

Εαρινό 2016

- 1) Ανάπτυξη συστήματος διοίκησης και διαχείρισης έργου βασισμένο στη μέθοδο Prince 2.
- 2) PORTAL ΓΙΑ ΠΑΡΟΧΗ ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΩΝ ΥΠΗΡΕΣΙΩΝ
- 3) ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΙΣΤΟΤΟΠΟΥ HTML5 ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟΝ ΤΟΥΡΙΣΜΟ ΤΗΣ ΚΡΗΤΗΣ
- 4) Ανάπτυξη πρωτοκόλλου σε ασύρματα δίκτυα νάνο-αισθητήρων
- 5) Ανάπτυξη εφαρμογής Android για το Τμήμα Μηχανικών Πληροφορικής του ΤΕΙ Κρήτης
- 6) Δημιουργία ηλεκτρονικού καταστήματος για την πώληση βιολογικών προϊόντων από τοπικούς παραγωγούς και κτηνοτρόφους
- 7) Μια επισκόπηση των σύγχρονων υπολογιστικών συστημάτων σύστασης (recommendation systems)
- 8) Δημιουργία ηλεκτρονικού καταστήματος με προϊόντα για gamers
- 9) ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΟΣ ΟΔΗΓΟΣ ΧΑΝΙΩΝ
- 10) Εφαρμογή Οπτικοποίησης Μετρήσεων Απόδοσης Ιστοσελίδας
- 11) Εφαρμογή Προώθησης Φωτογραφιών σε Smartphone
- 12) Εφαρμογή Διαχείρισης Εταιρικής Σελίδας Facebook
- 13) Πρόγραμμα κοινοχρήστων πολυκατοικιών
- 14) Υλοποίηση Εταιρικού Ιστότοπου για Video Club
- 15) ΜΕΤΑΔΟΣΗ ΕΙΚΟΝΑΣ ΚΑΙ ΒΙΝΤΕΟ ΑΠΟ DRONE
- 16) ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΤΥΠΟΥ DOBBLE
- 17) Video and Audio streaming management system - Σύστημα ελέγχου ροής ήχου και βίντεο.
- 18) Humanoids στο διαδίκτυο
- 19) Πλατφόρμα διαχείρισης εμπορικής εταιρίας
- 20) Διαδικτυακή σελίδα παρουσίας ξενοδοχειακής μονάδας με δυνατότητα προσαρμογής σε διαφορετικές συσκευές.
- 21) Ανίχνευση κίνηση με αισθητήρες που προσαρμόζονται στο σώμα (wearable sensors)
- 22) Αλγόριθμοι και διαδικασίες δημιουργίας γραφικών προοδευτικής εμφάνισης. Algorithms and processes for progressive graphics applications.
- 23) Ανάπτυξη Web πλατφόρμας διαχείρισης και εξυπηρέτησης αιτημάτων σε C# με ASP.NET MVC.
- 24) Αναγνώριση συναισθημάτων μέσω της ανάλυσης φωνής
- 25) Αναγνώριση ομιλίας σε βίντεο μέσω της ανάλυσης της κίνησης του στόματος
- 26) Σχεδιασμός φορητής πλατφόρμας εντοπισμού πτώσεων με τη χρήση επιταχυόμετρου
- 27) Λειτουργική επέκταση πληροφοριακού συστήματος ηλεκτρονικού φακέλου υγείας παιδιατρικής κλινικής
- 28) Μέτρηση του ρυθμού ανοιγοκλείσματος των βλεφάρων του ανθρώπινου ματιού (Measurement of the eye-blinking rate from video)
- 29) Ανίχνευση της στάσης του σώματος μέσω ανάλυσης βίντεο (Video-based posture detection and classification)
- 30) Ανίχνευση επιληπτικής δραστηριότητας με χρήση ηλεκτροεγκεφαλογραφήματος (EEG)
- 31) 1. Σύστημα καταγραφής βιολογικών ζωτικών παραμέτρων σε κινητό με τη χρήση βάσης δεδομένων SQLite.
- 32) Κατασκευή Εφαρμογής Ψηφιακού Στροφόμετρου και Αισθητήρα
- 33) Εφαρμογή Διαχείρισης Αντιπροσωπίας Αυτοκινήτων
- 34) Σύστημα Καταγραφής Βλαβών και Παρακολούθησης Επιδιόρθωσης Αντλιοστασίων
- 35) Υλοποίηση Εταιρικού Ιστότοπου για Μεταφορική Εταιρία
- 36) Ανάπτυξη εφαρμογής εικονικής δικτύωσης με χρήση της PostgreSQL

- 42) ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΠΛΑΤΦΟΡΜΑΣ ARDUINO ΓΙΑ ΕΠΙΒΛΕΨΗ , ΕΛΕΓΧΟ ΚΑΙ ΔΙΑΧΕΙΡΗΣΗ ΑΠΟ ΑΠΟΣΤΑΣΗ ΑΜΠΕΛΟΝΑ ΜΕ ΧΡΗΣΗ ΑΙΣΘΗΤΗΡΙΩΝ ΚΑΙ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΤΩΝ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΣΕ MOBILE ΕΦΑΡΜΟΓΗ
- 43) ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΠΛΑΤΦΟΡΜΑΣ ARDUINO ΓΙΑ ΤΗΝ ΣΥΛΛΟΓΗ , ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΚΑΙ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΜΕΤΕΩΡΟΛΟΓΙΚΩΝ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΣΕ ON LINE ΚΑΙ ΓΡΑΦΙΚΗ ΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΑΠΟ ΕΦΑΡΜΟΓΗ WEB ΚΑΙ ANDROID
- 44) Μελέτη, σχεδιασμός, υλοποίηση και αξιολόγηση μιας Learning as a Service (LaaS) πλατφόρμας πάνω από υπολογιστικό νέφος
- 45) Ηλεκτρονικό Κατάστημα
- 46) Διασυνδεδεμένα δεδομένα (Linked Data) και η χρήση τους στην εκτέλεση συνεργατικών καθηκόντων
- 47) GIS ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΕ OPEN STREET MAP
- 48) ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΓΙΑ GOOGLE CARDBOARD GLASSES
- 49) ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΥ ΔΙΚΤΥΟΥ ΠΟΛΥΚΑΤΟΙΚΙΑΣ
- 50) Κίνηση τρισδιάστατων φιγούρων με τη χρήση IMU αισθητήρων και microcontroller
- 51) Απομακρυσμένος έλεγχος κατοικίας μέσω smart phone (android).
- 52) Κατασκευή και υλοποίηση Quadcopter (Drone)
- 53) Αυτοματισμός ποτίσματος καλλιέργειας με ασύρματο δίκτυο αισθητήρων WSN
- 54) Development of intelligent appliances based on Bluetooth Low Energy (BLE)
- 55) Πληροφοριακό σύστημα ανάλυσης ρίσκου μιας κρίσης στην Ανατολική Ασία
- 56) Αξιοποίηση δημόσιων API για την προώθηση περιεχομένου στο διαδίκτυο
- 57) Σχεδιασμός και Υλοποίηση Παιχνιδιού για συσκευές Android
- 58) e-shop για αθλητικά είδη
- 59) Πληροφοριακό σύστημα για αλυσίδα supermarket
- 60) Ανταλλακτικά αυτοκινήτων (αποθήκη)
- 61) Πληροφοριακό σύστημα για παροχή υπηρεσίας e-food
- 62) Ευφυές Σύστημα για πρόβλεψη τιμών μετοχών
- 63) ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΕΝΔΥΜΑΤΩΝ
- 64) Ηλεκτρονικό Κατάστημα
- 65) ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΦΩΤΟΓΡΑΦΕΙΟΥ
- 66) Βιβλιογραφική ανασκόπηση για Bitcoins
- 67) Πληροφοριακό σύστημα για ναυτιλιακή εταιρία
- 68) PORTAL για Ινστιτούτο αισθητικής
- 69) PORTAL για on-line δημοπρασία
- 70) Πληροφοριακό Σύστημα για μεταφορική εταιρία
- 71) ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΓΙΑ ΑΣΦΑΛΙΣΤΙΚΗ ΕΤΑΙΡΙΑ ΣΕ XML
- 72) Οπτικοακουστική παραγωγή με θέμα τη ζωή στην πόλη και τη φύση
- 73) e-shop φαρμακείο
- 74) Augmentation of User Experience through the use of HTML5 Device APIs
- 75) Supervision of data
- 76) Εφαρμογή Android για e-shop
- 77) Οπτικοακουστική Παραγωγή για Φιλανθρωπικές και Ανθρωπιστικές Δραστηριότητες του ραδιοφωνικού σταθμού Love Radio Κρήτης 102,8
- 78) Κατασκευή ταινίας μικρού μήκους
- 79) 3D Animated ταινία μικρού μήκους
- 80) Ανάπτυξη ηλεκτρονικού παιχνιδιού μέσω Unity
- 81) Παιχνίδι τύπου survival σε Unity
- 82) ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΟΣ ΟΔΗΓΟΣ ΣΑΜΟΥ ΣΕ ANDROID
- 83) ΕΦΑΡΜΟΓΗ ANDROID ΓΙΑ ΚΑΘΟΔΗΓΗΣΗ ΧΡΗΣΤΗ ΣΕ ΠΕΡΙΠΤΩΣΕΙΣ ΕΚΤΑΚΤΗΣ ΑΝΑΓΚΗΣ
- 84) Προστασία πνευματικών δικαιωμάτων στα ηλεκτρονικά βιβλία. Μελέτη και σχεδιασμός νέας

- 91) Observation Center for inclusive education
- 92) Component for Inclusive Education
- 93) Ανάπτυξη Πληροφοριακού Συστήματος για την Έκδοση Visas Μεταναστών με Διεπαφή στην Ελληνική Γλώσσα
- 94) Μεθοδολογία χρήσης του Labview για απομακρυσμένο χειρισμό αναλυτών φάσματος
- 95) Μελέτη τύπων παρεμβολών και αντίστοιχων τεχνικών μετρήσεων σε ασύρματα περιβάλλοντα
- 96) Ανάπτυξη λογισμικού δυναμικής δημιουργίας παιχνιδιού
- 97) Συντακτικός Αναλυτής της Ελληνικής Γλώσσας
- 98) Κατασκευή Prolog Προγραμμάτων με Αλγορίθμους από Βάση Γνώσης.
- 99) Ερωτήσεις σε Φυσική Γλώσσα σε Βάση Δεδομένων
- 100) Σύστημα Διάγνωσης και Αντιμετώπισης Καρδιακών Προβλημάτων σε Ενήλικες
- 101) Σύστημα Διάγνωσης και Αντιμετώπισης Ασθενειών σε παιδιά
- 102) Δημιουργία ενός HTML5 P2P Media Player
- 103) Ανάπτυξη διαχειριστή δικτύων καθοριζομένων από λογισμικό (SDN Controller) με δυνατότητες παροχής ποιότητας υπηρεσίας (QOS).
- 104) Ανάπτυξη διαχειριστή δικτύων καθοριζομένων από λογισμικό (SDN Controller) με δυνατότητες παροχής βίντεο transcoding μέσω εικονικών δικτυακών λειτουργιών (NFV).
- 105) Αρχιτεκτονικές, πρωτόκολλα και τεχνικές, δικτύων καθοριζομένων από λογισμικό με τη χρήση NETFPGA
- 106) Δημιουργία ενός HTML5 P2P client
- 107) Ανάλυση και υλοποίηση υποδομής νέφους ως υπηρεσία (IaaS) με χρήση του OpenStack.
- 108) Αξιολόγηση απόδοσης ενός πρότυπου μηχανισμού ανίχνευσης P2P περιεχομένου σε Ασύρματα δίκτυα
- 109) Αξιολόγηση απόδοσης ενός πρότυπου μηχανισμού ανίχνευσης P2P περιεχομένου σε WIMAX δίκτυα
- 110) Επίβλεψη, διαχείριση και έλεγχος χώρου καλλιέργειών με τη χρήση Ασύρματου Δικτύου Αισθητηρίων (WSN)
- 111) Σχεδίαση και ανάπτυξη πλατφόρμας για την μέτρηση , παρακολούθηση , διαχείριση και έλεγχο Βιοϊατρικών μετρήσεων ασθενών σε πραγματικό χρόνο και παρουσίαση στο διαδίκτυο ή σε άλλη εφαρμογή (i-phone / tablet)

1) Ανάπτυξη συστήματος διοίκησης και διαχείρισης έργου βασισμένο στη μέθοδο Prince 2.

Κατεύθυνση: Computer Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: Παπαδουράκης Γεώργιος

Τηλέφωνο: +30 6945 334969

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Δεβετζόγλου Αλεξάνδρα (3557) Σπύρος Καραφυλλάκης(3596)

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: καμία

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Σκοπός της παρούσας πτυχιακής εργασίας είναι η ανάπτυξη ενός συστήματος διοίκησης και διαχείρισης έργου βασισμένο στη μέθοδο Prince 2 (Projects in Controlled Environments, version 2). Η μέθοδος επιτρέπει την ποιοτική διαχείριση και οργάνωση καθώς και τον ποιοτικό έλεγχο ενός έργου με συνέπεια και επανεξέταση ώστε να ευθυγραμμιστεί με τους στόχους.

Στόχος είναι να δημιουργηθεί ένα web service το οποίο θα υποστηρίξει την φάση εκκίνησης και έναρξης του Prince 2 και θα περιλαμβάνει τα εξής χαρακτηριστικά:

Έναν ηλεκτρονικό επιχειρηματικό μοντέλο καμβά Widgets που θα βοηθούν στη συγκέντρωση πληροφοριών για τους επιμέρους δεσμούς του ηλεκτρονικού καμβά Μία λειτουργία εξαγωγής η οποία θα δημιουργήσει ένα business case έγγραφο Ένα επιχειρηματικό σχέδιο για την προώθηση του λογισμικού. Το αποτέλεσμα θα είναι

ένα web-based εργαλείο για υπολογιστές και tablets.

Για την επίτευξη της πτυχιακής εργασίας, θα χρησιμοποιηθούν web τεχνολογίες όπως HTML,CSS, Javascript, Bootstrap, jQuery, Angularjs και PHP (Symfony).

2) PORTAL ΓΙΑ ΠΑΡΟΧΗ ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΩΝ ΥΠΗΡΕΣΙΩΝ

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: Παπαδάκης Νικόλαος

Τηλέφωνο:003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: Γ

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: PHP, MYSQL,HTML5.0

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

PORTAL για την παροχή ολοκληρωμένων τουριστικών υπηρεσιών.

3) ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΙΣΤΟΤΟΠΟΥ HTML5 ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟΝ ΤΟΥΡΙΣΜΟ ΤΗΣ ΚΡΗΤΗΣ

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: Παπαδάκης Νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Ευτύχιος Πρωτοπαπαδάκης AM 1704

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: HTML 5.0

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Ο ιστότοπος θα υλοποιηθεί με χρήση τεχνολογιών Html5,css3 αλλά και javascript. Στόχος είναι ένα απλό site όπου θα παρουσιάζει παραστατικά τόσο γενικότερες πληροφορίες και φυσικών τοπιών του νησιού όσο και πληροφορίες για πιο συγκεκριμένα αξιοθέατα του νησιού.

Το site θα πρέπει να είναι απλό στην χρήση και κάθε πληροφορία να είναι ευδιάκριτη μέσω μια προσεγμένης εμφάνισης. Για λόγους αισθητικής δίνεται έμφαση στον γενικότερο σχεδιασμό του site αλλά και των μενού με χρήση Material Design (πχ underline menu's όπως στο android Lollipop).

Ανάμεσα στις βασικές σελίδες του ιστότοπου όπως πχ ένα contact form destinations (γενική περιγραφή των τεσσάρων μεγάλων πόλεων που μπορεί να επισκεφτεί ένας τουρίστας στην Κρήτη) υπάρχει και μια HTML5 Gallery αλλά και ένα dropdown menu με τις τέσσερις πόλεις της Κρήτης και τα κυριότερα αξιοθέατα τους.

Τέλος υπάρχει embed ένας google map με προεπιλεγμένα κάποια δημοφιλή αξιοθέατα της Κρήτης.

4) Ανάπτυξη πρωτοκόλλου σε ασύρματα δίκτυα νανο-αισθητήρων

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: Φραγκοπούλου Παρασκευή

Τηλέφωνο: +30 2810 379180

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Θα πρέπει όποιος την αναλάβει να έχει την διάθεση να ασχοληθεί με ερευνητικά θέματα

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Ανάπτυξη εργαλείου προσομοίωσης νανο-δικτύων με χρήση του AnyLogic.

Σχεδίαση ενός point-to-point πρωτοκόλλου στην αρχιτεκτονική νανο-δικτύων.

Μελέτη της απόδοσης του δικτύου και διερεύνηση της κατανάλωσης ενέργειας

των κόμβων. Σκοπός της διατριβής είναι η σχεδίαση ενός

point-to-point πρωτοκόλλου σε δυναμικό περιβάλλον.

5) Ανάπτυξη εφαρμογής Android για το Τμήμα Μηχανικών Πληροφορικής του ΤΕΙ Κρήτης

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: Φραγκοπούλου Παρασκευή

Τηλέφωνο: +30 2810 379180

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Φακουκάκη Βαρβάρα

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Android, ADT, SQL, JAVA

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Η πτυχιακή εργασία «Ανάπτυξη εφαρμογής Android για το Τμήμα Μηχανικών Πληροφορικής του ΑΤΕΙ Κρήτης» θα ασχοληθεί με την ανάλυση ,την περιγραφή και την υλοποίηση των εφαρμογών Android για τα κινητά τελευταίας τεχνολογίας.

Αρχικώς στόχος θα είναι η ανάλυση τέτοιου είδους εφαρμογών όπου η ραγδαία εισβολή τους στην καθημερινότητα μας είναι πλέον πραγματική . Θα πρέπει να σχολιαστεί από τι αποτελείται μια εφαρμογή Android και τι είναι .Επιπλέον θα πρέπει να αναφέρουμε τις αναπτυσσόμενες πλατφόρμες και η σύγκριση τους μέσω των πλεονεκτημάτων και των μειονεκτημάτων τους, δίνοντας έμφαση στην πλατφόρμα ανοιχτού κώδικα Android SDK.

Θα πρέπει να υπάρχει η κατάλληλη γνώση και η εξοικείωση πάνω σε θέματα προγραμματισμού (κυρίως αντικειμενοστραφή προγραμματισμού) ,καθώς επίσης και αφορά θέματα βάσεων δεδομένων. Χρήσιμο θα ήταν ο φοιτητής να έχει και την απαραίτητη γνώση πάνω στην διεπαφή χρήστη-υπολογιστή.

Οι τεχνολογίες οι οποίες θα χρησιμοποιηθούν για την επίτευξη της εφαρμογής θα βασίζεται σε Android SDK είναι με τη χρήση Eclipse IDE μαζί με το ADT (Android Development Tools) όπου θα επεξεργάζεται τα δεδομένα σε JAVA ΚΑΙ XML, και για την καταχώρηση δεδομένων θα χρησιμοποιηθεί MySQL όπου θα χρειαστεί για να αντλούμε δεδομένα όπου θα είναι καταχωρημένα σε μία τοπική βάση.

6) Δημιουργία ηλεκτρονικού καταστήματος για την πώληση βιολογικών προϊόντων από τοπικούς παραγωγούς και κτηνοτρόφους

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: φραγκοπούλου παρασκευή

Τηλέφωνο: +30 2810 379180

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Φετοκάκη Μαρία AM 2970 Ματσάντο Αρσένιος AM 2882

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: sql, http, javascript

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Δημιουργία ηλεκτρονικού καταστήματος για την πώληση βιολογικών προϊόντων από τοπικούς παραγωγούς και τους κτηνοτρόφους.

Ο κύριος στόχος του σχεδιασμού του ηλεκτρονικού καταστήματος είναι η δημιουργία ενός φιλικού περιβάλλοντος διαχείρισης, το οποίο δίνει τη δυνατότητα στους χρήστες-πελάτες να περιηγηθούν και να βρουν εύκολα και γρήγορα το προϊόν της επιθυμίας τους μέσα από μία μεγάλη γκάμα προϊόντων. Όλα τα προϊόντα θα είναι ομαδοποιημένα ανάλογα με το είδος τους και τον κατασκευαστή τους. Κάθε προϊόν θα παρουσιάζεται αρχικά με τον τίτλο του, μία εικόνα και την τιμή του ενώ θα υπάρχει η δυνατότητα από τον πελάτη αν το επιλέξει να διαβάσει αναλυτικότερα τη περιγραφή για κάθε προϊόν, την τιμή καθώς και επιπλέον εικόνες εφόσον αυτές είναι διαθέσιμες. Με την επιλογή του προϊόντος ο χρήστης-πελάτης θα μπορεί να επιλέξει τη προσθήκη του προϊόντος στο καλάθι αγορών και να προχωρήσει στη παραγγελία του.

