

PAGINI WEB

1. Agentie de turism
2. Album foto
3. Arta arhitecturii
4. Arta japoneza
5. Atlas mic de geografie
6. Atomul
7. Aviatie
8. Casă schimb valutar
9. Castelul Bran
10. Castelul Peles
11. Cele mai frumoase poezii
12. Cele sapte minuni ale lumii
13. Companioni
14. Cu si despre economie
15. Curiozități matematice
16. Datoriile creștinului
17. Despre Cosmos
18. Despre publicitate
19. Domenii de utilizare a siliconilor
20. Feline
21. Filosofi celebri - maxime si cugetări
22. Galerie de artă
23. Galerie desene personale
24. Gastronomie
25. Hazarde naturale
26. Imagini 3D
27. Informatii motociclete
28. Inima, aparatul circulator
29. Istoricul animatiei
30. Iubiri de poveste
31. Lumea acvatică
32. Lumea balenelor
33. Mitologie
34. Muzeul satului
35. Masina personala
36. Pagina firmă cosmetice
37. Pagină de prezentare a unor parfumuri
38. Pagină despre un joc
39. Pagina clasei
40. Pagina liceului
41. Pagină personală
42. Pagina unei echipe de fotbal
43. Pagina unei formatii sportive
44. Pagina unui oras
45. Pizza on-line
46. Produse naturiste

47. Rase de câini
48. Roma si Vaticanul
49. Scrierea japoneza
50. Site de prezentare a unui serviciu de team-building oferit de o firma
51. Site-ul de prezentare a unei formatii / a unui cântăret
52. Specii amenintate cu disparitia
53. Teste pentru examenul de soferi
54. Teste psihologice
55. Urechea umană
56. Mediile geografice
57. Romanul
58. Sistemul circulator
59. Primul război mondial
60. Al doilea război mondial
61. Caracteristicile generale ale Carpaților
62. Manastirile din România
63. Frumusetile României
64. Judetul Calarasi

BAZE DE DATE

1. Administrarea unui test grilă
2. Admitere la facultate
3. Agendă electronică
4. Agentie de pariuri
5. Carte de telefon
6. Catalog auto
7. Catalog scolar
8. Contabilitate firmă
9. Evidenta abonamente reviste
10. Evidenta cursantilor la o scoală de artă
11. Evidenta cursantilor la o scoală de soferi
12. Evidenta mărfii într-un depozit
13. Evidenta populatiei unui sat
14. Evidenta reprezentantului Avon
15. Evidenta salariilor într-o intreprindere
16. Evidenta unei agentii imobiliare
17. Evidenta unui dispensar
18. Evidenta unui examne de bacalaureat
19. Evidenta vânzărilor într-un magazin
20. Examen auto pe calculator
21. Gestiune bancă
22. Gestiune casete video
23. Gestiune cinematograf
24. Gestiune piață alimentară
25. Gestiune prestări servicii hoteliere
26. Gestiune spital - locuri de internare
27. Gestiunea aeroport.
28. Gestiunea bazei hoteliere
29. Gestiunea cărtilor dintr-o bibliotecă
30. Gestiunea cititorilor unei biblioteci
31. Gestiunea echipelor de fotbal - pe țară
32. Gestiunea maternităților unui oras
33. Gestiunea unei agentii de plasare a fortei de muncă
34. Gestiunea unei agentii de turism
35. Gestiunea unei asociatii de locatari
36. Gestiunea unei case de schimb valutar.
37. Gestiunea unui concurs de dans
38. Gestiunea unei farmacii
39. Gestiunea unei firme de calculatoare
40. Gestiunea unei firme de constructii

