronizujący terminarz w dwu komórkach wykorzystując bluetooth/wifi/serwer zewnętrzny.
 15. Program wymieniający pliki graficzne pomiędzy dwoma komórkami via bluetooth.
 16. Program symulujący/wizualizujący rozprzestrzenianie się pożaru w lesie (prosty model np. oparty głównie na kierunku wiatru).
 17. Program symulujący światła uliczne na Rondzie Solidarności w Łodzi (dawniej Rondo Waryńskiego). (Dobrze by było aby dynamicznie dostosowywał się do warunków na drodze).
 18. Program pokazujący aktualną pogodę w wybranej miejscowości (dane muszą być pobierane z wybranego serwisu internetowego).
 19. Program tworzący chmurę słów dla podanej strony internetowej.

Każdy student może zaproponować własny program o zbliżonym poziomie trudności, projekt taki należy uzgodnić wcześniej z prowadzącym.

²dowolny system szyfrowania, byle nie typu kod Cezara :)