Ο κάθε χρήστης θα έχει την δυνατότητα να γίνει μέλος, να μπορεί να αγοράσει και να ενημερωθεί για το που μπορεί να βρει τα προϊόντα στην αγορά.

Ο κάθε παραγωγός θα τοποθετεί τα προϊόντα του(γάλα, λάδι, μέλι, κτλ.) στο διαδίκτυο προς πώληση.

Επιπλέον δυνατότητα στους χρήστες-πελάτες που αναζητούν κάποιο συγκεκριμένο προϊόν είναι η χρήση της φόρμας αναζήτησης η οποία τον οδηγεί κατευθείαν στην συγκεκριμένη επιλογή. Αφού επιλέξει ο πελάτης τα προϊόντα της επιθυμίας του και το συμπεριλάβει στο καλάθι αγορών μπορεί να ολοκληρώσει την παραγγελία του με απλό τρόπο, συμπληρώνοντας τη φόρμα παραγγελίας αν είναι νέος πελάτης ή να συνδεθεί με το συνθηματικό του και τον κωδικό του αν είναι ήδη μέλος.

7) Μια επισκόπηση των σύγχρονων υπολογιστικών συστημάτων σύστασης (recommendation systems)

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: φραγκοπούλου παρασκευή

Τηλέφωνο: +30 2810 379180

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Σωτηρία Κυριαζή

Βαθμός Δυσκολίας: B

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: english

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Θα γίνει λεπτομερειακή και σε βάθος μελέτη των πρόσφατων τεχνικών που χρησιμοποιούνται στα

recommendation systems τελευταίας γενιάς βασιζόμενη τουλάχιστον στην παρακάτω βιβλιογραφία.

J. L. Herlocker, J. A. Konstan, L. G. Terveen, and J. T. Riedl, "Evaluating collaborative filtering recommender systems," ACM Transactions on Information Systems (TOIS), vol. 22, no. 1, pp. 5-53, 2004.

G. Adomavicius and A. Tuzhilin, "Toward the next generation of recommender systems: A survey of the state-of-the-art and possible extensions," IEEE Transactions on Knowledge and Data Engineering, vol. 17, no. 6, pp. 734-749, 2005.

Y. Zhou, D. Wilkinson, R. Schreiber, and R. Pan, "Large-scale parallel collaborative filtering for the netflix prize," in Proc. 4th Intl Conf. Algorithmic Aspects in Information

Y. Koren, R. Bell, and C. Volinsky, "Matrix factorization techniques for recommender systems," Computer, vol. 42, no. 8, pp. 30-37, Aug. 2009. [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.1109/MC.2009.263>

Y. Koren, "Factorization meets the neighborhood: A multifaceted collaborative filtering model," in Proceedings of the 14th ACM SIGKDD International Conference on Knowledge Discovery and Data Mining, ser. KDD '08. New York, NY, USA: ACM, 2008, pp. 426-434. [Online]. Available: <http://doi.acm.org/10.1145/1401890.1401944>

H. Ma, I. King, and M. R. Lyu, "Mining web graphs for recommendations," IEEE Trans. on Knowl. and Data Eng., vol. 24, no. 6, pp. 1051-1064, Jun. 2012. [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.1109/TKDE.2011.18>

8) Δημιουργία ηλεκτρονικού καταστήματος με προϊόντα για gamers

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: φραγκοπούλου παρασκευή

Τηλέφωνο: +30 2810 379180

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Vasilis Da Vitzi, Γιαννακουδάκης Στυλιανός

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: php, html5, sql, javascript

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Δημιουργία ιστοσελίδας ηλεκτρονικού καταστήματος με ηλεκτρονικά προϊόντα που απευθύνονται κυρίως σε gamers, όπως το e-shop.gr αλλά με λίγο πιο συγκεκριμένο κοινό. Η ιστοσελίδα αυτή θα παρέχει όλες τις δυνατότητες που σου προσφέρουν αντίστοιχες ιστοσελίδες που κυκλοφορούν στο διαδίκτυο, όπως:

-Δυνατότητα δημιουργίας λογαριασμού χρήστη (εγγραφή).

-Δυνατότητα και εισόδου- εξόδου σε αυτή (login/logout).

-Δυνατότητα διαχείρισης της σελίδας και των λογαριασμών από admin account.

-Ενημέρωση πελάτη για την άμεση διαθεσιμότητα των προϊόντων αλλά και τη μελλοντική. -Καλάθι αγορών για τους πελάτες του ηλ. καταστήματος. -Επιλογή τρόπου καταβολής των χρημάτων για τους πελάτες. -Δυνατότητα παρακολούθησης εξέλιξης της παραγγελίας.

Ίσως προστεθούν και άλλα στη συνέχεια. Η γλώσσα που θα χρησιμοποιηθεί είναι php σε html5, θα χρειαστεί SQL καθώς η δημιουργία μιας βάσης δεδομένων, CSS για το style κομμάτι της σελίδας, και javascript αν χρειαστεί.

9) ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΟΙ ΟΔΗΓΟΣ ΧΑΝΙΩΝ

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού Τ.Ε

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο:003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: ΝΙΚΟΛΟΥΔΑΚΗΣ ΠΕΤΡΟΣ 2198

Βαθμός Δυσκολίας: Γ

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: PHP, JAVA, SQL, mysql

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

PORTAL ME ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΟΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΑ ΧΑΝΙΑ

10) Εφαρμογή Οπτικοποίησης Μετρήσεων Απόδοσης Ιστοσελίδας

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: αϊβαλής κωστής

Τηλέφωνο: 6944 437265

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: GWT, Java, Android, MySQL

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Η εφαρμογή θα διαβάζει ουρές από μετρήσεις που προέρχονται από την λειτουργία διαδικτυακής εφαρμογής και θα οπτικοποιεί τις πληροφορίες γραφικά σε σχεδόν πραγματικό χρόνο μέσω εφαρμογής smartphone. Θα πρέπει να δημιουργούνται διάφορες μορφές γραφικών όπως gauges, διαγράμματα ή πίτες.

11) Εφαρμογή Προώθησης Φωτογραφιών σε Smartphone

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: αϊβαλής κωστής

Τηλέφωνο: 6944 437265

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Java, Android, MySQL, RabbitMQ

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Κατασκευή JAVA εφαρμογής η οποία θα φωτογραφίζει χώρο, χρησιμοποιώντας την web camera σταθερού υπολογιστή σε τακτά χρονικά διαστήματα. Εάν υπάρχει αλλαγή μεταξύ δύο συνεχόμενων φωτογραφιών θα θεωρείται ότι δημιουργήθηκε κάποια κίνηση. Τότε θα πρέπει να αποθηκευτεί η φωτογραφία σαν BLOB σε βάση δεδομένων. Στον ίδιο υπολογιστή θα πρέπει να κατασκευαστεί και να τρέχει πρόγραμμα που θα παρακολουθεί τα νέα blobs από την βάση, θα τα διαβάζει και θα τα εισάγει (enqueue) κάθε φωτογραφία από την βάση δεδομένων σε μία δομή ουράς.

Η εφαρμογή σε Smartphone θα φορτώνει την κάθε φωτογραφία από την ουρά (dequeue) στην οθόνη του.

Για την υλοποίηση της ουράς και την μεταφορά θα χρησιμοποιηθεί το σύστημα RabbitMQ.

12) Εφαρμογή Διαχείρισης Εταιρικής Σελίδας Facebook

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: αϊβαλής κωστής

Τηλέφωνο: 6944 437265

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Java, Swing, MySQL

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Υλοποίηση εφαρμογής desktop, η οποία συνδεδεμένη σε εταιρικό λογαριασμό Facebook, θα αναρτά κείμενο και φωτογραφίες αυτόματα, με συχνότητα σύμφωνη με τις επιλογές του χρήστη (μία ανά ημέρα, δύο ανά ημέρα κλπ.). Η εφαρμογή θα πρέπει να μετράει την απήχηση των αναρτήσεων σε likes και θα μεταφέρει σε βάση δεδομένων τα σχόλια, ανά ανάρτηση.

Θα χρειαστεί να γίνει χρήση των APIs Facebook4j.jar ή restfb.jar

13) Πρόγραμμα κοινοχρήστων πολυκατοικιών

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού Τ.Ε.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: βιδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 2810-379892

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: Αλέξανδρος Παπανικολάου 2891

Βαθμός Δυσκολίας: B

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: -

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Θέμα πτυχιακής Πρόγραμμα κοινοχρήστων πολυκατοικιών. Σύστημα visual basic.

Στο πρόγραμμα αυτό ο χρήστης θα υπολογίζει τα κοινόχρηστα που πρέπει να πληρώσει ο κάθε ένοικος της πολυκατοικίας ανάλογα με το κοινόχρηστο ρεύμα την χρήση του ανσασέρ την θέρμανση κ.α.

Το πρόγραμμα θα αποθηκεύει τα παραπάνω αποτελέσματα σε βάση δεδομένων. Επίσης θα κρατάει σε βάση πότε έγινε αλλαγή πυροσβεστήρων και απεντόμωση σε κάθε πολυκατοικία και θα υπενθυμίζει στον χρήστη του προγράμματος την ημερομηνία που πρέπει να αλλάχτούν οι πυροσβεστήρες και να γίνει επανάληψη της απεντόμωσης.

14) Υλοποίηση Εταιρικού Ιστότοπου για Video Club

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: αϊβαλής κωστής

Τηλέφωνο: 6944 437265

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Άρης Φουρναράκης & Διονύσης Μπάσας

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Java, Swing, JSP και MySQL

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Η εργασία αυτή αφορά την κατασκευή Διαδικτυακής εφαρμογής επιλογής και δανεισμού βίντεο DVD. Αποτελείται από 2 τμήματα:

1. Το τμήμα διαχείρισης, το οποίο θα να είναι γραμμένο για desktop υπολογιστές και θα τρέχει σε Swing-Java με Βάση Δεδομένων MySQL και
2. Την εφαρμογή επιλογής και δανεισμού για τον πελάτη, που θα είναι διαδικτυακή εφαρμογή, υλοποιημένη σε JSP, με ή χωρίς χρήση Framework. Ο πελάτης θα πρέπει να μπορεί να βλέπει την καρτέλα του.

Θα πρέπει να εκτυπώνονται αναφορές και εκτυπώσεις.

15) ΜΕΤΑΔΟΣΗ ΕΙΚΟΝΑΣ ΚΑΙ ΒΙΝΤΕΟ ΑΠΟ DRONE

Κατεύθυνση: Networks Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παναγιωτάκης σπυρίδων

Τηλέφωνο: 0030 2810 379707

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: ARDUINO, RASPBERRY, ΑΣΥΡΜΑΤΑ ΔΙΚΤΥΑ

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

ΣΚΟΠΟΣ ΤΗΣ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΙΝΑΙ Η ΜΕΤΑΔΟΣΗ ΧΑΜΗΛΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ ΒΙΝΤΕΟ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΩΝ ΣΕ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟ ΧΡΟΝΟ ΜΕΣΩ ΑΣΥΡΜΑΤΟΥ ΜΟΝΤΕΜ RF ΑΠΟ ΚΑΜΕΡΑ ΠΟΥ ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΤΟΠΟΘΕΤΗΜΕΝΗ ΣΕ ΑΥΤΟΣΧΕΔΙΟ DRONE.

16) ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΤΥΠΟΥ DOBBLE

Κατεύθυνση: Networks Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παναγιωτάκης σπυρίδων

Τηλέφωνο: 0030 2810 379707

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: ANDROID, JAVASCRIPT, WEB

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

ΣΚΟΠΟΣ ΤΗΣ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΑΝΑΠΤΥΧΘΕΙ ΕΝΑ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΚΑΡΤΕΣ ΤΥΠΟΥ DOBBLE ΟΠΟΥ ΘΑ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ ΔΥΟ Η' ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ ΑΠΟ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΙΚΗ ΣΥΣΚΕΥΗ ΔΙΑΘΕΤΟΥΝ.

17) Video and Audio streaming management system - Σύστημα ελέγχου ροής ήχου και βίντεο.

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: μαλάμος αθανάσιος

Τηλέφωνο: 2810379884

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Πολυμέσα

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Στην εργασία αυτή θα σχεδιαστεί και θα αναπτυχθεί μια πλατφόρμα ελέγχου ροής εικόνας και βίντεο καθώς και παρουσίασης του περιεχομένου με τεχνολογίες HTML5.

18) Humanoids στο διαδίκτυο

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: μαλάμος αθανάσιος

Τηλέφωνο: 2810379884

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: γνώσεις web3d

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Σκοπός της εργασίας αυτής είναι η ενσωμάτωση στους humanoid αλγορίθμους, που έχουν αναπτυχθεί στο διαδίκτυο, δυναμικών παραγόντων με στόχο την αυτόνομη κίνηση.
(μια εικόνα μπορεί να πάρει κανείς από το <http://www.medialab.teicrete.gr/minipages/H-Anim/index.html>)

19) Πλατφόρμα διαχείρισης εμπορικής εταιρίας

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: μαλάμος αθανάσιος

Τηλέφωνο: 2810379884

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Μανώλης Μπρόκος

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: ΘΠΑ

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Μια εφαρμογή η οποία θα δίνεται σε κάποια επιχείρηση και θα περιέχει ότι αυτή χρειάζεται στην διαχείριση προϊόντων, πελατών, υπηρεσιών της. Η βασική εργασία μιας επιχείρησης είναι να πουλάει προϊόντα και υπηρεσίες σε πελάτες, είτε είναι κάποια επιχείρηση εστίασης, είτε είναι κάποια επιχείρηση πώλησης προϊόντων καθαρά, όπως ένα μαγαζί με ανταλλακτικά αυτοκινήτων. Η ολοκληρωμένη εφαρμογή θα περιλαμβάνει μια Universal εφαρμογή για Windows η οποία θα προσαρμόζεται στην εκάστοτε συσκευή (κινητό, tablet, υπολογιστή) & εφαρμογή για android συσκευές.

Η εφαρμογή θα περιέχει τις παρακάτω δυνατότητες:

Αρχείο Αποθήκης -> Κατηγορίες, περιγραφές προϊόντων, παρακολούθηση αποθεμάτων, barcodes

Αρχείο Προμηθευτών -> κινήσεις με προμηθευτές, ιστορικό

Αρχείο Πελατών (ανάλογα την επιχείρηση θα μπορεί να χρησιμοποιηθεί) -> κινήσεις, ιστορικό.

Έκδοση παραστατικού

Έσοδα-Έξοδα -> Νομίσματα, συναλλαγές (πληρωμές, εισπράξεις, κέρδη)

Υπηρεσίες μέσω Smartphone, υπολογιστή, tablet

Δυνατότητα backup στο cloud

Διαφορετικοί χρήστες με διαφορετικές δυνατότητες και διαφορετικά interface

Κλείδωμα εφαρμογής με pin

Λήψη παραγγελιών μέσω Smartphonetwg επιχείρησης εστίασης).

20) Διαδικτυακή σελίδα παρουσίας ξενοδοχειακής μονάδας με δυνατότητα προσαρμογής σε διαφορετικές συσκευές.

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: μαλάμος αθανάσιος

Τηλέφωνο: 2810379884

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Καρκαλής Νίκος AM3346

Βαθμός Δυσκολίας: Β

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: PHP MYSQL, ΘΠΑ

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Σκοπός της πτυχιακής εργασίας μου είναι η ανάπτυξη ενός διαδικτυακού ιστότοπου. Αντικείμενο

είναι η σχεδίαση και ανάπτυξη ιστοτόπου μιας ξενοδοχειακής μονάδας. Σε αυτόν τον ιστότοπο ο πελάτης θα μπορεί να κάνει κρατήσεις δωματίων online, Ο σχεδιασμός του ιστοτόπου θα γίνει με σεβασμό στις νέες τάσεις διαλειτουργικότητας και προσαρμογής του περιεχομένου στους περιορισμούς και τις δυνατότητες των συσκευών ανάγνωσης.

21) Ανίχνευση κίνηση με αισθητήρες που προσαρμόζονται στο σώμα (wearable sensors)

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: μαλάμος αθανάσιος

Τηλέφωνο: 2810379884

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Μπατάκης

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Γνώση μηχανών παιχνιδιών

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Στην εργασία αυτή θα αναπτύξουμε γύρω από μια μηχανή παιχνιδιών τις απαραίτητες λειτουργίες ενσωμάτωσης αισθητήρων που ο χρήστης φέρει στο σώμα. Η ανάπτυξη θα συμπληρωθεί με την δημιουργία ενός παιχνιδιού δράσης για λόγους επίδειξης.

22) Αλγόριθμοι και διαδικασίες δημιουργίας γραφικών προοδευτικής εμφάνισης. Algorithms and processes for progressive graphics applications.

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: μαλάμος αθανάσιος

Τηλέφωνο: 2810379884

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Πασχάλης Δεδούσης

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: γνώση WEB3D τεχνολογιών

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Τα γραφικά προοδευτικής εμφάνισης έχουν προσελκύσει την προσοχή της παγκόσμιας κοινότητας με μια μεγάλη γκάμα εφαρμογών στην βιομηχανία. Σκοπός της εργασίας αυτής είναι να συγκεντρώσει και να καταγράψει τις τεχνικές και τους αλγορίθμους που χρησιμοποιούνται. Επίσης θα γίνει διερεύνηση και υλοποίηση μιας νέας μεθοδολογίας ανάπτυξης γραφικών που θα στηρίζεται στις ιδιαιτερότητες των γραφικών WEB 3D.

23) Ανάπτυξη Web πλατφόρμας διαχείρισης και εξυπηρέτησης αιτημάτων σε C# με ASP.NET MVC.

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού Τ.Ε Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: βιδάκης νικόλαος Τηλέφωνο: 2810-379892

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Πάσσιος Ευστάθιος(ΑΜ:1270), Κουκλάκης Γεώργιος(ΑΜ:658)

Βαθμός Δυσκολίας: Α Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: - Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016 Περιγραφή

Η εργασία αφορά την υλοποίηση μίας Web πλατφόρμας διαχείρισης και εξυπηρέτησης αιτημάτων. Τα αιτήματα αφορούν υπηρεσίες όπου κάθε πολίτης χρειάζεται στην καθημερινότητά του. Μέσω ενός δικτύου συνεργατών, με έναν κεντρικό διαχειριστή οι πολίτες θα μπορούν να αναζητούν online υπηρεσίες που έχουν ανάγκη και αυτές να προωθούνται στους αρμόδιους ώστε να πραγματοποιηθούν. Την προώθηση και την επίβλεψη της διεκπεραίωσης αναλαμβάνει ο κεντρικός διαχειριστής. Οι ενδιαφερόμενοι θα ενημερώνονται αυτόματα για τη εξέλιξη των αιτημάτων τους σε κάθε στάδιο που βρίσκεται, ωστόσο θα μπορούν να επιβλέπουν και οι ίδιοι την κατάσταση των αιτημάτων τους οποιαδήποτε στιγμή. Η πλατφόρμα εμπεριέχει μηχανισμό για υπολογισμό και απόδοση προμηθειών στους εμπλεκόμενους για την διεκπεραίωση της υπηρεσίας. Η ανάπτυξή της έγινε σε C# με τεχνολογία ASP.NET MVC. Για βάση χρησιμοποιήθηκε MySQL.

24) Αναγνώριση συναισθημάτων μέσω της ανάλυσης φωνής

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: τσικνάκης μανώλης

Τηλέφωνο: +30 2810-379313

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: MATLAB, C, C ++, Digital Image Processing, Computer vision

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Ο προσδιορισμός μέσω υπολογιστικών μεθόδων των συναισθημάτων ενός ατόμου από το σήμα της ομιλίας του είναι ιδιαίτερα επιθυμητή σε μία σειρά από πεδία εφαρμογών. Προηγούμενες μελέτες σχετικά με την αυτόματη κατηγοριοποίηση της συναισθηματικής ομιλίας έχουν επιτύχει ακρίβεια μεταξύ 50% και 85% ανάλογα με την εργασία (π.χ. αριθμός χαρακτηριστικών συγκίνηση (emotion labels), ο αριθμός των ομιλητών, το μέγεθος της βάσης δεδομένων) [1]. Μια συνολική ανασκόπηση των υφιστάμενων προσεγγίσεων δίνεται στο [2].