- 41 Gestiunea unei firme de leasing auto
- 42 Gestiunea unei florării
- 43 Gestiunea unui hotel
- 44 Gestiunea unei librării
- 45 Gestiunea unei pensiuni
- 46 Gestiunea unei statii de taxiuri
- 47 Gestiunea unei statii Peco
- 48 Gestiunea unui bar
- 49 Gestiunea unui cabinet medical
- 50 Gestiunea unui centru de închirieri filme
- 51 Gestiunea unui fond de vânătoare
- 52 Gestiunea unui restaurant
- 53 Gestiunea unui salon de coafură
- 54 Gestiunea unui vas de croazieră
- 55 Harta liceelor din judetul Calarasi
- 56 Inchirieri masini
- 57 Librărie virtuală
- 58 Programarea sălilor de operatie – spital
- 59 Repartizarea laboratoarelor pe clase
- 60 Sistem de acordare credite persoane fizice
- 61 Statistica notelor dintr-un liceu
- 62 Teste de cultură generală
- 63 Teste psihologice

BACKTRACKING – Aplicatii grafice

1. Attila si regele.
2. Generare de palindroame.
3. Metoda backtracking – soft educational
4. Metode de generare a aranjamentelor.
5. Metode de generare a permutărilor.
6. Metode de generare a submultimilor unei multimi.
7. Metode de generarea a combinărilor.
8. Mostenirea familiei Guldenburg
9. Numere Fibonacci
10. Numere prime
11. Problema calului pe tabla de sah rezolvată prin mai multe metode
12. Problema canibalilor si misionarilor
13. Problema dominoului
14. Problema labirintului
15. Problema pătratelor magice.
16. Problema pilonilor
17. Problema transformării unei adunări de litere într-o adunare corectă de cifre

PROGRAMARE DINAMICĂ

1. Înmultirea optimă a unui sir de matrici.
2. Metoda programării dinamice - soft educational
3. Problema legii de compozitie
4. Problema paragrafării.
5. Problema programării unui turneu de fotbal.
6. Problema transformării unui sir de caractere în altul prin stergere, inserare
au modificare de caractere
7. Subsir comun de lungime maximală a doi vectori.
8. Subsir de lungime maximă si aplicatii
9. Sumă maximă în triunghi
10. Sumă minimă în matrice
11. Traversarea desertului
12. Triangulizarea unui poligon

ALTE PROBLEME

1. Arbori binari – soft educational
2. Arbori binari. Aplicatii.
3. Coada. Aplicatii.
4. Codul lui Pruffer pentru un arbore oarecare
5. Desenarea grafurilor în timp real

6. Determinarea drumului de cost minim între două vârfuri ale unui graf
7. Dictionar român - englez pentru numere
8. Fluxuri în rețele de transport
9. Lista circulară. Aplicații.
10. Liste dublu înlănțuite – soft educational
11. Liste simplu înlănțuite – soft educational
12. Metode de integrare numerică
13. Metode de rezolvare a ecuațiilor transcendente.
14. Metode de rezolvare a sistemelor.
15. Metode de sortare
16. Numere Fibonacci
17. Numere prime
18. Operații cu elementele unei liste dublu înlănțuite. Aplicații.
19. Operații cu elementele unei liste simplu înlănțuite. Aplicații.
20. Operații cu matrici
21. Operații cu matrici bandă generalizate
22. Operații cu matrici rare.

- II.1 Operatii cu matrici simetrice
- II.2 Operatii cu multimi
- II.3 Operatii cu numere complexe.
- II.4 Operatii cu numere mari.
- II.5 Operatii cu permutări
- II.6 Operatii cu polinoame rare
- II.7 Operatii cu polinoame.
- II.8 Operatii în baza b si transformări de numere dintr-o bază în alta.
- II.9 Problema arborilor partiali de cost minim (maxim)
- II.10 Problema interclasării optimale. Aplicatii.
- II.11 Probleme de căutare
- II.12 Probleme de maxim si de minim
- II.13 Relatii de echivalentă
- II.14 Secvente grafice
- II.15 Stiva (alocare dinamică a memoriei - backtracking). Aplicatii.
- II.16 Stive si cozi – soft educational