Σε αυτήν την εργασία θα χρησιμοποιήσουμε το σύνολο δεδομένων SEMAINE (που έχει παραχθεί από το SSPNET - Ένα ευρωπαϊκό δίκτυο αριστείας στον τομέα του social signal processing, <http://sspnet.eu/2010/04/semaine-corpus/>) το οποίο αποτελείται από συναισθηματικά χρωματισμένες συνομιλίες. Οι χρήστες έχουν καταγραφεί, ενώ συμμετείχαν σε συνομιλίες που σκοπό είχαν να προκαλέσουν συναισθηματικές αντιδράσεις. Η βάση αυτή έχει πλήρως (δηλαδή ο χρόνος και η αξία) σχολιαστεί (annotated) σε 21 διαστάσεις, συμπεριλαμβανομένων του σθένους, διέγερσης, δύναμης, και των έξι βασικών συναισθημάτων από τρεις έως και επτά βαθμολογητές. Στόχος της πτυχιακής αυτής είναι η ανάπτυξη αλγορίθμων εξαγωγής χαρακτηριστικών της φωνής και εφαρμογή αλγορίθμων μηχανικής μάθησης - αναγνώρισης προτύπων, με στόχο την αναγνώριση συναισθηματικών καταστάσεων βασισμένοι μόνο στην φωνή.

[1] M. Pantic and L. Rothkrantz, "Toward an affect-sensitive multimodal human-computer interaction," Proceedings of the IEEE, vol. 91, no. 9, pp. 1370-1390, September 2003.

[2] R. Cowie, E. Douglas-Cowie, N. Tsapatsoulis, G. Votsis, S. Kollias, W. Fellenz, and J. Taylor, "Emotion recognition in human computer interaction," IEEE Signal Processing Magazine, vol. 18, no. 1, pp. 32-80, January 2001.

25) Αναγνώριση ομιλίας σε βίντεο μέσω της ανάλυσης της κίνησης του στόματος

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: τσιγκάκης μανώλης

Τηλέφωνο: +30 2810-379313

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: MATLAB, C, C ++, Digital Image Processing, Computer vision

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Η δραστηριότητα του στόματος αποκαλύπτει πληροφορίες σχετικά με την ψυχολογική κατάσταση του ανθρώπου. Η διαθέσιμη έρευνά μας δείχνει ότι κάποια μοτίβα δραστηριότητας του στόματος σχετίζονται με το στρες και το άγχος.

Ο σκοπός αυτής της πτυχιακής είναι να επεκτείνει τις γνώσεις μας σε αυτή την κατεύθυνση με τον σχεδιασμό και την ανάπτυξη προηγμένων εργαλείων επεξεργασίας εικόνων για την ανάλυση δραστηριότητας του στόματος.

Ο κύριος στόχος, ως σημείο εκκίνησης, είναι να ανιχνεύσει αν ένα άτομο μιλάει ή όχι. Αυτό αποτελεί απαραίτητη προϋπόθεση για την αφαίρεση παραμορφώσεων λόγω κίνησης όταν το άτομο μιλάει.

26) Σχεδιασμός φορητής πλατφόρμας εντοπισμού πτώσεων με τη χρήση επιταχυνόμετρου

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: τσιγκάκης μανώλης

Τηλέφωνο: +30 2810-379313

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: MATLAB, C, C ++, Microcontroller programming, Modular electronics and PCB design

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Οι πτώσεις είναι η κύρια αιτία των τραυματισμών σε ηλικιωμένους και η κύρια αιτία θανάτου από ατύχημα σε άτομα 75 ετών και άνω. Επίσης, πάνω από το 90% των καταγμάτων του ισχίου προκύπτει ως αποτέλεσμα των πτώσεων σε άτομα ηλικίας 70 ετών και άνω. Οι πτώσεις έχουν επίσης δραματική ψυχολογικές, ιατρικές και κοινωνικές συνέπειες, καθώς και μεγάλο κόστος περίθαλψης.

Σκοπός της παρούσας διπλωματικής εργασίας είναι ο σχεδιασμός μιας πρωτότυπης συσκευής που χρησιμοποιεί έναν μικροελεγκτή για την επεξεργασία δεδομένων επιταχυνσιόμετρου για την ανίχνευση πτώσεων. Ο σχεδιασμός θα υποστηρίζεται από την υπάρχουσα γνώση στο εργαστήριο μας σχετικά με τους αλγόριθμους ανίχνευσης πτώσης.

27) Λειτουργική επέκταση πληροφοριακού συστήματος ηλεκτρονικού φακέλου υγείας παιδιατρικής κλινικής

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: τσικνάκης μανώλης

Τηλέφωνο: +30 2810-379313

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Προγραμματισμός Java/Spring Framework (<http://www.springsource.org/>) PrimeFaces (<http://www.primefaces.org/>) Hibernate (<http://www.hibernate.org/>) MySQL (<http://www.mysql.com/>) Javascript/jQuery (<http://jquery.com/>) Επιθυμητά: Γνώσεις Javascript/jQuery (

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Ο Ηλεκτρονικός Φάκελος Υγείας (ΗΦΥ), είναι μία εξελισσόμενη έννοια που ορίζεται ως μία συστηματική συλλογή ηλεκτρονικών πληροφοριών σχετικά με την υγεία μεμονωμένων ασθενών. Το HerEHR αποτελεί έναν τέτοιο ΗΦΥ, που εξειδικεύεται σε παιδιά με επιληψία και είναι προσβάσιμος από πολλούς χρήστες με διαφορετικούς ρόλους. Έχει αναπτυχθεί σε συνεργασία με το ΠΑΓΝΗ. Στόχος της πτυχιακής εργασίας είναι η επέκταση του συστήματος HerEHR, με την επιπλέον λειτουργικότητα που κρίνεται αναγκαία:

Μηχανισμός ελέγχου και καταγραφής ενεργειών των χρηστών (logging and auditing service). Σε ένα περιβάλλον διαχείρισης ευαίσθητων δεδομένων από πολλαπλούς χρήστες, είναι αναγκαίος ένας μηχανισμός, μέσω του οποίου θα μπορεί να πραγματοποιηθεί ο αναλυτικός έλεγχος των κινήσεων των χρηστών.

Σύνοψη της κλινικής εικόνας του ασθενή, για την άμεση εκτίμηση της υγείας από τον Ιατρό. Αυτό σημαίνει ότι η περίληψη κάθε ασθενή θα περιλαμβάνει διαφορετικά στοιχεία, ανάλογα με το ποια από αυτά θεωρεί σημαντικά ο ιατρός του.

Γραφικό περιβάλλον απεικόνισης της φαρμακευτικής αγωγής και των κρίσεων του ασθενή. Κάθε ασθενής μπορεί να λαμβάνει ένα ή παραπάνω φάρμακα/ δοσολογία σε συγκριμένα χρονικά πλαίσια. Και μπορεί να έχει μία ή παραπάνω επιληπτικές κρίσεις διαφορετικού ή και του ίδιου τύπου κάθε μήνα. Είναι πολύ χρήσιμο για τον ιατρό να μπορεί να δει άμεσα ποια ήταν η φαρμακευτική αγωγή του ασθενή σε σχέση με τις κρίσεις κάθε μήνα.

Εισαγωγή ενδεικτικών πραγματικών δεδομένων στο σύστημα, δοκιμές και αποσφαλμάτωση του.

28) Μέτρηση του ρυθμού ανοιγοκλείσματος των βλεφάρων του ανθρώπινου ματιού (Measurement of the eye-blinking rate from video)

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: τσικνάκης μανώλης

Τηλέφωνο: +30 2810-379313

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: MATLAB, C, C ++, Ψηφιακή επεξεργασία εικόνας, υπολογιστική όραση (Computer vision)

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Ο ρυθμός με τον οποίο ανοιγοκλείνουν τα βλέφαρα του ανθρώπινου ματιού χρησιμοποιείται συχνά για να εκτιμηθεί η διανοητική κατάσταση, η συμπεριφορά ή η κατάσταση ενός υποκειμένου, όπως υπνηλία, κόπωση και άλλες ειδικές ψυχιατρικές παθήσεις.

Ένας μη παρεμβατικός τρόπος για τη μέτρηση του ρυθμού με τον οποίο ανοιγοκλείνουν τα βλέφαρα βασίζεται στην ανάλυση σχετικών εικόνων από βίντεο.

Στόχος της παρούσας εργασίας είναι να αναπτύξει αλγοριθμικές μεθόδους, μέσω της ανάλυσης βίντεο, με στόχο την με ακρίβεια μέτρηση του ρυθμού κλεισίματος του ματιού (eye blinking).

29) Ανίχνευση της στάσης του σώματος μέσω ανάλυσης βίντεο (Video-based posture detection and classification)

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: τσικνάκης μανώλης

Τηλέφωνο: +30 2810-379313

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: MATLAB, C, C ++, Ψηφιακή επεξεργασία εικόνας, υπολογιστική όραση (Computer vision)

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Η ικανότητα ανίχνευσης της ανθρώπινης στάσης είναι πολύ σημαντική για εφαρμογές που σχετίζονται με την ανάλυση της ανθρώπινης συμπεριφοράς. Η ανάπτυξη τεχνικών για την ανίχνευση και την ταξινόμηση της στάσης του σώματος είναι, συνεπώς, ιδιαίτερα σημαντική με εφαρμογές σε διάφορους τομείς, μεταξύ των οποίων και οι υπηρεσίες τηλεπαρακολούθησης ατόμων και την φροντίδα των ηλικιωμένων.

Ο σκοπός της παρούσας διατριβής είναι η εφαρμογή και μελέτη (σύγκριση) υφιστάμενων προσεγγίσεων που βασίζονται στην όραση (vision-based) για την παρακολούθηση της στάσης του ανθρώπινου σώματος με στόχο την ανίχνευση πτώσεων και την αναγνώριση της στάσης των ατόμων που βρίσκονται στο έδαφος.

30) Ανίχνευση επιληπτικής δραστηριότητας με χρήση ηλεκτροεγκεφαλογραφήματος (EEG)

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: τσικνάκης μανώλης

Τηλέφωνο: +30 2810-379313

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: MATLAB, Ψηφιακή Επεξεργασία Σημάτων

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Η καταγραφή της εγκεφαλικής δραστηριότητας γίνεται ευρέως στην κλινική πρακτική μέσω του ηλεκτροεγκεφαλογραφήματος. Σε καταγραφές μακράς διάρκειας, η ανάδειξη της δυναμικής κατάστασης κάθε χρονική στιγμή πραγματοποιούνται μέσω χαρακτηριστικών δεικτών (features). Οι

δείκτες αυτοί είναι γραμμικοί/μη γραμμικοί προερχόμενοι από χρονικά, φασματικά, μορφολογικά χαρακτηριστικά.

Σκοπός της συγκεκριμένης εργασίας είναι η ανάπτυξη αλγορίθμων για την ανίχνευση και κατηγοριοποίηση παθολογικών προτύπων σε άτομα που πάσχουν από επιληψία. Η παρούσα διπλωματική γίνεται σε συνεργασία με το ΠΑΓΝΗ το οποίο παρέχει πραγματικά δεδομένα.

31) 1. Σύστημα καταγραφής βιολογικών ζωτικών παραμέτρων σε κινητό με τη χρήση βάσης δεδομένων SQLite.

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: τσικνάκης μανώλης

Τηλέφωνο: +30 2810-379313

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Γνώσεις προγραμματισμού σε περιβάλλοντα έξυπνων κινητών τηλεφώνων android ή iOS

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Ο σκοπός αυτής της εργασίας είναι η υλοποίηση ενός προγράμματος καταγραφής βιοϊατρικών δεδομένων (όπως πίεση, καρδιακοί παλμοί, ποσοστό οξυγόνου στο αίμα, βάρος, επίπεδα γλυκόζης, κ.α.) με τη χρήση προγράμματος σε κινητό τηλέφωνο.

Το πρόγραμμα θα πρέπει να υλοποιεί ενός τύπου ημερολόγιο και να μπορεί να παρουσιάζει στο χρήστη γραφικές παραστάσεις οπτικοποίησης των ήδη καταγεγραμμένων δεδομένων. Το σύστημα θα πρέπει επίσης να έχει την δυνατότητα ειδοποίησης του χρήστη για να κάνει τις καταγραφές καθώς και να τον ενημερώνει για τις επόμενες (όπως ένα ηλεκτρονικό ημερολόγιο). Τα δεδομένα θα αποθηκεύονται σε βάση δεδομένων για κινητά SQLite.

Οι σπουδαστές θα πρέπει να κάνουν την ανάλυση των απαιτήσεων των χρηστών, έρευνα στη διεθνή βιβλιογραφία για παρόμοια συστήματα, τη σχεδίαση και υλοποίηση.

32) Κατασκευή Εφαρμογής Ψηφιακού Στροφόμετρου και Αισθητήρα

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: αϊβαλής κωστής

Τηλέφωνο: 6944 437265

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Στέλιος Πετράκης

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Java και προγραμματιστικό περιβάλλον Android

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Η πτυχιακή αποτελείται από δύο τμήματα:

1. Κατασκευή αισθητήρα που θα αποτελείται από κύκλωμα με πηνίο το οποίο θα μετατρέπει σε ρεύμα τις αυξομειώσεις μαγνητικού πεδίου από το καλώδιο του μπουζί κινητήρα σε λειτουργία και θα τροφοδοτεί την εφαρμογή με αναλογική πληροφορία που λαμβάνεται επαγωγικά και
2. Εφαρμογή Android που θα αναλύει το εισερχόμενο σήμα και θα οπτικοποιεί την πληροφορία στην

οθόνη του κινητού, έτσι ώστε να μετατρέπει ένα smartphone σε στροφόμετρο κινητήρα.

33) Εφαρμογή Διαχείρισης Αντιπροσωπίας Αυτοκινήτων

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: αϊβαλής κωστής

Τηλέφωνο: 6944 437265

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Ασιμήνα Νάκου

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Java, Swing, MySQL

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Σχεδίαση και υλοποίηση Java-Swing εφαρμογής για την διαχείριση των βασικών λειτουργιών καταστήματος αντιπροσωπίας αυτοκινήτων. Το σύστημα θα κρατάει και θα διαχειρίζεται αρχείο πελατών, αρχείο αυτοκινήτων, τους λογαριασμούς των πελατών και θα δίνει πλήρη εικόνα των υπολοίπων λογαριασμών.

Η υλοποίηση θα γίνει σε Java και η βάση δεδομένων θα είναι η MySQL.

34) Σύστημα Καταγραφής Βλαβών και Παρακολούθησης Επιδιόρθωσης Αντλιοστασίων

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: αϊβαλής κωστής

Τηλέφωνο: 6944 437265

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Παναγιώτης Κατσακιώρης

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Java Swing, MySQL, Jaspersoft Studio

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Υλοποίηση προγράμματος καταγραφής και παρακολούθησης κατάστασης βλαβών για αντλιοστάσια. Το σύστημα θα υποστηρίζει την καταχώρηση βλαβών και την εισαγωγή όλων των σταδίων αποκατάστασης της κάθε βλάβης. Θα επιτρέπει την παροχή στατιστικών και δημιουργία αναφορών με σκοπό την μελέτη της συχνότητας, το κόστος και το είδος της κάθε βλάβης.

Η εφαρμογή θα γίνει σε Java και η βάση δεδομένων θα είναι η MySQL.

35) Υλοποίηση Εταιρικού Ιστότοπου για Μεταφορική Εταιρία

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: αϊβαλής κωστής

Τηλέφωνο: 6

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: Γιώργος Κεφαλογιάννης

Βαθμός Δυσκολίας: B

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: PHP, MySQL, Joomla

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Σχεδίαση και υλοποίηση δίγλωσσου συστήματος διαχείρισης περιεχομένου για της ανάγκες μεταφορικής εταιρίας, βασισμένο στο CMS Joomla.

Οι πελάτες θα μπορούν να καταχωρούν αιτήματα για μεταφορά εμπορευμάτων σε ειδική φόρμα.

36) Ανάπτυξη εφαρμογής εικονικής δικτύωσης με χρήση της PostgreSQL

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: ακουμιανάκης δημοσθένης

Τηλέφωνο: 2810-379190

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: Θεανώ Αστέρη

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Γνώση PostgreSQL

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Η πτυχιακή θα μελετήσει τη δικτύωση μελών ομάδας ενός εικονικού δικτύου που ανταλλάσσουν μηνύματα και πληροφορίες σχετικές με μια ατζέντα εργασίας. Θα αξιοποιηθούν οι PostgreSQL και η βιβλιοθήκη materialise για διαδραστική απόδοση της συνεργασίας των μελών. Θα μελετηθούν επίσης εναλλακτικές μορφές αναπαράστασης των δεσμών που αναπτύσσονται μεταξύ των μελών καθώς και η μεταβολή της έντασης των δεσμών από ασθενής σε ισχυρούς και αντίστροφα.

37) Δημιουργία Διαδικτυακής Εφαρμογής Προσφοράς & Ζήτησης Εργασίας

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: αϊβαλής κωστής

Τηλέφωνο: 6944 437265

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: Δημήτρης Μαυροφοράκης

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Java Web Framework, MySQL, Apache Tomcat

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Κατασκευή εφαρμογής κοινωνικής δικτύωσης, λειτουργικά περίπου όπως το LinkedIn, στο οποίο θα υπάρχουν δύο ρόλοι: εργαζόμενοι που ψάχνουν εργασία και εταιρίες που ζητούν εργαζόμενους. Κάθε χρήστης θα εγγράφεται, και θα ανεβάζει το βιογραφικό του σημείωμα.

Οι εταιρίες θα παρουσιάζουν το προφίλ τους και θα δηλώνουν τις ανοικτές θέσεις ανά ειδικότητα.

Η εφαρμογή θα προτείνει ποιος είναι η καταλληλότερος βάσει των στοιχείων που έχει ο εργαζόμενος και αυτών που ζητάει ο εργοδότης.

38) Διαδικτυακή Εφαρμογή Προσφοράς και Ζήτησης Συνεργασίας Μουσικών

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: αϊβαλής κωστής

Τηλέφωνο: 6944 437265

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Γιώργος Δροσινός

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Java Web Framework, MySQL, Apache Tomcat, Hibernate, Vaadin

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Κατασκευή συστήματος καταχώρησης προσφορών και ζήτησης εργασίας και συνεργασίας για εκδηλώσεις, κέντρα και συναυλίες. Το κάθε μέλος, ανάλογα με τον ρόλο του (μουσικός, συγκρότημα, κέντρο, οργανωτής εκδήλωσης) έχει μία σελίδα στην οποία παρουσιάζει το προφίλ του, δείγματα της δουλειάς του και φωτογραφίες.

Οι προσφορές καταχωρούνται σε βάση δεδομένων. Η εφαρμογή θα πρέπει να κατασκευαστεί σε Rich Internet περιβάλλον, όπως GWT ή Vaadin και να χρησιμοποιείται MySQL προσβάσιμη με JDBC ή Hibernate.

39) Διαδικτυακό Σύστημα Παραγγελιών Εκτύπωσης Ψηφιακών Φωτογραφιών Υλοποιημένο σε Apache Struts 2

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: αϊβαλής κωστής

Τηλέφωνο: 6944 437265

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Θωμάς Τσιάπας

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Struts2, MySQL

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Το αντικείμενο της πτυχιακής εργασίας αφορά στην ανάπτυξη ενός διαδικτυακού συστήματος αποστολής και παραγγελίας ψηφιακών φωτογραφιών προς εκτύπωση για ένα φωτογραφικό κατάστημα. Η υλοποίησή του θα γίνει με χρήση τεχνολογίας Servlets αξιοποιώντας τις δυνατότητες του Apache Struts 2 Framework. Θα περιέχει φακέλους για ανέβασμα πολλαπλών φωτογραφιών για τους πελάτες.

Ο στόχος της πτυχιακής είναι η εκμάθηση της λειτουργίας του Struts2 Framework και η απόκτηση εμπειρίας στα διαδικτυακά interfaces.

40) Υλοποίηση και Αξιολόγηση Αποτελεσμάτων Εφαρμογής Αυτόματης Αναγνώρισης Πινακίδων Αυτοκινήτου

Κατεύθυνση: Computer Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: αϊβαλής κωστής

Τηλέφωνο: 6944 437265

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Java, MySQL

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Η εργασία έχει σαν αντικείμενο τον σχεδιασμό Java εφαρμογής, η οποία θα βασίζεται στο σύστημα αναγνώρισης πινακίδων αυτοκινήτου JavaANPR (<http://javaanpr.sourceforge.net/>). Η εφαρμογή θα διαβάζει την κάμερα, θα δημιουργεί αρχεία φωτογραφιών, τα οποία και θα ελέγχει για ύπαρξη αναγνώσιμων πινακίδων. Εάν βρεθούν θα εμφανίζεται η πινακίδα στην οθόνη.

Η αξιολόγηση της εφαρμογής πρέπει να γίνει με εικόνες κάτω από διάφορες συνθήκες φωτισμού και περιβάλλοντος. Θα χρειαστεί να γίνει χρήση σχεσιακού συστήματος διαχείρισης βάσεων δεδομένων, για την αποθήκευση των εικόνων και των αποτελεσμάτων της αναγνώρισης έτσι ώστε να μπορέσουν να εξαχθούν ακριβή συμπεράσματα της αξιοπιστίας της εφαρμογής.

Η εφαρμογή πρέπει να διαθέτει δυνατότητες:

- Παρουσίασης του live video,
- ρυθμίσεων για αριθμό δειγμάτων ανά λεπτό και ορίων διαστάσεων πινακίδων,
- αποθήκευσης ώρας και αναγνωρισμένου αριθμού και φωτογραφίας και
- εφαρμογή στατιστικών υπολογισμών και παρουσίασης τους

41) Σχεδίαση και Υλοποίηση Ηλεκτρονικού Καταστήματος εισιτηρίων

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: αϊβαλής κωστής

Τηλέφωνο: 6944 437265

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Νίκος Τεκιρίδης

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Java Web Framework, MySQL, Apache Tomcat

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Η εργασία έχει σαν αντικείμενο την υλοποίηση ηλεκτρονικού καταστήματος για προπώληση εισιτηρίων για ένα μουσείο ή εκθεσιακό χώρο. Περιλαμβάνει την τον σχεδιασμό της βάσης δεδομένων και της διεπαφής για την αγορά των εισιτηρίων και υπηρεσιών.

Η οικονομική συνδιαλλαγή θα πρέπει να είναι βασισμένη στην εφαρμογή Paypal Express Checkout API. Πρέπει να υπάρχουν λειτουργίες δημιουργίας λογαριασμού πελάτη, επιλογής είδους και ποσότητας εισιτηρίων καθώς και shopping cart και φόρμα διαχείρισης του.

Ο σπουδαστής πρέπει να σχεδιάσει την βάση δεδομένων και να υλοποιήσει την εφαρμογή με τρόπο

τέτοιο, ώστε να μπορεί να ενταχθεί εύκολα σε έτοιμες ιστοσελίδες μουσείων ή εκθέσεων. Η διεπαφή της εφαρμογής θα υλοποιηθεί σαν διαδικτυακή εφαρμογή, και κατά προτίμηση σαν εφαρμογή Rich Internet Application κατασκευασμένη σε Java και GWT.

Σκοπός της εργασίας είναι η απόκτηση εμπειρίας του σπουδαστή στην σχεδίαση και τον προγραμματισμό εφαρμογών με τεχνολογίες RIA και Βάσεις Δεδομένων.

Η τελική εφαρμογή θα πρέπει να διαθέτει συστήματα:

1. Διαχείρισης υπηρεσιών
2. Διαχείρισης εισιτηρίων
3. Διαχείρισης πελατών
4. Ηλεκτρονική αποστολή εισιτηρίων

42) ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΠΛΑΤΦΟΡΜΑΣ ARDUINO ΓΙΑ ΕΠΙΒΛΕΨΗ , ΕΛΕΓΧΟ ΚΑΙ ΔΙΑΧΕΙΡΗΣΗ ΑΠΟ ΑΠΟΣΤΑΣΗ ΑΜΠΕΛΟΝΑ ΜΕ ΧΡΗΣΗ ΑΙΣΘΗΤΗΡΙΩΝ ΚΑΙ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΤΩΝ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΣΕ MOBILE ΕΦΑΡΜΟΓΗ

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παναγιωτάκης σπυρίδων

Τηλέφωνο: 0030 2810 379707

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: ARDUINO, RASPBERRY, ΑΣΥΡΜΑΤΑ ΔΙΚΤΥΑ, ANDROID

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Επίβλεψη, διαχείριση και έλεγχος χώρου καλλιιεργειών με χρήση αισθητήρων σε πλατφόρμα A^^ και παρουσίαση αποτελεσμάτων σε δυναμική ιστοσελίδα.

Σκοπός της είναι η μελέτη και η κατασκευή μιας διάταξης καταγραφής δεδομένων αποτελούμενης από αισθητήρες, με την οποία θα μπορούμε να επιβλέπουμε τις συνθήκες που επικρατούν σε ένα αμπέλι και να ελέγχουμε απομακρυσμένα διεργασίες ζωτικής σημασίας (όπως το πότισμα του). Επίσης ο αυτοματισμός αυτός θα έχει τη δυνατότητα να αποφασίζει σε πραγματικό χρόνο (βάση των μετρήσεων της θερμοκρασίας και της υγρασίας του χώματος) αν θα πρέπει να διακόψει ή να ξεκινήσει το πότισμα σε περίπτωση που ο χρήστης δεν το κάνει για κάποιο λόγο όταν χρειάζεται. Όλα αυτά θα εκτελούνται σε σχεδόν πραγματικό χρόνο και θα γίνεται παρουσίαση στο διαδίκτυο ή σε άλλη συσκευή (smartphone / tablet). Το σύστημα θα στέλνει δεδομένα, όπως, θερμοκρασία-υγρασία-άνεμος περιβάλλοντος, υγρασία χώματος σε έναν απομακρυσμένο Server μέσω GSM module (3G). Η εφαρμογή, θα "διαβάζει" τα δεδομένα του SQL server και θα αλληλοεπιδρά με το σύστημα μέσω SMS.

43) ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΠΛΑΤΦΟΡΜΑΣ ARDUINO ΓΙΑ ΤΗΝ ΣΥΛΛΟΓΗ , ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΚΑΙ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΜΕΤΕΩΡΟΛΟΓΙΚΩΝ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΣΕ ON LINE ΚΑΙ ΓΡΑΦΙΚΗ ΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΑΠΟ ΕΦΑΡΜΟΓΗ WEB ΚΑΙ ANDROID

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παναγιωτάκης σπυρίδων

Τηλέφωνο: 0030 2810 379707

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: ARDUINO, ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Ο Μετεωρολογικός σταθμός (Μ.Σ) θα καλύψει τις ανάγκες του εργαστηρίου και θα είναι εύκολα παραμετροποιήσιμος. Αυτό θα δίνει την δυνατότητα στην προσθήκη νέων αισθητηρίων και αντικατάσταση παλαιότερων. Επίσης θα πρέπει να αναπτυχθούν επιμέρους χαρακτηριστικές εφαρμογές για web και mobile επεξεργασία και προβολή των δεδομένων. Τέλος θα εξεταστεί η δυνατότητα αυτοδύναμης λειτουργίας του συστήματος καθώς και οι εναλλακτικές επικοινωνίες 3G, Gprs και δικτύου WSN.

44) Μελέτη, σχεδιασμός, υλοποίηση και αξιολόγηση μιας Learning as a Service (LaaS) πλατφόρμας πάνω από υπολογιστικό νέφος

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων Τ.Ε.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: πάλλης ευάγγελος

Τηλέφωνο: +30 2810 379828

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Δίκτυα Υπολογιστών, Υπολογιστικά Νέφη,

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Τα τελευταία χρόνια έχει αυξηθεί σε μεγάλο βαθμό η χρησιμοποίηση δικτυακών διαδραστικών πλατφορμών εκπαίδευσης τόσο για την ενίσχυση του παραδοσιακού τρόπου διδασκαλίας όσο και για την εξολοκλήρου διδασκαλία ενός ή περισσότερων μαθημάτων. Η αξιοποίηση υποδομών υπολογιστικού νέφους, για την εγκατάσταση και λειτουργία τέτοιου είδους πλατφορμών είναι μια απαραίτητη προϋπόθεση, για την υποστήριξη ενός μεγάλου αριθμού χρηστών όλες τις ώρες και ανεξαρτήτου τοποθεσίας των εκπαιδευόμενων (π.χ. Massive Open Online Courses-MOOC). Πρέπει να επισημανθεί ότι η ελεύθερη πρόσβαση σε τέτοιου είδους πλατφόρμες συμβάλλει στη "δημοκρατικοποίηση" της γνώσης, καθώς και στην προώθηση και υποστήριξη της δια βίου εκπαίδευσης. Παρόλα αυτά μια σειρά από ζητήματα, όπως η αξιολόγηση/πιστοποίηση της επίδοσης ενός χρήστη και η ανατροφοδότηση του χρήστη με δεδομένα που θα τον βοηθήσουν στη μαθησιακή διαδικασία, παραμένουν ανοιχτά. Στα πλαίσια αυτά η παρούσα πτυχιακή, χρησιμοποιώντας εκπαιδευτικό υλικό από το μάθημα "Ασύρματα Δίκτυα", θα επικεντρωθεί στην διερεύνηση τέτοιου είδους θεμάτων σχεδιάζοντας, υλοποιώντας και αξιολογώντας μια Learning as a Service (LaaS) πλατφόρμα ή οποία θα παρέχεται πάνω από υποδομή υπολογιστικού νέφους.

45) Ηλεκτρονικό Κατάστημα

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: ΚΩΣΤΑΣ ΒΙΔΑΛΗΣ ΑΜ 1887 Μάλιος Δημήτρης 2521

Βαθμός Δυσκολίας: Γ

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: PHP, JAVA, SQL, mysql

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

ένα πλήρες διάγραμμα οντοτήτων-σχέσεων για την εταιρία - τα γνωρίσματα (όνομα, τύπος) όλων των οντοτήτων και σχέσεων - περιορισμούς πληθικότητας - τα πρωτεύοντα κλειδιά - επεξηγήσεις για τα μη προφανή γνωρίσματα και τις μη-προφανείς σχέσεις - τη μετάφραση του μοντέλου σας στο σχεσιακό μοντέλο - περιορισμούς ακεραιότητας και συναρτησιακές εξαρτήσεις

- καθορισμό κλειδίων των σχέσεων βάσει των συναρτησιακών εξαρτήσεων - μετατροπή του μοντέλου σε τρίτη κανονική μορφή με διατήρηση των συναρτησιακών εξαρτήσεων και χωρίς απώλεια πληροφορία - Τις ερωτήσεις προς τη βάση δεδομένων με SQL - Τις εντολές της γλώσσας ορισμού δεδομένων για τις σχέσεις που προκύπτουν - τον κώδικα των προγραμμάτων τα οποία υλοποιούν τις διαδικασίες που καθορίστηκαν παραπάνω (PHP, JAVA κτλ.) - ένα σύντομο εγχειρίδιο χρήσης του συστήματος - ενδεικτικά αποτελέσματα από την εκτέλεση των διαδικασιών

- περιγραφή των περιορισμών της υλοποίησής σας και των δυνατοτήτων βελτίωσής του - Ολόκληρο το web interface. Πεδίο Εφαρμογής Θέλουμε να κατασκευάσουμε ένα πληροφοριακό σύστημα για ηλεκτρονικό εμπόριο μια εταιρίας. Χρειαζόμαστε να αποθηκεύουμε την παρακάτω πληροφορία 1. Για κάθε κατάσταση της εταιρίας την διεύθυνση του, το όνομα του διευθυντή, το τηλέφωνο του. 2. Για κάθε προϊόν που πουλάει η εταιρία θέλουμε να αποθηκεύουμε τον κωδικό του, την τιμή του, την ονομασία του, την κατηγορία στην οποία ανήκει (π.χ. κινητή τηλεφωνία, φορητοί Η/Υ κτλ.), και την εταιρία που το παράγει. 3. Για κάθε πελάτη θέλουμε να αποθηκεύουμε το όνομα του, την διεύθυνση, το τηλέφωνο του, τον αριθμό πιστωτικής και ένα μοναδικό κωδικό ο οποίος θα ανατίθεται στον πελάτη αυτόματα. Επίσης ο χρήστης θα έχει ένα username & passwd 4. Για κάθε παραγγελία, τον κωδικό της παραγγελίας (μοναδικός και αυτόματος κάθε φορά), τον πελάτη που την κάνει, και αν έχει διεκπεραιωθεί ή όχι καθώς και τον χρόνο που έγινε η παραγγελία και τον χρόνο που διεκπεραιώθηκε. 5. Για κάθε προϊόν θέλουμε να αποθηκεύουμε πληροφορία για τις διαθέσιμες ποσότητες που υπάρχουν σε κάθε υποκατάστημα. Το σύστημα πρέπει να υποστηρίζει τις παρακάτω διεργασίες 1. Εγγραφή ενός νέου χρήστη. Ο χρήστης θα δίνει όλα τα αναγκαία στοιχεία και θα επιλέγει ένα δικό του username/passwd. Το σύστημα θα ελέγχει αν είναι μοναδικό το username και αν δεν είναι θα ζητάει από τον χρήστη να δώσει ένα νέο. 2. Παραγγελίες μέσω διαδικτύου. Θα επιτρέπεται στον χρήστη να κάνει αναζήτηση τόσο ανά κατηγορία, όσο και ανά εταιρία και ανά συγκεκριμένο προϊόν. Ο χρήστης θα μπορεί να επιλέγει οποιοδήποτε προϊόν για το καλάθι αγορών. 3. Θα πρέπει να υποστηρίζεται ένας χρήστης διαχειριστής ο οποίος θα έχει δικαίωμα να αλλάζει τα αποθέματα προσθέτοντας/αφαιρώντας διαθέσιμες ποσότητες από τα προϊόντα κάθε υποκαταστήματος. Το σύστημα κάθε φορά που γίνεται μια παραγγελία θα πρέπει από μόνο του να αλλάζει τα αποθέματα. Επίσης θα πρέπει να μπορεί να ο διαχειριστής να κάνει ενημέρωση για ποιες παραγγελίες διεκπεραιώθηκαν. 4. Ο χρήστης/πελάτης έχει το δικαίωμα να ακυρώνει μια παραγγελία η οποία δεν έχει διεκπεραιωθεί. 5. Το σύστημα όταν γίνεται μια παραγγελία θα την αναθέτει στο κοντινότερο υποκατάστημα το οποίο μπορεί να την εξυπηρετήσει (έχει τα αποθέματα των προϊόντων που έχουν παραγγελθεί.) 6. Το σύστημα θα πρέπει με εντολή του διαχειριστή να τυπώνει τις παρακάτω συγκεντρωτικές αναφορές. Π Οι παραγγελίες που διεκπεραιωθεί και αυτές που μένουν σε ένα κατάστημα, σε ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα. Π

Ο μέσος χρόνος διεκπεραίωση των παραγγελιών ανά κατάστημα σε ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα. Π Οι παραγγελίες που έγινε σε κάθε προϊόν, σε κάθε κατηγορία προϊόντων και σε κάθε παρασκευάστρια εταιρία ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα. Π Οι εισπράξεις κάθε καταστήματος ταξινομημένες.

46) Διασυνδεδεμένα δεδομένα (Linked Data) και η χρήση τους στην εκτέλεση συνεργατικών καθηκόντων

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: ακουμιανάκης δημοσθένης

Τηλέφωνο: 2810-379190

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: Μιχάλης Μελιζάνης (3104)

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Καλή γνώση προγραμματισμού διαδικτύου

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Η πτυχιακή εστιάζει στην μελέτη και εξοικείωση του φοιτητή με διασυνδεδεμένα δεδομένα που υπάρχουν διαθέσιμα σε βάσεις γνώσεων (π.χ. WikiData) και την αξιοποίηση τους για την ανάπτυξη συνεργατικών συστημάτων (είτε στον Παγκόσμιο Ιστό είτε σε περιβάλλοντα κινητών συσκευών). Στο θεωρητικό σκέλος της πτυχιακής ο φοιτητής θα μελετήσει τόσο τη δομή των δεδομένων (σημασιολογικό μοντέλο που αξιοποιείται) όσο και τον τρόπο που τα δεδομένα παρέχονται σε εφαρμογές τρίτων μέσω εργαλειοθηκών και Application Programming Interfaces (APIs). Στο πρακτικό σκέλος θα αναπτυχθεί μια πιλοτική εφαρμογή που θα επιτρέπει σε ομάδες χρηστών να αξιοποιήσουν διαθέσιμη γνώση που υπάρχει σε μια βάση γνώσεων όπως π.χ. WikiData για την από κοινού εκτέλεση ενός καθήκοντος (π.χ. συλλογή ψηφιακών δεδομένων που αφορούν ένα θεματικό πεδίο, οπτική αναπαράσταση τους με τρόπο που να καταδεικνύει τη συνεισφορά κάθε χρήστη, κλπ.).

47) GIS ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΕ OPEN STREET MAP

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παναγιωτάκης σπυρίδων

Τηλέφωνο: 0030 2810 379707

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: POSTGRESQL, ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

ΣΚΟΠΟΣ ΤΗΣ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΙΝΑΙ Η ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗ ΣΕ ΧΑΡΤΗ OPEN STREET MAP ΓΕΩΓΡΑΦΙΚΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΕΝΟΣ GIS ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ

48) ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΓΙΑ GOOGLE CARDBOARD GLASSES

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παναγιωτάκης σπυρίδων

Τηλέφωνο: 0030 2810 379707

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: ΠΟΛΥΜΕΣΑ

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΕΙΚΟΝΙΚΗΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ ΓΙΑ ΧΡΗΣΗ ΣΕ ΓΥΑΛΙΑ CARDBOARD.

49) ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΥ ΔΙΚΤΥΟΥ ΠΟΛΥΚΑΤΟΙΚΙΑΣ

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παναγιωτάκης σπυρίδων

Τηλέφωνο: 0030 2810 379707

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

ΣΚΟΠΟΣ ΤΗΣ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΙΝΑΙ Η ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ ΤΟΥ FACEBOOK ΚΑΙ Η ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΗ ΤΟΥΣ ΜΕ ΝΕΑ ΟΠΟΥ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΠΡΟΚΕΙΜΕΝΟΥ ΝΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΕΙ ΕΝΑ FACEBOOK GROUP ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΕΝΟΙΚΟΥΣ ΜΙΑΣ ΠΟΛΥΚΑΤΟΙΚΙΑΣ. ΜΕΣΩ ΑΥΤΟΥ ΘΑ ΠΡΟΣΦΕΡΟΝΤΑΙ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΓΙΑ LIVE CHAT, FORUM, DASHBOARD, ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟ ΚΟΙΝΟΧΡΗΣΤΩΝ, ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΕΙΔΟΠΟΙΗΣΕΩΝ, ΚΛΠ.

50) Κίνηση τρισδιάστατων φιγούρων με τη χρήση IMU αισθητήρων και microcontroller

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παναγιωτάκης σπυρίδων

Τηλέφωνο: 0030 2810 379707

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: ARDUINO, RASPBERRY, ΑΥΤΟΜΑΤΙΣΜΟΙ, ΠΟΛΥΜΕΣΑ

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Σκοπός αυτής της εργασίας είναι η κίνηση τρισδιάστατων φιγούρων με τη χρήση γυροσκοπίων και επιταχυνσιόμετρων (IMU) σε συνδυασμό με ένα microcontroller. Πέντε αισθητήρες IMU, ένας σε κάθε άκρο, θα δεθούν στο σώμα και μέσω κάποιων ειδικών αλγορίθμων, μια μονάδα επεξεργασίας θα αναγνωρίζει το είδος των κινήσεων. Στη συνέχεια αυτή η μονάδα θα επικοινωνεί με έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή έτσι ώστε να στέλνει τα αποτελέσματα σε ένα πρόγραμμα που θα αντιστοιχεί τη κάθε κίνηση με μια λειτουργία ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού, μετατρέποντας έτσι ένα ανθρώπινο σώμα σε χειριστήριο παιχνιδιομηχανής.

51) Απομακρυσμένος έλεγχος κατοικίας μέσω smart phone (android).

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παναγιωτάκης σπυρίδων

Τηλέφωνο: 0030 2810 379707

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: ARDUINO, RASPBERRY, ΑΥΤΟΜΑΤΙΣΜΟΙ

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016 Περιγραφή

Ο controller που θα χρησιμοποιηθεί θα είναι το Arduino με δυνατότητες για ethernet ή WLAN επικοινωνία. Μέσω αυτού θα μπορεί να γίνει χειρισμός των φώτων της οικίας, του κλιματισμού, της γκαραζόπορτας και θα απεικονίζονται μεταβολές θερμοκρασίας και υγρασίας στο χώρο.

52) Κατασκευή και υλοποίηση Quadcopter (Drone)

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παναγιωτάκης σπυρίδων

Τηλέφωνο: 0030 2810 379707

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: ARDUINO, RASPBERRY

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Σκοπός είναι η χρήση έτοιμου σκελετού για drone, η τοποθέτηση κατάλληλου μοτέρ για την πτήση, η πρόσθεση κατάλληλης μπαταρίας για αυτονομία κατά την διάρκεια της πτήσης. Το drone, θα μπορεί να πραγματοποιεί ασύρματα εναέριους ελιγμούς με χρήση κατάλληλου χειριστηρίου (controller και RF modem), δηλαδή, θα υπάρχει ασύρματη επικοινωνία μεταξύ του drone και του χειριστηρίου. Η υλοποίηση και ο προγραμματισμός θα γίνει με χρήση Arduino ή Raspberry Pi.

53) Αυτοματισμός ποτίσματος καλλιέργειας με ασύρματο δίκτυο αισθητήρων WSN

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παναγιωτάκης σπυρίδων

Τηλέφωνο: 0030 2810 379707

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: ΔΙΚΤΥΑ, ARDUINO, RASPBERRY

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Σκοπός είναι η ανάπτυξη ασύρματου δικτύου αισθητήρων υγρασίας σε τοπολογία πλέγματος (mesh) με τη χρήση arduino για το κάθε node και raspberry pi για master και gateway για επικοινωνία με τον έξω κόσμο με σκοπό το αυτοματοποιημένο πότισμα μιας καλλιέργειας. Επίσης θα δημιουργηθεί και το αντίστοιχο PORTAL για τη διαχείριση της πλατφόρμας μέσω internet καθώς θα γίνεται οπτικοποίηση και επεξεργασία των δεδομένων.

54) Development of intelligent appliances based on Bluetooth Low Energy (BLE)

Κατεύθυνση: Computer Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: κορνάρος γιώργος

Τηλέφωνο: +30 2810 379868

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Βασίλη Έλσα

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: programming in C, OS

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Intelligent appliances based on Bluetooth Low Energy (BLE) will be used in the area of Ambient Assisted Living (AAL), e.g. to assist elderly people in their daily life.

The objectives of this work include:

- using existing BLE devices in monitoring applications to develop applications and Apps to control BLE devices in real-time.
- to develop applications and Apps to program the internal parameters of BLE devices
- to design and build new BLE devices using more advanced microcontrollers (e.g. MSP430, ARM, etc.)
- to develop and implement BLE devices and algorithms for highly specialized applications (e.g. fall detectors)

55) Πληροφοριακό σύστημα ανάλυσης ρίσκου μιας κρίσης στην Ανατολική Ασία

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού T.E

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: ΓΙΩΡΓΟΣ ΧΑΡΙΣΗΣ AM 1920

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: PHP

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Με αφορμή κάποια γεγονότα στην Ανατολική Κινέζικη θάλασσα από τον Σεπτέμβριο του 2012 μεταξύ της Κίνας και της Ιαπωνίας θα εξετάσουμε μια υποθετική αντιπαράθεση των δυο χωρών χρησιμοποιώντας ένα πληροφοριακό σύστημα εφαρμογής θεωρίας παιγνίων που αναλύει και αξιολογεί δεδομένα και πληροφορίες με σκοπό την ανάδειξη των κινδύνων μιας μελλοντικής κρίσης και προτάσεων μείωσης της έντασης σε πιθανά ενδεχόμενα.

56) Αξιοποίηση δημόσιων API για την προώθηση περιεχομένου στο διαδίκτυο

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: ακουμιανάκης δημοσθένης

Τηλέφωνο: 2810-379190

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: Φερετζάκης Γιώργος

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: ΚΑΜΙΑ

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Η πτυχιακή εργασία αποσκοπεί στο να εξοικειώσει το φοιτητή με στις έννοιες των δημόσιων APIs τύπου REST και το διαμοιρασμό περιεχομένου σε ηλεκτρονικές υπηρεσίες του διαδικτύου. Ο φοιτητής θα κληθεί να κατανοήσει τη έννοια του δημόσιου API και ειδικότερα αυτών που ακολουθούν το πρότυπο REST καθώς και να αξιοποιήσει ενδεικτικά APIs έτσι ώστε να μπορεί να δημοσιεύει περιεχόμενο σε εναλλακτικά ψηφιακά μέσα & υπηρεσίες του διαδικτύου. Ειδικότερα θα αναπτυχθεί μια εφαρμογή που θα επιτρέπει αυτοματοποιημένες ενημερώσεις περιεχομένου σε (α) προφίλ του LinkedIn και (β) διαμοιραζόμενα ημερολόγια με δυνατότητες αρχειοθέτησης ψηφιακού υλικού. Η εφαρμογή θα αξιοποιήσει δεδομένα που αφορούν δημοσιεύσεις της ομάδας istlab και τα οποία βρίσκονται αρχειοθετημένα σε κοινόχρηστο Google Drive από το οποίο θα ανακτώνται και θα προστίθενται κατάλληλα τα απαραίτητα δεδομένα.

57) Σχεδιασμός και Υλοποίηση Παιχνιδιού για συσκευές Android

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων Τ.Ε.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παχουλάκης ιωάννης

Τηλέφωνο: 302810379388

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: Σταμούλης Βασίλης AM:2995

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Εμπειρία σε σχεδιασμό 3D

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Στο πλαίσιο της πτυχιακής αυτής θα σχεδιαστεί και θα υλοποιηθεί ένα παιχνίδι τύπου "NAYMAXIA" για συσκευές android. Το τρισδιάστατο περιβάλλον θα σχεδιαστεί στην παιχνιδομηχανή Unity3D και η λειτουργικότητα σε scripting language που επιτρέπει η πλατφόρμα. Επιπλέον, θα υποστηρίζεται και διασύνδεση χρηστών μέσω internet για multiplayer game.

58) e-shop για αθλητικά είδη

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: Χριστίνα Διαμάντη

Βαθμός Δυσκολίας: Γ

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: PHP, JAVA, SQL, mysql

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Η εργασία αυτή αφορά στην δημιουργία ηλεκτρονικού συστήματος παροχής πληροφοριών σε κατάστημα με αθλητικά είδη το οποίο θα δίνει τη δυνατότητα στον πελάτη να βλέπει πληροφορίες

για να το προϊόν που έχει επιλέξει το προϊόν ή θα μπορεί να κάνει search ανά κατηγορία πχ φόρμες, συγκεκριμένα ο πελάτης θα μπορεί να δει την περιγραφή του προϊόντος πληροφορίες σχετικά με την ποιότητα και τα υλικά κατασκευής του τη χωρά προέλευσης. Έτσι ο πελάτης θα μπορεί να ενημερώνεται για διάφορα προϊόντα χωρίς την βοήθεια προσωπικού του καταστήματος, θα υπάρχει και ένας χαρτί που θα δείχνει που θα είναι το κατάστημα την εταιρία παραγωγής του τα διαφορετικά διαθέσιμα μεγέθη και χρώματα του προϊόντος. Επιπλέον θα μπορεί να ενημερώνεται για αρχική τιμή του προϊόντος καθώς και για τυχόν έκπτωση σε περίπτωση που θέλει να έρθει. Η ανάπτυξη του ηλεκτρονικού συστήματος παροχής πληροφοριών θα βασίζεται στην γλωσσά προγραμματισμού PHP και σε βάση δεδομένων του θα υλοποιηθεί σε την χρήση του συστήματος διαχείρισης βάσεων δεδομένων Mysql

59) Πληροφοριακό σύστημα για αλυσίδα supermarket

Κατεύθυνση: Software Engineers

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Σωτηρία Κυργιαζή

Βαθμός Δυσκολίας: Γ

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Θέλουμε να αποθηκεύουμε την παρακάτω πληροφορία για μια αλυσίδα supermarket.

- Τα στοιχεία κάθε προϊόντος. Όνομα, είδος και κατασκευαστής/παραγωγός και τιμή.
- Τις αποθήκες που έχουμε. Όνομα, διεύθυνση.
- Τα υποκαταστήματα, Όνομα., διεύθυνση
- Τους υπαλλήλους, Ονοματεπώνυμο, διεύθυνση τηλέφωνο, μισθό και αριθμό ταυτότητας.
- Τους προμηθευτές, Ονοματεπώνυμο, διεύθυνση τηλέφωνο
- Τις παραγγελίες κωδικό και ποσότητα.

Επίσης θέλουμε να αποθηκεύουμε:

Μια αποθήκη μπορεί να έχει πολλά προϊόντα και ένα προϊόν μπορεί να είναι σε πολλές αποθήκες. Για κάθε προϊόν θέλουμε να αποθηκεύουμε τα αποθέματα που υπάρχουν στην αποθήκη.

Ένα υποκατάστημα εφοδιάζεται από μια αποθήκη και μια αποθήκη μπορεί να εφοδιάζει πολλά υποκαταστήματα.

Κάθε υπάλληλος δουλεύει σε ένα και μόνο ένα υποκατάστημα και ένα υποκατάστημα έχει πολλούς υπαλλήλους.

Κάθε προμηθευτής συνδέεται με πολλά προϊόντα (τουλάχιστον 1) και κάθε προϊόν παρέχεται από πολλούς προμηθευτές (τουλάχιστον 1). Κάθε προμηθευτής έχει μια τιμή πώλησης η οποία αλλάζει συχνά.

Κάθε προμηθευτής συνδέεται με πολλές αποθήκες και αντίστροφα.

Διαδικασίες που πρέπει να υποστηρίζονται.

Εισαγωγή και διαγραφή για κάθε μια από τις πιο πάνω κατηγορίες.

Για κάθε υποκατάστημα θέλουμε να αποθηκεύουμε τα αποθέματα που υπάρχουν για κάθε προϊόν. Για

κάθε προϊόν σε κάθε υποκατάστημα θέλουμε να έχουμε ένα ελάχιστο απόθεμα για κάθε προϊόν (για το ίδιο προϊόν αυτό είναι διαφορετικό σε κάθε υποκατάστημα). Στο τέλος κάθε μέρα γίνεται ενημέρωση με τις πωλήσεις και γίνεται η αντίστοιχη μείωση των αποθεματικών. Όταν τα αποθεματικά κάποιο προϊόντος βγαίνει το αντίστοιχο μήνυμα.

Διαδικασία εφοδιασμού. Μεταφορά προϊόντων από την αποθήκη προς κάποιο υποκατάστημα με αυτόματη μείωση και αύξηση των αποθεμάτων αντίστοιχα. Η διαδικασία πρέπει να ενεργοποιείται αυτόματα κάθε φορά που τα αποθέματα κάποιο προϊόντος σε κάποιο υποκατάστημα πέσουν κάτω από το ελάχιστο θα γίνεται εφοδιασμός έτσι ώστε τα αποθέματα να γίνουν το διπλάσιο του ελαχίστου.

Διαδικασία αυτόματης παραγγελίας. Κάθε φορά που τα αποθέματα κάποιο προϊόντος σε κάποια αποθήκη πέσουν κάτω από το ελάχιστο θα γίνεται παραγγελία προς το προμηθευτή με την χαμηλότερη τιμή έτσι ώστε τα αποθέματα να γίνουν το διπλάσιο του ελαχίστου.

60) Ανταλλακτικά αυτοκινήτων (αποθήκη)

Κατεύθυνση: Software Engineers

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Τσακαλος Αντωνης

Βαθμός Δυσκολίας: Γ

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: PHP, JAVA, SQL, Postgress

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Θέλουμε να αποθηκεύουμε την παρακάτω πληροφορία για μια αποθήκη ανταλλακτικών.

-Τα στοιχεία κάθε προϊόντος. Όνομα, είδος και κατασκευαστής/παραγωγός και τιμή.

-Τα καταστήματα που προμηθεύει η αποθήκη, Όνομα., διεύθυνση

-Τους προμηθευτές, Ονοματεπώνυμο, διεύθυνση τηλέφωνο

- Τις παραγγελίες προς τους προμηθευτές τις αποθήκης: κωδικό και ποσότητα.

-Τους εφοδιασμούς προς τα καταστήματα. Κάθε εφοδιασμός έχει κωδικό και ημερομηνία.

Επίσης θέλουμε να αποθηκεύουμε:

Κάθε προμηθευτής συνδέεται με πολλά προϊόντα (τουλάχιστον 1) και κάθε προϊόν παρέχεται από πολλούς προμηθευτές (τουλάχιστον 1). Κάθε προμηθευτής έχει μια τιμή πώλησης η οποία αλλάζει συχνά.

Μια παραγγελία γίνεται προς ένα και μόνο ένα προμηθευτή.

Ένας εφοδιασμός αναφέρεται προς ένα και μόνο ένα υποκατάστημα.

Διαδικασίες που πρέπει να υποστηρίζονται.

Εισαγωγή και διαγραφή για κάθε μια από τις πιο πάνω κατηγορίες.

Για κάθε υποκατάστημα θέλουμε να αποθηκεύουμε τα αποθέματα που υπάρχουν για κάθε προϊόν. Για κάθε προϊόν σε κάθε υποκατάστημα θέλουμε να έχουμε ένα ελάχιστο απόθεμα για κάθε προϊόν (για το ίδιο προϊόν αυτό είναι διαφορετικό σε κάθε υποκατάστημα). Στο τέλος κάθε μέρα γίνεται ενημέρωση με τις πωλήσεις και γίνεται η αντίστοιχη μείωση των αποθεματικών. Όταν τα αποθεματικά κάποιο προϊόντος βγαίνει το αντίστοιχο μήνυμα.

Διαδικασία εφοδιασμού. Μεταφορά προϊόντων από την αποθήκη προς κάποιο υποκατάστημα με αυτόματη μείωση των αποθεμάτων αντίστοιχα.

Διαδικασία αυτόματης παραγγελίας. Κάθε φορά που τα αποθέματα κάποιο προϊόντος πέσουν κάτω από το ελάχιστο θα γίνεται παραγγελία προς το προμηθευτή με την χαμηλότερη τιμή έτσι ώστε τα αποθέματα να γίνουν το διπλάσιο του ελαχίστου.

Συγκεντρωτική αναφορά για τις πωλήσεις των προϊόντων μέσα σε κάποιο χρονικό διάστημα και ταξινομημένα ως προς τα κομμάτια και ως προς τις εισπράξεις.

Συγκεντρωτική αναφορά για τα καταστήματα (όσον αφορά των συνολικών αριθμό των προϊόντων και το χρηματικό ποσόν που δίνει το κατάστημα στην αποθήκη)

61) Πληροφοριακό σύστημα για παροχή υπηρεσίας e-food

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: 3508,3513

Βαθμός Δυσκολίας: B

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: PHP, JAVA, SQL, Postgress

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Στόχος της πτυχιακής εργασίας είναι η δημιουργία ενός ολοκληρωμένου e-food στο οποίο θα περιλαμβάνονται καταστήματα εστίασης. Ο χρήστης θα έχει τη δυνατότητα επιλογής της περιοχής διαμονής του, εφόσον το e-food απευθύνεται σε όλο το Ηράκλειο. Αφού ο χρήστης επιλέξει την περιοχή του, τότε εμφανίζεται ένα μενού για την επιλογή είδους φαγητού καθώς και όλα τα διαθέσιμα καταστήματα. Το κάθε κατάστημα έχει τον δικό του κατάλογο, πληροφορίες που αφορούν την τοποθεσία του και τρόπους επικοινωνίας. Τέλος στο e-food θα υπάρχει η δυνατότητα αναζήτησης με βάση το κατάστημα ή τον τύπο φαγητού .

62) Ευφυές Σύστημα για πρόβλεψη τιμών μετοχών

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: 3755,3756

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Μηχανική μάθηση

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Το σύστημα θα χρησιμοποιήσει μεθόδους της μηχανική μάθηση (τόσο με επίβλεψη όσο και χωρίς) για να προβλέπει την διακύμανση μετοχών.

63) ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΕΝΔΥΜΑΤΩΝ

Κατεύθυνση: Software Engineers

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: ΧΡΙΣΤΙΝΑ ΔΙΑΜΑΝΤΗ

Βαθμός Δυσκολίας: Γ

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: PHP, MYSQL,HTML5.0

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

64) Ηλεκτρονικό Κατάστημα

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: ΚΩΣΤΑΣ ΒΙΔΑΛΗΣ ΑΜ 1887 Μάλιος Δημήτρης 2521

Βαθμός Δυσκολίας: Γ

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: PHP, JAVA, SQL, Postgress

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Η εργασία περιλαμβάνει: - ένα πλήρες διάγραμμα οντοτήτων-σχέσεων για την εταιρία - τα γνωρίσματα (όνομα, τύπος) όλων των οντοτήτων και σχέσεων - περιορισμούς πληθικότητας - τα πρωτεύοντα κλειδιά - επεξηγήσεις για τα μη προφανή γνωρίσματα και τις μη-προφανείς σχέσεις

- τη μετάφραση του μοντέλου σας στο σχεσιακό μοντέλο - περιορισμούς ακεραιότητας και συναρτησιακές εξαρτήσεις - καθορισμό κλειδιών των σχέσεων βάσει των συναρτησιακών εξαρτήσεων - μετατροπή του μοντέλου σε τρίτη κανονική μορφή με διατήρηση των συναρτησιακών εξαρτήσεων και χωρίς απώλεια πληροφορία - Τις ερωτήσεις προς τη βάση δεδομένων με SQL - Τις εντολές της γλώσσας ορισμού δεδομένων για τις σχέσεις που προκύπτουν
- τον κώδικα των προγραμμάτων τα οποία υλοποιούν τις διαδικασίες που καθορίστηκαν παραπάνω (PHP, JAVA κτλ) - ένα σύντομο εγχειρίδιο χρήσης του συστήματος - ενδεικτικά αποτελέσματα από την εκτέλεση των διαδικασιών - περιγραφή των περιορισμών της υλοποίησής σας και των δυνατοτήτων βελτίωσής του - Ολόκληρο το web interface. Πεδίο Εφαρμογής Θέλουμε να κατασκευάσουμε ένα πληροφοριακό σύστημα για ηλεκτρονικό εμπόριο μια εταιρίας. Χρειαζόμαστε να αποθηκεύουμε την παρακάτω πληροφορία 1. Για κάθε κατάστημα της εταιρίας την διεύθυνση του, το όνομα του διευθυντή, το τηλέφωνο του. 2. Για κάθε προϊόν που πουλάει η εταιρία θέλουμε να αποθηκεύουμε τον κωδικό του, την τιμή του, την ονομασία του, την κατηγορία στην οποία ανήκει (π.χ. κινητή τηλεφωνία, φορητοί Η/Υ κτλ.), και την εταιρία που το παράγει. 3. Για κάθε πελάτη θέλουμε να αποθηκεύουμε το όνομα του, την διεύθυνση, το τηλέφωνο του, τον αριθμό πιστωτικής και ένα μοναδικό κωδικό ο οποίος θα ανατίθεται στον πελάτη αυτόματα. Επίσης ο χρήστης θα έχει ένα username & passwd 4. Για κάθε παραγγελία, τον κωδικό της παραγγελίας (μοναδικός και αυτόματος κάθε φορά), τον πελάτη που την κάνει, και αν έχει διεκπεραιωθεί ή όχι καθώς και τον χρόνο που έγινε η παραγγελία και τον χρόνο που διεκπεραιώθηκε. 5. Για κάθε προϊόν θέλουμε να αποθηκεύουμε πληροφορία για τις διαθέσιμες ποσότητες που υπάρχουν σε κάθε υποκατάστημα. Το σύστημα πρέπει να υποστηρίζει τις παρακάτω διεργασίες 1. Εγγραφή ενός νέου χρήστη. Ο χρήστης θα δίνει όλα τα αναγκαία στοιχεία και θα επιλέγει ένα δικό του username/passwd. Το σύστημα θα ελέγχει αν είναι μοναδικό το username και αν δεν είναι θα ζητάει από τον χρήστη να

δώσει ένα νέο. 2. Παραγγελίες μέσω διαδικτύου. Θα επιτρέπεται στον χρήστη να κάνει αναζήτηση τόσο ανά κατηγορία, όσο και ανά εταιρία και ανά συγκεκριμένο προϊόν. Ο χρήστης θα μπορεί να επιλέγει οποιοδήποτε προϊόν για το καλάθι αγορών. 3. Θα πρέπει να υποστηρίζεται ένας χρήστης διαχειριστής ο οποίος θα έχει δικαίωμα να αλλάζει τα αποθέματα προσθέτοντας/αφαιρώντας διαθέσιμες ποσότητες από τα προϊόντα κάθε υποκαταστήματος. Το σύστημα κάθε φορά που γίνεται μια παραγγελία θα πρέπει από μόνο του να αλλάζει τα αποθέματα. Επίσης θα πρέπει να μπορεί να ο διαχειριστής να κάνει ενημέρωση για ποιες παραγγελίες διεκπεραιώθηκαν. 4. Ο χρήστης/πελάτης έχει το δικαίωμα να ακυρώνει μια παραγγελία η οποία δεν έχει διεκπεραιωθεί. 5. Το σύστημα όταν γίνεται μια παραγγελία θα την αναθέτει στο κοντινότερο υποκατάστημα το οποίο μπορεί να την εξυπηρετήσει (έχει τα αποθέματα των προϊόντων που έχουν παραγγελθεί.) 6. Το σύστημα θα πρέπει με εντολή του διαχειριστή να τυπώνει τις παρακάτω συγκεντρωτικές αναφορές. Π Οι παραγγελίες που διεκπεραιωθεί και αυτές που μένουν σε ένα κατάστημα, σε ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα. Π Ο μέσος χρόνος διεκπεραίωση των παραγγελιών ανά κατάστημα σε ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα. Π Οι παραγγελίες που έγινε σε κάθε προϊόν, σε κάθε κατηγορία προϊόντων και σε κάθε παρασκευάστρια εταιρία ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα. Π Οι εισπράξεις κάθε καταστήματος ταξινομημένες.

65) ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΦΩΤΟΓΡΑΦΕΙΟΥ

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: ΤΣΙΡΑΝΤΩΝΑΚΗΣ ΕΜΜΑΝΟΥΗΛ ΑΜ: 2487

Βαθμός Δυσκολίας: Γ

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: • CMS: Joomla ή Wordpress • Html • CSS για την εμφάνιση • Javascript • PHP • MySQL

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΗ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ

Η πτυχιακή εργασία θα έχει ως σκοπό την κατασκευή ενός ιστότοπου που αφορά τον τομέα της φωτογραφίας. Θα έχει σκοπό την προβολή των φωτογραφιών που έχω τραβήξει ως φωτογράφος καθώς και μερικές ακόμα λειτουργίες σχετικές με το αντικείμενο.

Πιο συγκεκριμένα: Θα υπάρχει στο επάνω μέρος της σελίδας μια μπάρα με μενού που θα περιέχει τις εξής καρτέλες: Αρχική σελίδα, Οι Φωτογραφίες μου, Επικοινωνία, About/βιογραφικό, Forum συζητήσεων, eshop φωτογραφιών, Login. (Δεν έχει καθοριστεί η σειρά των καρτελών ακόμα).

Στην Αρχική σελίδα θα περιέχονται μερικές φωτογραφίες που θα προΐδεάζουν τον χρήστη για το τι θα δει στη συνέχεια της πλοήγησης του στην ιστοσελίδα και ενδεχομένως ένα μήνυμα καλωσορίσματος.

Στην καρτέλα Οι Φωτογραφίες μου θα περιλαμβάνονται επιλεγμένες φωτογραφίες που έχω τραβήξει εγώ ο ίδιος και παρουσιάζουν στον ενδιαφερόμενο μια ιδέα της δουλειάς μου ώστε να πάρει μια πρώτη άποψη γι αυτήν.

Στην επικοινωνία θα αναφέρονται τρόποι που θα μπορεί ο χρήστης να επικοινωνεί με εμένα, ενδεχομένως ενα στίγμα στο google maps και ένα πλαίσιο που θα μπορεί να συνταχθεί ένα γρήγορο μήνυμα ερώτησης προς εμένα.

Στο About θα υπάρχουν πληροφορίες για το ποιος είμαι, σε τι ακριβώς εξειδικεύομαι και τι μπορώ να προσφέρω. Θα αναφέρονται οι δουλειές που έχω κάνει ήδη και ενδεχομένως ένα link που θα παραθέτει τον χρήστη στην καρτέλα "Οι Φωτογραφίες μου".

Στο Forum θα δημιουργήσω έναν χώρο που θα μπορεί ο χρήστης να συζητήσει με άλλους φωτογραφικά θέματα που αφορούν τεχνικές λήψης, επεξεργασίας, εξοπλισμό, φωτογραφικά concepts κ.α.

Στο eshop θα υπάρχει η δυνατότητα αγοράς μιας ή περισσότερων από τις φωτογραφίες μου με σκοπό την περαιτέρω χρήση για προσωπικούς ή διαφημιστικούς σκοπούς, καθώς και η επιλογή για εκτύπωση σε διάφορα μεγέθη και ποιότητες.

Τέλος θα υπάρχει και η καρτέλα του Log in/Sign up στην οποία ο χρήστης θα μπορεί να δημιουργήσει έναν λογαριασμό με τον οποίο θα συνδέεται στο σύστημα ώστε να μπορεί να κάνει τις παραπάνω αναφερόμενες αγορές ή συζητήσεις με το προσωπικό του προφίλ.

66) Βιβλιογραφική ανασκόπηση για Bitcoins

Κατεύθυνση: Software Engineers

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: 3590

Βαθμός Δυσκολίας: B

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Δημιουργία ενός survey για τα bitcoins

67) Πληροφοριακό σύστημα για ναυτιλιακή εταιρία

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: 2946

Βαθμός Δυσκολίας: B

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: HTML 5.0 JAVA

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Θέλω να αποθηκεύω την παρακάτω πληροφορία

Για κάθε δρομολόγιο θέλουμε να κρατείται πληροφορία σχετικά με την αφετηρία, τον προορισμό, την ώρα αναχώρησης, την ώρα άφιξης, την ημερομηνία πραγματοποίησης, τον αριθμό των

διαθέσιμων θέσεων, το πλήθος των θέσεων, το πλήθος των οχημάτων που μπορεί να δεχτεί και τον κωδικό του δρομολογίου. Επιπλέον πρέπει να κρατάμε μια λίστα πελατών που έχουν κάνει κράτηση για ένα συγκεκριμένο δρομολόγιο, το όνομα του πλοίου που εκτελεί το δρομολόγιο και του πλοίαρχου.

Για κάθε πελάτη πρέπει να κρατείται πληροφορία σχετικά με το ονοματεπώνυμό τους, το τηλέφωνο, την διεύθυνση και τον αριθμό αστυνομικής ταυτότητας. Ακόμα πρέπει να κρατείται ο αριθμός των εισιτηρίων που κάνει κράτηση (ένας πελάτης δεν μπορεί να κάνει κράτηση για περισσότερα από πέντε εισιτήρια συνολικά για όλα τα δρομολόγια) και τα λεφτά που πρέπει να καταβάλει για κάθε μια κράτηση και συνολικά. Δεν χρειάζεται να κρατάτε ιστορικό κρατήσεων για ένα πελάτη. Για κάθε ναυτιλιακή εταιρία θέλουμε να κρατάμε την λίστα των πλοίων που διαθέτει, τα δρομολόγια που εκτελεί το κάθε πλοίο, το όνομα της, την διεύθυνση και το τηλέφωνό της. Επίσης για κάθε υπάλληλο θέλουμε να κρατάμε το όνομα, την διεύθυνση, την ειδικότητα, το τηλέφωνο, τον μισθό και τον αριθμό αστυνομικής ταυτότητας. Για κάθε πλοίο την χωρητικότητά του, το όνομα του, το έτος κατέλκυσης.

Για τους πελάτες / χρήστες. 'Ονοματεπώνυμο , διεύθυνση , τηλέφωνο και username & passwd για την χρήση του συστήματος (προαιρετικό).

Διαδικασίες

Κράτηση θέσης. Όταν ένας πελάτης κάνει κράτηση θέσης σε ένα δρομολόγιο πρέπει να αποθηκεύονται πληροφορίες σχετικά με τον ίδιο σε περίπτωση που δεν έχει πιο πριν κάνει κράτηση. Επίσης πρέπει να αποθηκεύεται στην λίστα επιβατών του δρομολογίου και να μειώνονται κατά ένα οι διαθέσιμες θέσεις επιβατών.

Ακύρωση κράτησης. Ένας πελάτης μπορεί να κάνει ακύρωση κράτησης. Σ' αυτή την περίπτωση μειώνεται το συνολικό ποσό που οφείλει, αυξάνονται οι διαθέσιμες θέσεις του δρομολογίου και αφαιρείται από την λίστα των επιβατών. Αν η ακύρωση γίνει λιγότερο από 24 ώρες πριν από το δρομολόγιο επιστρέφεται μόνο το 90% της αξίας του εισιτηρίου.

Διαθεσιμότητα δρομολογίου. Ένας πελάτης μπορεί να πληροφορηθεί τα δρομολόγια που υπάρχουν για μια συγκεκριμένη ημερομηνία από έναν ορισμένο τόπο αναχώρησης σε ένα ορισμένο τόπο προορισμού. Η απάντηση θα είναι μια λίστα από δρομολόγια για καθένα από το οποίο θα υπάρχει η ώρα αναχώρησης, άφιξης και ο διαθέσιμος αριθμός εισιτηρίων, το όνομα του πλοίου και το όνομα της εταιρίας.

Επερώτηση σχετικά με τις κρατήσεις του πελάτη. Ένας πελάτης μπορεί να μάθει τις κρατήσεις που έχει κάνει δίνοντας τον αριθμό της αστυνομικής ταυτότητας. Η απάντηση στην επερώτηση θα είναι μια λίστα από τις κρατήσεις, για κάθε μια θα υπάρχει πληροφορία σχετικά με την ώρα αναχώρησης, άφιξης του πλοίου, το όνομα του πλοίου, την ημερομηνία ταξιδιού. Επιπλέον θα υπάρχει πληροφορία σχετικά με το ποσό που οφείλει οφείλει για κάθε μια κράτηση.

Προσθήκη δρομολογίου. Θα πρέπει να μπορούν να προστεθούν στοιχεία για ένα δρομολόγιο μιας συγκεκριμένης ναυτιλιακής εταιρίας. Δεν μπορούμε να κάνουμε προσθήκη δρομολογίου για ναυτιλιακή εταιρία που δεν υπάρχει.

Προσθήκη ναυτιλιακής εταιρίας. Θα πρέπει να μπορούν να προστεθούν στοιχεία για μια συγκεκριμένη ναυτιλιακή εταιρία.

Προσθήκη υπαλλήλου. Θα πρέπει να μπορούν να προστεθούν στοιχεία ενός υπαλλήλου. Αν είναι πλοίαρχος πρέπει να προστίθεται το όνομά του και στα στοιχεία που κρατάμε για το δρομολόγιο. Ακύρωση δρομολογίου. Θα διαγράφεται η πληροφορία που κρατείται σχετικά με το δρομολόγιο και θα εμφανίζεται η λίστα των επιβατών με τα στοιχεία τους.

Διαγραφή υπαλλήλου. Μπορεί να γίνει διαγραφή αν δεν είναι πλοίαρχος σε κάποιο δρομολόγιο. Αυτόματη διαγραφή κράτησης. Σε περίπτωση που πραγματοποιηθεί το δρομολόγιο ακυρώνονται όλες οι κρατήσεις.

Συγκεντρωτική αναφορά. Κάθε μήνα εκδίδεται αναφορά η οποία θα περιέχει όλα τα δρομολόγια ταξινομημένα με βάση το πλήθος των επιβατών από αυτό με τους περισσότερους επιβάτες προς εκείνο με τους λιγότερους. Επίσης πρέπει να περιέχεται και η συνολική αξία των εισιτηρίων που εκδόθηκαν για κάθε δρομολόγιο.

Κανόνες ακεραιότητας

Πρέπει τα πλοία να εκτελούν δρομολόγια τα οποία το επιτρέπει το πρόγραμμα. Πχ. Αν ένα πλοίο εκτελεί το δρομολόγιο Ηράκλειο - Πειραιάς την 17/5/2005 ώρα 20:00 δεν μπορεί να εκτελεί και το Πάτρα - Βενετία στις 18/5/2005 στις 06:00 (το πρωί). Να καθοριστούν επακριβώς αυτοί οι περιορισμοί

Το ίδιο και για τους πλοιάρχους

Ένα επιβάτης δεν μπορεί να κάνει διπλοκράτηση σε «άσχετα» δρομολόγια τα οποία εκτελούνται την «ίδια» ώρα . π.χ. Ηράκλειο - Πειραιάς την 17/5/2005 ώρα 20:00 και Πάτρα - Βενετία στις 17/5/2005 στις 14:00. Να καθοριστούν επακριβώς αυτοί οι περιορισμοί

Επιτρέπεται να γίνει κράτηση . π.χ. Ηράκλειο - Πειραιάς την 17/5/2005 ώρα 20:00 και Πειραιάς - Μήλος στις 18/5/2005 στις 10:00 (αρκεί η αναχώρηση να είναι μετά την άφιξη του προηγούμενου δρομολογίου). Λοιπές δυνατότητες

Έχουμε τριών ειδών χρηστών

Διαχειριστής ο οποίος μπορεί να κάνει προσταφαίρεση εταιριών και δρομολογίων.

Τουριστικός πράκτορας ο οποίος μπορεί να κάνει κρατήσεις στο όνομα κάποιου πελάτη και ακύρωση μόνο των δικών του εισιτηρίων και όχι άλλων πρακτόρων.

Απλοί χρήστες/πελάτες. Πρέπει να παρέχεται η δυνατότητα εγγραφής με ανάθεση κάποιου username & passwd και στην συνέχεια να μπορεί να κάνει κράτηση & ακύρωση (μόνο των δικών του κρατήσεων . αυτές θα φαίνονται από το username & passwd που δίνει).

Η εργασία περιλαμβάνει:

ένα πλήρες διάγραμμα οντοτήτων-σχέσεων για την εταιρία
τα γνωρίσματα (όνομα, τύπος) όλων των οντοτήτων και σχέσεων
περιορισμούς πληθικότητας
τα πρωτεύοντα κλειδιά

επεξηγήσεις για τα μη προφανή γνωρίσματα και τις μη-προφανείς σχέσεις
τη μετάφραση του μοντέλου σας στο σχεσιακό μοντέλο
περιορισμούς ακεραιότητας και συναρτησιακές εξαρτήσεις
καθορισμό κλειδιών των σχέσεων βάσει των συναρτησιακών εξαρτήσεων
μετατροπή του μοντέλου σε τρίτη κανονική μορφή με διατήρηση των συναρτησιακών εξαρτήσεων
και χωρίς απώλεια πληροφορία

Τις ερωτήσεις προς τη βάση δεδομένων με SQL

Τις εντολές της γλώσσας ορισμού δεδομένων για τις σχέσεις που προκύπτουν
τον κώδικα των προγραμμάτων τα οποία υλοποιούν τις διαδικασίες που καθορίστηκαν παραπάνω
ένα σύντομο εγχειρίδιο χρήσης του συστήματος
ενδεικτικά αποτελέσματα από την εκτέλεση των διαδικασιών
περιγραφή των περιορισμών της υλοποίησής σας και των δυνατοτήτων βελτίωσής του
Ολόκληρο το web interface.

68) PORTAL για Ινστιτούτο αισθητικής

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: 3483,3670

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: PHP, JAVA, SQL, Postgress

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Περιλαμβάνει την σχεδίαση και ανάπτυξη ενός πλήρες πληροφοριακού συστήματος για την προβολή και διαχείριση ενός ινστιτούτου αισθητικής

69) PORTAL για on-line δημοπρασία

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 3

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: 3221,3315, 3581

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: HTML 5.0

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Ένα πλήρες site για δημιουργία και διεκπεραίωση δημοπρασιών

70) Πληροφοριακό Σύστημα για μεταφορική εταιρία

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Μαρνελάκης Σταύρος

Βαθμός Δυσκολίας: B

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: JAVA, SQL, HTML 5.0

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Η εργασία θα είναι η δημιουργία μίας πλήρως λειτουργικής ιστοσελίδας. Το θέμα είναι "μεταφορική εταιρία και ανυψωτικά μηχανήματα (γερανοί)" και δημιουργείται για διαφήμιση της εταιρείας με σκοπό την επέκτασή της.

Για τη δημιουργία της θα χρησιμοποιηθούν HTML5, PHP, SQL, CSS, JavaScript, γιατί θα περιέχονται κείμενο, εικόνες, βίντεο, βάση δεδομένων για τους χρήστες και κάποια μικρή εφαρμογή, κάτι σα παιχνίδι (είτε δικής μου κατασκευής είτε όχι)

71) ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΓΙΑ ΑΣΦΑΛΙΣΤΙΚΗ ΕΤΑΙΡΙΑ ΣΕ XML

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 3

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: 3577,3546,3923

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: XML,HTML5.0,JAVA

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Θέλουμε να κατασκευάσουμε μια δικτυοκεντρική βάση δεδομένων για μια ασφαλιστική εταιρία. Χρειαζόμαστε να αποθηκεύουμε 1) Πληροφορία για τα διάφορα τμήματα της εταιρείας. 2) Πληροφορία για τους πελάτες. 3) Πληροφορία για τις κατηγορίες των αυτοκινήτων. 4) Πληροφορίες για τα ασφαλιστήρια συμβόλαια. 5) Πληροφορίες για τα αυτοκίνητα. 6) Πληροφορία για τα ατυχήματα που συμβαίνουν με ασφαλισμένα αυτοκίνητα 7) Για τους υπαλλήλους της εταιρίας. Θέλουμε να αποθηκεύουμε πληροφορία • Για κάθε πελάτη το ονοματεπώνυμο, την διεύθυνση, την ηλικία, το τηλέφωνο του, την ημερομηνία απόκτησης του διπλώματος, τον αριθμό ταυτότητας. • Για κάθε τμήμα θέλουμε να αποθηκεύουμε το όνομα του το οποίο είναι μοναδικό, την τοποθεσία που είναι τα γραφεία του. • Για κάθε υπάλληλο θέλουμε να αποθηκεύουμε το ονοματεπώνυμο, την διεύθυνση, το τηλέφωνο του. • Για κάθε ατύχημα θέλουμε να αποθηκεύουμε ένα κωδικό που είναι μοναδικό, την ημερομηνία και ώρα που έγινε το ατύχημα, την διεύθυνση. • Για κάθε κατηγορία θέλουμε να αποθηκεύουμε το εύρος των κυβικών που καλύπτει, το αν απευθύνεται σε επιβατικά ή εμπορικά και το ύψος των ασφαλιστρών αν εξάμηνο. • Για κάθε αυτοκίνητων θέλουμε να αποθηκεύουμε πληροφορία για το ποιος είναι ο αριθμός κυκλοφορία, ποια είναι η ημερομηνία ταξινόμησης του. • Για κάθε ασφαλιστήριο έχουμε τον κωδικό του, την ημερομηνία που γίνεται και το ποσό. Επίσης θέλουμε να αποθηκεύσουμε την παρακάτω πληροφορία • Κάθε αυτοκίνητο έχει ένα πελάτη ως οδηγό. Ένας πελάτης μπορεί να έχει πολλά αυτοκίνητα. • Κάθε ατύχημα συνδέεται με τουλάχιστον ένα συγκεκριμένο αυτοκίνητο. Επίσης για κάθε ατύχημα θέλουμε να αποθηκεύουμε το κόστος της ζημίας που υπέστη το κάθε αυτοκίνητο. Αν στο ατύχημα έχει εμπλακεί αυτοκίνητο που δεν ανήκει στα ασφαλισμένα της εταιρίας πρέπει να αποθηκεύουμε και γι' αυτό την ζημιά που υπέστη. • Για κάθε ατύχημα είναι υπεύθυνος ένας και μόνο ένας υπάλληλος. • Κάθε αυτοκίνητο ανήκει σε μια και μόνο μια κατηγορία αυτοκινήτων. • Ένα ατύχημα συνδέεται με τουλάχιστον ένα πελάτη. Πρέπει να αποθηκεύουμε πληροφορία αν έφταιγε ή όχι ο πελάτης. • Κάθε υπάλληλος δουλεύει σε ένα τμήμα. Κάθε τμήμα μπορεί να έχει πολλούς υπαλλήλους. • Κάθε ασφαλιστήριο αντιστοιχεί σε ένα και μόνο αυτοκίνητο και ένα και μόνο πελάτη και σε ένα και μόνο υπάλληλο. • Σε κάθε τμήμα μόνο ένας υπάλληλος είναι διευθυντής. Κάθε τμήμα έχει οπωσδήποτε διευθυντή. Διαδικασίες που πρέπει να υποστηρίζονται • Εισαγωγή και διαγραφή για όλες τις κατηγορίες που αναφέρθηκαν πιο πάνω. Όταν κάνουμε εισαγωγή ενός αυτοκινήτου η αντιστοίχιση στην κατηγορία πρέπει να γίνεται αυτόματα. • Τα ασφάλιστρα που πληρώνει κάθε πελάτης διαμορφώνονται ως εξής: την πρώτη φορά είναι όσα ορίζει η κατηγορία του αυτοκινήτου που έχει, εκτός αν είναι νέος οδηγός οπότε έχει 20% αύξηση. Αν περάσει ένας χρόνος χωρίς ατύχημα έχει 10% μείωση (αυτό συνεχίζεται μέχρι το 30% λιγότερο από το κανονικό). Αν κάνει ατύχημα και έχει την ευθύνη αυτός έχει αύξηση 30%. Αυτή η αύξηση ισχύει για κάθε ατύχημα. Αν περάσει χρόνος χωρίς να προκαλέσει άλλο ατύχημα έχει μείωση 10% (αυτό συνεχίζεται μέχρι το 30% κάτω του κανονικού). Αν ο πελάτης έχει δεύτερο αυτοκίνητο έχει επιπλέον 5% μείωση του ασφαλίστρου που θα πλήρωνε σε όλα τα αυτοκίνητα. Αν προκαλέσει ατύχημα αυτή η μείωση εξαλείφεται. Θέλουμε όταν δημιουργείται ένα ασφάλιστρο να γίνεται αυτόματος υπολογισμός του ασφαλίστρου. • Συγκεντρωτική αναφορά για τα έσοδα/έξοδα κάθε μήνα. Τα έξοδα προκύπτουν όταν γίνει ατύχημα και φταίει ο πελάτης τότε πρέπει να πληρώσει την ζημιά στο άλλο αυτοκίνητο. • Συγκεντρωτική αναφορά για τα έσοδα/έξοδα κάθε μήνα αν κατηγορία αυτοκινήτων, αν φύλλο πελατών και αν ηλικία (πχ. 20-30, 31-40 κτλ.) • Συγκεντρωτική αναφορά τα ατυχήματα αν φύλλο πελατών και αν ηλικία (πχ. 20-30, 31-40 κτλ.) • Συγκεντρωτική αναφορά για τα συμβόλαια και τις εισπράξεις που κάνει κάθε υπάλληλος/τμήμα σε ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα. Η βάση πρέπει να υποστηρίζει την χρήση της μέσω διαδικτύου. Επίσης πρέπει να υποστηρίζει την χρήση της με κωδικούς. Για παράδειγμα όταν ένα υπάλληλος εισάγει ένα νέο ατύχημα, μόνο αυτός θα μπορεί να αλλάξει τα δεδομένα του ατυχήματος.

72) Οπτικοακουστική παραγωγή με θέμα τη ζωή στην πόλη και τη φύση

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων Τ.Ε.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παχουλάκης ιωάννης

Τηλέφωνο: 302810379388

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Μαρία Παππά (ΑΜ: 2473), Φραντζέσκος

Κωνσταντίνος Βορτελίνος (ΑΜ: 3097)

Βαθμός Δυσκολίας: Β

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Εμπειρία σε λογισμικό AV Production

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Θέμα της πτυχιακής είναι η κατασκευή μιας ταινίας μικρού μήκους - μια μικρή ιστορία για την αστική ζωή μακριά από την φύση. Θα τονίζεται η αντίθεση ανάμεσα στην έντονη και γρήγορη ζωή της πόλης και την γαλήνια αλλά και απαιτητική ζωή στη φύση. Επιπλέον θα καταδειχθεί η επιρροή του ανθρώπου στην φύση με σκοπό τον προβληματισμό.

Η επεξεργασία των λήψεων θα γίνει στο Adobe Premiere.

73) e-shop φαρμακείο

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Μαρία Σηφάκη με AM 2963

Βαθμός Δυσκολίας: Γ

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Joomla

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Ένα πλήρες ηλεκτρονικό φαρμακείο με την χρήση του Joomla.

74) Augmentation of User Experience through the use of HTML5 Device APIs

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Βλασσία Κοκκίνη

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: HTML 5.0

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Ο στόχος της διπλωματικής εργασίας είναι η έρευνα, η εφαρμογή και η αξιολόγηση με τη χρήση HTML5 μιας συσκευής APIs, για να αυξήσει την εμπειρία του χρήστη από μια τοποθεσία Web. Για τον σκοπό αυτό θα χρησιμοποιηθούν τα υφιστάμενα διαδραστικά στοιχεία, καθώς και με την εισαγωγή νέων μορφών αλληλεπίδρασης

75) Supervision of data

Κατεύθυνση: Software Engineers

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: ΦΙΦΛΗ Κωνσταντίνα

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: PYthon

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Η τεχνολογική εξέλιξη έχει επηρεάσει την ποσότητα των δεδομένων που παράγουμε καθημερινά. Δεδομένου ότι η χρήση του Διαδικτύου είναι ευρεία, αρκετές ποσότητες δεδομένων παράγονται και αποθηκεύονται σε τοπικούς δίσκους, αφαιρούμενους δίσκους, διακομιστές κλπ. Μερικές φορές έχουμε ακόμη και αντίγραφα των ίδιων δεδομένων που χωρίς λόγο προκαλεί επιπλέον χώρο αποθήκευσης μας. Σε ένα σημείο, αυτός ο πλεονασμός δεδομένων δημιουργεί την αναπόφευκτη ανάγκη να διαγράψετε ορισμένα δεδομένα ή να το μεταφέρετε εναλλακτικά επάνω σε ένα άλλο αποθήκευσης. Ωστόσο, οφείλεται σε διάφορους λόγους τη μεταφορά δεδομένων δεν μπορεί να συμβεί με επιτυχία.

Σκοπός της πτυχιακής είναι η υλοποίηση κάποιων λύσεων.

76) Εφαρμογή Android για e-shop

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: Σιέμος Αλέξανδρος 3373

Βαθμός Δυσκολίας: Γ

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: JAVA, SQL, HTML 5.0

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Ανάπτυξη εφαρμογής client σε android για e-shop.

77) Οπτικοακουστική Παραγωγή για Φιλανθρωπικές και Ανθρωπιστικές Δραστηριότητες του ραδιοφωνικού σταθμού Love Radio Κρήτης 102,8

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων Τ.Ε.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παχουλάκης ιωάννης

Τηλέφωνο: 302810379388

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: Ύαταράκη Εύα 2701 Στυλιανάκης Γιώργος 2615

Βαθμός Δυσκολίας: Β

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: γνώση εργαλείων παρασκευής οπτικοακουστικών παραγωγών

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Η πτυχιακή θα παρουσιάζει ένα βίντεο που εστιάζει πάνω στις Φιλανθρωπικές και Ανθρωπιστικές Δραστηριότητες που έγιναν στο Ηράκλειο κατά την περίοδο των Χριστουγέννων από τον ραδιοφωνικό σταθμό Love Radio Κρήτης 102,8.

Οι σχετικές δραστηριότητες περιλαμβάνουν τα «ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΑΖΕΜΑΤΑ» και το «SANTA RUN». Στα

«ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΑΖΕΜΑΤΑ» συλλέγονται και τυλίγονται παιχνίδια για άπορες οικογένειες του Ηρακλείου, ενώ στόχος της δράσης του «SANTA RUN» είναι στήριξη του παιδικού χωριού SOS Κρήτης. Τα έσοδα της εκδήλωσης δόθηκαν υπέρ της ανέγερσης του κτηρίου του παιδικού χωριού SOS Κρήτης.

Η επεξεργασία του οπτικοακουστικού υλικού θα γίνει με προγράμματα τις Adobe (Premiere Pro CS6, Photoshop CS6 κ.α.).

78) Κατασκευή ταινίας μικρού μήκους

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων Τ.Ε.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παχουλάκης ιωάννης

Τηλέφωνο: 302810379388

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Σφυρίου Παύλος (ΑΜ 1693)

Βαθμός Δυσκολίας: Β

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: γνώση εργαλείων παρασκευής οπτικοακουστικών παραγωγών

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Στο πλαίσιο της πτυχιακής θα κατασκευαστεί μία ταινία μικρού μήκους βασισμένη σε μια μικρή ιστορία για την ζωή μακριά από την πόλη. Θα συγκρίνονται οι διαφορετικοί τρόποι ζωής και ο τρόπος σκέψης σε καθημερινές ασχολίες και προβλήματα. Οι λήψεις θα επεξεργαστούν στο Sony Vegas, προσθέτοντας εφέ, δημιουργώντας το τελικό βίντεο.

79) 3D Animated ταινία μικρού μήκους

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων Τ.Ε.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παχουλάκης ιωάννης

Τηλέφωνο: 302810379388

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: ΤΡΙΑΝΤΑΦΥΛΛΙΔΟΥ ΣΟΦΙΑ ΑΜ:1901

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: γνώση / εμπειρία σε εργαλεία κατασκευής οπτικοακουστικών παραγωγών

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Δημιουργία 3D animated ταινίας μικρού μήκους με τα ακόλουθα χαρακτηριστικά:

-Για τον σχεδιασμό αντικειμένων και χαρακτήρων θα χρησιμοποιηθεί το πρόγραμμα Maya, student version του 2016, της Autodesk.

-Για τη δημιουργία λεπτομερειών στα χαρακτηριστικά των χαρακτήρων, αλλά και στη μορφή των αντικειμένων θα χρησιμοποιηθεί το Mudbox, student version του 2015, της Autodesk.

-Η δημιουργία κίνησης θα επιτευχθεί με το πρόγραμμα Motion Builder, student version του 2014, της Autodesk.

-Το rendering θα πραγματοποιηθεί με το plugin του Maya, Mental Ray, έκδοσης του 2016.

80) Ανάπτυξη ηλεκτρονικού παιχνιδιού μέσω Unity

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων Τ.Ε.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παχουλάκης ιωάννης

Τηλέφωνο: 302810379388

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: ΑΝΤΩΝΙΟΣ ΠΑΤΕΡΑΚΗΣ (ΑΜ: 3666)

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Γνώση / Εμπειρία σε Unity

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Σκοπός της πτυχιακής εργασίας είναι η δημιουργία ενός action, multiplayer video game. Τα μοντέλα που θα χρησιμοποιηθούν καθώς και τα animations αυτών, θα προκύψουν με την χρήση του προγράμματος Blender. Για την ανάπτυξη του παιχνιδιού θα χρησιμοποιηθεί το Unity και η γλώσσα C#, την οποία αυτή υποστηρίζει.

81) Παιχνίδι τύπου survival σε Unity

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων Τ.Ε.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παχουλάκης ιωάννης

Τηλέφωνο: 302810379388

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: ΜΙΧΑΛΗΣ ΜΑΤΑΛΛΙΩΤΑΚΗΣ ΑΜ:3218

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Γνώση / Εμπειρία σε Unity

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Θα κατασκευαστεί ένα single-player 3D παιχνίδι τύπου cyberpunk/survival/third-person σε Unity. Ο παίχτης θα καθοδηγεί μια ομάδα ατόμων (με διαφορετικές δυνατότητες) και θα μπορεί να εναλλάσσει τους παίχτες κατά την διάρκεια του παιχνιδιού.

Το παιχνίδι θα περιλαμβάνει τις οποίες η ομάδα θα προσπαθεί να περάσει. Στο τέλος κάθε πίστας, ένα "boss fight" θα απαιτεί σωστή διαχείριση της ομάδας για να ολοκληρώσει την πίστα.

82) ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΟΣ ΟΔΗΓΟΣ ΣΑΜΟΥ ΣΕ ANDROID

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού Τ.Ε

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: 3576

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: JAVA, SQL, HTML 5.0

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Θέλουμε να φτιάξουμε ένα σύστημα για την παροχή/καθοδήγηση για ψυχαγωγία και διακοπές σε ένα

συγκεκριμένο μέρος. Θέλομε να αποθηκεύουμε την παρακάτω πληροφορία.

Τα ξενοδοχεία της περιοχής (ονομασία, διεύθυνση, κατηγορία, τηλέφωνο, αριθμός & κατηγορία δωματίων)

Τα γραφεία ενοικιάσεων αυτοκινήτων (ονομασία, διεύθυνση, τηλέφωνο) καθώς και

Πληροφορία για το κάθε αυτοκίνητο που διαθέτει το κάθε γραφείο (αριθμό κυκλοφορίας, κυβικά, θέσεις επιβατών και κατηγορία στην οποία ανήκει (5 κατηγορίες)). Επίσης θέλομε να αποθηκεύουμε πληροφορία όσον αφορά την χρέωση ανά μέρα και αν αυτή αλλάζει καθώς αυξάνονται οι μέρες ενοικιάσεων.

Πληροφορία για το κάθε μηχανάκι/μηχανή που διαθέτει το κάθε γραφείο(αριθμό κυκλοφορία, κυβικά και κατηγορία). Πληροφορίες για την χρέωση.

Πληροφορίες για τα μουσεία (ονομασία, διεύθυνση, τιμή κτλ.)

Πληροφορίες για τα αξιοθέατα (ονομασία, διεύθυνση, τιμή κτλ.)

Πληροφορίες για τα δρομολόγια των αεροπλάνων και πλοίων για την άφιξη και αναχώρηση στο/από συγκεκριμένο μέρος. Θα περιλαμβάνει τιμές, ώρες και μέρες και εταιρία η οποία κάνει την αντίστοιχη πτήση / ακτοπλοϊκό δρομολόγιο.

Πληροφορίες για τα εκδρομικά γραφεία της περιοχής (ονομασία, διεύθυνση, τηλέφωνο). Για κάθε γραφείο θα περιέχονται πληροφορίες για

Ποιες εκδρομές διοργανώνει (αφετηρία προορισμό και ώρες που γίνονται) και ποιες είναι οι τιμές. Πακέτα προσφορών για πολλά άτομα ή πολλές εκδρομές.

Πληροφορία για τα συνεργαζόμενα ξενοδοχεία , εταιρίες μεταφορές (αεροπορικές, ακτοπλοϊκές) και γραφεία ενοικιάσεων . Σε αυτήν την περίπτωση μπορεί να υπάρχουν πακέτα προσφορών που περιλαμβάνουν και τα δύο. (Αυτά έχουν συγκεκριμένες επιπτώσεις τόσο στην αναζήτηση όσο και στις κρατήσεις δεσ παρακάτω).

Πρέπει να υποστηρίζονται οι παρακάτω διεργασίες

Να επιτρέπεται on-line κρατήσεις και ακυρώσεις κρατήσεων μέσω διαδικτύου. Θα πρέπει να επιτρέπεται στον χρήστη να ζητάει αν μπορεί να κάνει κράτηση η οποία θα περιλαμβάνει δωμάτια(π.χ. 1 δίκλινο, 3 μονόκλινα κτλ.) και κατηγορία και περιοχή ξενοδοχείου και κράτηση κάποιων μεταφορικών (αυτοκινήτων ή μηχανών) για κάποιο χρονικό διάστημα. Το σύστημα θα κάνει την κράτηση μόνο αν όλα όσα ζητάει ο χρήστης είναι διαθέσιμα. Επίσης ο χρήστης θα έχει δικαίωμα να κάνει κράτηση για άφιξη και αναχώρηση, οπότε η κράτηση θα γίνεται μόνο αν όλα όσα ζητάει ο χρήστης είναι διαθέσιμα. Δεν είναι απαραίτητο μια κράτηση να περιλαμβάνει όλα τα παραπάνω. Να επιτρέπεται στον χρήστη να κάνει αναζήτηση των πιο πάνω και να του επιστρέφει τις εναλλακτικές λύσεις με τις αντίστοιχες χρεώσεις. Δεν είναι απαραίτητο μια αναζήτηση να περιέχει όλα τα παραπάνω. Οι αναζήτηση μπορεί να περιλαμβάνει και εκδρομές.

83) ΕΦΑΡΜΟΓΗ ANDROID ΓΙΑ ΚΑΘΟΔΗΓΗΣΗ ΧΡΗΣΤΗ ΣΕ ΠΕΡΙΠΤΩΣΕΙΣ ΕΚΤΑΚΤΗΣ ΑΝΑΓΚΗΣ

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού Τ.Ε

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 3

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: 3953,3621,3933

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: JAVA, SQL, HTML 5.0

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Ο χρήστης θα κάνει μια εγγραφή με την εκκίνηση της εφαρμογής ή αν είναι εγγεγραμμένος χρήστης θα κάνει log in .Η εφαρμογή κατά κύριο λόγο θα είναι μια εφαρμογή έκτακτης ανάγκης .Ο χρήστης με το πάτημα ενός κουμπιού ανάλογα με την επιλογή από το μενού που έχει , για παράδειγμα πυροσβεστική ,ασθενοφόρο, αστυνομία θα καλεί με το πάτημα του κουμπιού για βοήθεια. Το πρόγραμμα θα παίρνει τις συντεταγμένες του χρήστη και θα τις στέλνει στην υπηρεσία που έχει καλέσει ο χρήστης και θα ειδοποιεί τον χρήστη ότι η κλήση έχει παραληφθεί από τις υπηρεσίες έκτακτης ανάγκης.

Επίσης θα υπάρχει η δυνατότητα να καθοδηγήσει τον χρήστη με βάση το google map.

84) Προστασία πνευματικών δικαιωμάτων στα ηλεκτρονικά βιβλία. Μελέτη και σχεδιασμός νέας τεχνικής.

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: μαλάμος αθανάσιος

Τηλέφωνο: 2810379884

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: Εμμ. Βασιλάκης AM 3325

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Θέματα προγραμματισμού διαδικτύου

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Στην εργασία αυτή θα μελετηθούν οι υπάρχουσες τεχνικές προστασίας πνευματικών δικαιωμάτων στα ηλεκτρονικά βιβλία και θα γίνει ο σχεδιασμός μιας νέας τεχνικής που θα στηρίζεται στην αναγραφή, σε κάθε αντίτυπο ενός βιβλίου, στοιχείων που ταυτοποιούν τον αγοραστή. Για την αναγραφή θα χρησιμοποιηθούν προηγμένοι αλγόριθμοι κρυπτογραφίας καθώς και διαδικτυακές τεχνικές.

85) Education Training component

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού Τ.Ε.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: βιδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 2810-379892

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: -

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Design and develop a pilot "Inclusive Education Training" component that will be able to monitor the user while playing and notify or even intervene when possible.

86) ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΤΥΠΟΥ MOBILE HEALTH

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παναγιωτάκης σπυρίδων

Τηλέφωνο: 0030 2810 379707

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: JAVASCRIPT, JAVA, ARDUINO, RASPBERRY

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

ΣΚΟΠΟΣ ΤΗΣ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΑΝΑΠΤΥΧΘΕΙ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΠΟΥ ΘΑ ΣΤΗΡΙΖΕΤΑΙ ΣΤΟ FRAMEWORK SANA MIT ΠΡΟΚΕΙΜΕΝΟΥ ΝΑ ΑΠΟΘΗΚΕΥΕΙ ΒΙΟΙΑΤΡΙΚΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ ΠΟΥ ΛΑΜΒΑΝΟΝΤΑΙ ΑΠΟ ΑΙΣΘΗΤΗΡΕΣ ΣΕ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΒΑΣΗ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΚΑΙ ΝΑ ΕΝΗΜΕΡΩΝΕΙ ΣΕ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΑΝΑΓΚΗΣ ΤΟ ΙΑΤΡΙΚΟ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ.

87) ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΓΙΑ ΠΑΡΟΧΗ LOCATION-BASED VIDEO

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παναγιωτάκης σπυρίδων

Τηλέφωνο: 0030 2810 379707

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: JAVASCRIPT, JAVA

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

ΣΚΟΠΟΣ ΤΗΣ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΑΝΑΠΤΥΧΘΕΙ ΚΙΝΗΤΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΠΟΥ ΘΑ ΑΝΑΠΑΡΑΓΕΙ VIDEO ΣΧΕΤΙΚΟ ΜΕ ΤΗΝ ΤΡΕΧΟΥΣΑ ΓΕΩΓΡΑΦΙΚΗ ΘΕΣΗ ΤΟΥ ΧΡΗΣΤΗ ΚΑΙ ΣΤΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΘΑ ΤΟ ΑΝΑΜΕΤΑΔΙΔΕΙ ΣΕ ΔΕΥΤΕΡΗ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΟΘΟΝΗ.

88) Χρήση λογισμικού ανοικτού κώδικα για την ανάπτυξη εργαστηριακών ασκήσεων στο εργαστήριο του μαθήματος «Δομές Μετάδοσης».

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων Τ.Ε.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: στρατάκης δημήτριος

Τηλέφωνο: +30 2810-379891, +30 2810-379760

Αριθμός Σπουδαστών: 3

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Καλή γνώση της Αγγλικής γλώσσας, Να έχουν περαστεί τα μαθήματα «Εισαγωγή στις Τηλεπικοινωνίες», «Ψηφιακές Επικοινωνίες» και τα αντίστοιχα εργαστήρια, και να έχουν περάσει ή να παρακολουθούν το μάθημα "Δομές Μετάδοσης" και το αντίστοιχο εργαστήριο

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Η παρούσα πτυχιακή αποσκοπεί στην διερεύνηση χρήσης λογισμικού ανοικτού κώδικα (open source) για την ανάπτυξη εργαστηριακών ασκήσεων που θα μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τους φοιτητές

του Τμήματος Μηχανικών Πληροφορικής για την άσκηση τους στο εργαστήριο του μαθήματος «Δομές Μετάδοσης».

Η πτυχιακή θα περιλαμβάνει:

- Συγκριτική διερεύνηση των δυνατοτήτων των υπάρχοντων λογισμικών ανοικτού κώδικα (π.χ. EZNEC demo, AutoEZ, MMANA κλπ.) για την ανάπτυξη εργαστηριακών ασκήσεων για το εργαστήριο του μαθήματος «Δομές Μετάδοσης»,
- Δημιουργία εγχειριδίου χρήσης του λογισμικού που θα επιλεγεί,
- Ανάπτυξη εργαστηριακών ασκήσεων με χρήση του λογισμικού που θα επιλεγεί. Ως πρότυπο μπορούν να χρησιμοποιηθούν οι ήδη υπάρχουσες εργαστηριακές ασκήσεις.

89) Χρήση λογισμικού ανοικτού κώδικα για την ανάπτυξη εργαστηριακών ασκήσεων στο εργαστήριο του μαθήματος «Ψηφιακές Επικοινωνίες».

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων Τ.Ε.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: στρατάκης δημήτριος

Τηλέφωνο: +30 2810-379891, +30 2810-379760

Αριθμός Σπουδαστών: 3

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Καλή γνώση της Αγγλικής γλώσσας, Γνώσεις προγραμματισμού κυρίως σε περιβάλλον Matlab, Να έχουν περάσει οι φοιτητές τα μαθήματα «Εισαγωγή στις Τηλεπικοινωνίες» και «Ψηφιακές Επικοινωνίες» και τα αντίστοιχα εργαστήρια

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Η παρούσα πτυχιακή αποσκοπεί στην διερεύνηση χρήσης λογισμικού ανοικτού κώδικα (open source) για την ανάπτυξη εργαστηριακών ασκήσεων που θα μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τους φοιτητές του Τμήματος Μηχανικών Πληροφορικής για την άσκηση τους στο εργαστήριο του μαθήματος «Ψηφιακές Επικοινωνίες».

Η πτυχιακή θα περιλαμβάνει:

- Συγκριτική διερεύνηση των δυνατοτήτων των υπάρχοντων λογισμικών ανοικτού κώδικα (π.χ. Scilab, GNU Octave, FreeMat κλπ.) για την ανάπτυξη εργαστηριακών ασκήσεων για το εργαστήριο του μαθήματος «Ψηφιακές Επικοινωνίες»,
- Δημιουργία εγχειριδίου χρήσης του λογισμικού που θα επιλεγεί,
- Ανάπτυξη εργαστηριακών ασκήσεων με χρήση του λογισμικού που θα επιλεγεί. Ως πρότυπο μπορούν να χρησιμοποιηθούν οι ήδη υπάρχουσες εργαστηριακές ασκήσεις.

90) Χρήση λογισμικού ανοικτού κώδικα για την ανάπτυξη εργαστηριακών ασκήσεων στο εργαστήριο του μαθήματος «Εισαγωγή στις Τηλεπικοινωνίες».

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων Τ.Ε.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: στρατάκης δημήτριος

Τηλέφωνο: +30 2810-379891, +30 2810-379760

Αριθμός Σπουδαστών: 3

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: · Καλή γνώση της Αγγλικής γλώσσας, · Γνώσεις προγραμματισμού κυρίως σε περιβάλλον Matlab, Να έχουν περάσει οι φοιτητές το μάθημα «Εισαγωγή στις Τηλεπικοινωνίες» και το αντίστοιχο εργαστήριο.

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Η παρούσα πτυχιακή αποσκοπεί στην διερεύνηση χρήσης λογισμικού ανοικτού κώδικα (open source) για την ανάπτυξη εργαστηριακών ασκήσεων που θα μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τους φοιτητές του Τμήματος Μηχανικών Πληροφορικής για την άσκηση τους στο εργαστήριο του μαθήματος «Εισαγωγή στις Τηλεπικοινωνίες».

Η πτυχιακή θα περιλαμβάνει:

- Συγκριτική διερεύνηση των δυνατοτήτων των υπαρχόντων λογισμικών ανοικτού κώδικα (π.χ. Scilab, GNU Octave, FreeMat κλπ.) για την ανάπτυξη εργαστηριακών ασκήσεων για το εργαστήριο του μαθήματος «Εισαγωγή στις Τηλεπικοινωνίες»,
- Δημιουργία εγχειριδίου χρήσης του λογισμικού που θα επιλεγεί,
- Ανάπτυξη εργαστηριακών ασκήσεων με χρήση του λογισμικού που θα επιλεγεί. Ως πρότυπο μπορούν να χρησιμοποιηθούν οι ήδη υπάρχουσες εργαστηριακές ασκήσεις.

91) Observation Center for inclusive education

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού T.E

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: βιδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 2810-379892

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: -

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

The "Inclusive Education Training" component that is responsible for the "Observation Center Compilation". The system will be able to monitor the user while playing and notify or even intervene when possible.

92) Component for Inclusive Education

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού T.E

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: βιδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 2810-379892

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: -

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

The "Inclusive Education Training" component of a system is responsible for setting up the

appropriate space for playing and evaluating games. It consists of the "Learning Session Compilation", the "Class-Play Room Compilation", the "Evaluation Compilation", the "Observation Center Compilation" and the "Play Area(s)".

93) Ανάπτυξη Πληροφοριακού Συστήματος για την Έκδοση Visas Μεταναστών με Διεπαφή στην Ελληνική Γλώσσα

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: μαρακάκης εμμανουήλ

Τηλέφωνο: 2810379748

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: Αντωνία Λαζοπούλου

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Ο φοιτητής θα πρέπει να γνωρίζει πολύ καλά Prolog και είτε Java ή Visual Basic. Ο φοιτητής θα πρέπει να έχει άριστες γνώσεις σε Τεχνητή Νοημοσύνη (Επεξεργασία Φυσικής Γλώσσας), Λογικό Προγραμματισμός και Βάσεις Δεδομένων.

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Ο στόχος της πτυχιακής εργασίας είναι η ανάπτυξη ενός πληροφοριακού συστήματος η διεπικοινωνία του οποίου θα είναι σε φυσική γλώσσα, το οποίο ανάλογα με την κατηγορία στην οποία ανήκει ο μετανάστης θα του δείχνει την διαδικασία που χρειάζεται να ακολουθήσει για να βγάλει visa. Το σύστημα θα δέχεται τα στοιχεία του μετανάστη και στην συνέχεια θα εμφανίζει τα απαραίτητα βήματα που πρέπει να ακολουθήσει ο μετανάστης για να εκδώσει visa. Ο χρήστης του συστήματος θα εισάγει τα προσωπικά δεδομένα του μετανάστη (όνομα, επίθετο, χώρα προέλευσης, ηλικία, οικογενειακή κατάσταση κτλ.), το λόγο προσέλευσης στην χώρα και τα δεδομένα από το διαβατήριό του μετανάστη (ID, ημερομηνία εισόδου στην χώρα κτλ.). Το σύστημα ανάλογα με την κατηγορία στην οποία ανήκει ο μετανάστης (εντός Ευρώπης, εκτός Ευρώπης, φοιτητής κτλ.) θα εμφανίζει την διαδικασία για την έκδοση Visas και τις βασικές πληροφορίες για τις οποίες θα πρέπει να είναι ενήμερος (οικογένεια, έκδοση κάρτας υγείας, πιθανά οφέλη, έξοδος από την χώρα κτλ.).

Οι χρήστες του συστήματος μπορεί να είναι είτε κρατικοί υπάλληλοι οι οποίοι θα χρησιμοποιούν το σύστημα συμβουλευτικά είτε οι ίδιοι οι μετανάστες. Η αλληλεπίδραση του συστήματος με τους τελικούς χρήστες πρέπει να γίνεται σε φυσική γλώσσα (Ελληνική) μέσα από φιλική, παραθυρική διεπαφή. Το σύστημα θα υλοποιηθεί σε Prolog και η διεπαφή του είτε σε Java ή σε Visual Basic. Τέλος, το πληροφοριακό σύστημα θα πρέπει να τρέχει στο διαδίκτυο ώστε να μπορεί να χρησιμοποιήσουν οι ενδιαφερόμενοι χρήστες.

94) Μεθοδολογία χρήσης του Labview για απομακρυσμένο χειρισμό αναλυτών φάσματος

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: στρατάκης δημήτριος

Τηλέφωνο: +30 2810-379891, +30 2810-379760

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Πολύ καλή γνώση της Αγγλικής γλώσσας, γνώσεις σε ηλεκτρομαγνητική διάδοση, τηλεπικοινωνιακά συστήματα και κινητές επικοινωνίες, πολύ καλές γνώσεις προγραμματισμού

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016 Περιγραφή

Η παρούσα πτυχιακή εργασία αποσκοπεί στην ανάπτυξη της μεθοδολογίας που πρέπει να εφαρμοστεί ώστε να χρησιμοποιηθεί το Labview για τον απομακρυσμένο χειρισμό αναλυτών φάσματος. Θα γίνει εφαρμογή για χειρισμό μέσω Labview του φορητού αναλυτή φάσματος του Εργαστηρίου Μή Ιοντιζουσών Ακτινοβολιών και αποθήκευση των δεδομένων μετρήσεων του.

95) Μελέτη τύπων παρεμβολών και αντίστοιχων τεχνικών μετρήσεων σε ασύρματα περιβάλλοντα

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: στρατάκης δημήτριος

Τηλέφωνο: +30 2810-379891, +30 2810-379760

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: B

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Πολύ καλή γνώση της Αγγλικής γλώσσας, γνώσεις σε ηλεκτρομαγνητική διάδοση, τηλεπικοινωνιακά συστήματα και κινητές επικοινωνίες

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Η παρούσα πτυχιακή αποσκοπεί στην θεωρητική μελέτη των παρεμβολών σε ασύρματα περιβάλλοντα και στην διερεύνηση των υφιστάμενων πρακτικών χαρακτηρισμού και μετρήσεων παρεμβολών

96) Ανάπτυξη λογισμικού δυναμικής δημιουργίας παιχνιδιού

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: βιδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 2810-379892

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Καλή γνώση προγραμματισμού

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Ανάπτυξη λογισμικού το οποίο θα διαβάζει τα στοιχεία που περιγράφουν ένα παιχνίδι από ένα αρχείο XML και θα δημιουργεί το παιχνίδι δυναμικά για τον χρήστη με την χρήση κάποιας μηχανής παιχνιδιών όπως η Unity 3D engine. Η επεξήγηση και τα γραφικά θα βρίσκονται online έτσι ώστε οποιοσδήποτε χρησιμοποιεί τον XML Game Generator να έχει πρόσβαση σε αυτά. Στο XML αρχείο θα περιγράφονται οι σκηνές του παιχνιδιού, ο τρόπος παιχνιδιού καθώς και οι κανόνες του. Επίσης θα περιέχει πληροφορίες για την επικοινωνία με το server (οποίος θα παρέχει το παιχνίδι) τις οποίες θα χρησιμοποιεί ο XML Game generator για να καταγράψει το score του παίκτη

97) Συντακτικός Αναλυτής της Ελληνικής Γλώσσας

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: μαρακάκης εμμανουήλ

Τηλέφωνο: 2810379748

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Θα πρέπει να έχει περάσει το μάθημα επιλογής «Τεχνητή Νοημοσύνη - Έμπειρα Συστήματα» του παλιού ΠΣ ή τα μαθήματα «Λογικός Προγραμματισμός» και «Τεχνητή Νοημοσύνη» του νέου ΠΣ.

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Αυτή η πτυχιακή περιλαμβάνει την κατασκευή ενός συντακτικού αναλυτή (parser) σε Prolog ο οποίος θα αναγνωρίζει προτάσεις της Ελληνικής Γλώσσας και θα κατασκευάζει τη συντακτική τους δομή. Θα πρέπει για κάθε ουσιαστικό να υπάρχουν στο λεξικό τα ελάχιστα αναγκαία στοιχεία για το σχηματισμό όλων των πτώσεων για ενικό και πληθυντικό αριθμό. Παρομοίως για τα ρήματα να υπάρχουν στο λεξικό τα ελάχιστα αναγκαία στοιχεία ώστε να σχηματίζονται όλοι οι χρόνοι σε όλα τα πρόσωπα. Η υλοποίηση του συστήματος θα γίνει σε Prolog την οποία θα πρέπει να γνωρίζει άριστα ο φοιτητής. Επίσης, θα πρέπει να γνωρίζει πολύ καλά είτε Java είτε Visual Basic για υλοποίηση της διεπικοινωνίας του συστήματος. Ο φοιτητής θα πρέπει να έχει άριστη γνώση από Τεχνητή Νοημοσύνη της ενότητας που αφορά την επεξεργασία φυσικής γλώσσας. Επιπλέον, θα πρέπει να γνωρίζει άριστα την Ελληνική γλώσσα.

98) Κατασκευή Prolog Προγραμμάτων με Αλγορίθμους από Βάση Γνώσης.

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: μαρακάκης εμμανουήλ

Τηλέφωνο: 2810379748

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Ο φοιτητής θα πρέπει να έχει άριστες γνώσεις σε Τεχνητή Νοημοσύνη. Θα πρέπει να έχει περάσει το μάθημα επιλογής «Τεχνητή Νοημοσύνη - Έμπειρα Συστήματα» του παλιού ΠΣ ή τα μαθήματα «Λογικός Προγραμματισμός» και «Τεχνητή Νοημοσύνη» του νέου ΠΣ.

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Αυτή η πτυχιακή περιλαμβάνει την ανάπτυξη συστήματος το οποίο θα κατασκευάζει Prolog προγράμματα από αλγόριθμους σε αφηρημένη (abstract) μορφή. Το σύστημα θα έχει μια βάση γνώσης (ΒΓ) με αναπαράσταση αλγόριθμων σε αφηρημένη μορφή, π.χ. σχήματα αλγορίθμων, και θα κατασκευάζει Prolog προγράμματα τα οποία θα χρησιμοποιούν αυτούς τους αλγόριθμους για την υλοποίηση κάποιου προβλήματος. Διαλογικά ο χρήστης θα επιλέγει τον αλγόριθμο από την ΒΓ τον οποίο θέλει να χρησιμοποιήσει για την κατασκευή του προγράμματος του. Στη συνέχεια, θα εμπλουτίζει τον αφηρημένο αλγόριθμο με άλλες λεπτομέρειες π.χ. δομές δεμένων, που σχετίζονται με το πρόβλημα του. Ο ίδιος αλγόριθμος θα μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την κατασκευή πολλών διαφορετικών προγραμμάτων. Η υλοποίηση του συστήματος θα γίνει σε Prolog την οποία θα πρέπει να γνωρίζει άριστα ο φοιτητής. Επίσης, απαιτείται η καλή γνώση είτε Java είτε Visual Basic για υλοποίηση της διεπικοινωνίας του συστήματος. Επιπλέον, ο φοιτητής θα πρέπει να γνωρίζει αρκετά καλά Αλγόριθμους, Δομές Δεδομένων και Τεχνολογία Λογισμικού.

99) Ερωτήσεις σε Φυσική Γλώσσα σε Βάση Δεδομένων

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: μαρακάκης εμμανουήλ

Τηλέφωνο: 2810379748

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Θα πρέπει να έχει περάσει το μάθημα επιλογής «Τεχνητή Νοημοσύνη - Έμπειρα Συστήματα» του παλιού ΠΣ ή τα μαθήματα «Λογικός Προγραμματισμός» και «Τεχνητή Νοημοσύνη» του νέου ΠΣ.

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Αυτή η πτυχιακή περιλαμβάνει την ανάπτυξη συστήματος για ανάκτηση πληροφοριών από μια σχεσιακή βάση δεδομένων για θέματα που αφορούν τους μηχανικούς Πληροφορικής του ΤΕΙ Κρήτης. Ο χρήστης θα κάνει ερωτήσεις στην Ελληνική γλώσσα και το σύστημα θα σχηματίζει Prolog στόχους τους οποίους θα επεξεργάζεται. Το σύστημα θα επιστρέφει τα αποτελέσματα από την επεξεργασία των στόχων της Prolog. Η υλοποίηση του συστήματος θα γίνει σε Prolog την οποία θα πρέπει να γνωρίζει άριστα ο φοιτητής. Επίσης, θα πρέπει να γνωρίζει πολύ καλά είτε Java είτε Visual Basic για υλοποίηση της διεπικοινωνίας του συστήματος. Επιπλέον, ο φοιτητής θα πρέπει να έχει άριστες γνώσεις σε Βάσεις Δεδομένων για το σχεδιασμό της βάσης δεδομένων (ιδιαίτερα το μοντέλο οντότητα-συσχέτιση) καθώς και άριστη γνώση από Τεχνητή Νοημοσύνη της ενότητας που αφορά την επεξεργασία φυσικής γλώσσας. Επιπλέον, θα πρέπει να γνωρίζει άριστα την Ελληνική γλώσσα.

100) Σύστημα Διάγνωσης και Αντιμετώπισης Καρδιακών Προβλημάτων σε Ενήλικες

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: μαρακάκης εμμανουήλ

Τηλέφωνο: 2810379748

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Άριστες γνώσεις σε Τεχνητή Νοημοσύνη και Συστήματα Γνώσης. Θα πρέπει να έχει περάσει είτε το μάθημα «Τεχνητή Νοημοσύνη - Έμπειρα Συστήματα» του παλιού ΠΣ ή τα μαθήματα «Τεχνητή Νοημοσύνη» και «Συστήματα Γνώσης» του νέου ΠΣ.

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Αυτή η πτυχιακή περιλαμβάνει την ανάπτυξη συστήματος γνώσης για διάγνωση και αντιμετώπιση καρδιακών παθήσεων σε ενήλικες. Ο χρήστης του συστήματος θα εισάγει προσωπικά δεδομένα του ασθενή (καπνιστής ή όχι, κληρονομική προδιάθεση κτλ.), τα συμπτώματα του ασθενή και τα δεδομένα από τις ιατρικές εξετάσεις (καρδιογράφημα, ακτινογραφία, τεστ κοπώσεων, κτλ.) στο σύστημα γνώσης. Το σύστημα θα κάνει διάγνωση για το είδος της καρδιακής διαταραχής του ασθενή (αθηροσκληρώση, στεφανιαία νόσος, ισχαιμική μυοκαρδιοπάθεια κτλ.) και θα προτείνει τρόπους θεραπείας. Στους κανόνες του συστήματος θα χρησιμοποιηθούν όπου απαιτείται παράγοντες βεβαιότητας (certainty factors) ή βάρη ή πιθανότητες για να εκφραστεί η βεβαιότητα της διάγνωσης. Για την υλοποίηση του συστήματος ο φοιτητής αναμένεται να έχει συνεντεύξεις με

καρδιολόγους για εξαγωγή και τυποποίηση της απαιτούμενης γνώσης. Η υλοποίηση του συστήματος θα γίνει είτε σε Prolog ή σε ένα κέλυφος για ανάπτυξη συστημάτων γνώσης τα οποία θα πρέπει να γνωρίζει πολύ καλά ο φοιτητής. Εάν η υλοποίηση γίνει σε Prolog ο φοιτητής θα πρέπει επιπλέον να γνωρίζει είτε Java ή Visual Basic για υλοποίηση της διεπικοινωνίας του συστήματος.

101) Σύστημα Διάγνωσης και Αντιμετώπισης Ασθενειών σε παιδιά

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: μαρακάκης εμμανουήλ

Τηλέφωνο: 2810379748

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Άριστες γνώσεις σε Τεχνητή Νοημοσύνη και Συστήματα Γνώσης. Θα πρέπει να έχει περάσει είτε το μάθημα «Τεχνητή Νοημοσύνη - Έμπειρα Συστήματα» του παλιού ΠΣ ή τα μαθήματα «Τεχνητή Νοημοσύνη» και «Συστήματα Γνώσης» του νέου ΠΣ.

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Αυτή η πτυχιακή περιλαμβάνει την ανάπτυξη συστήματος γνώσης για διάγνωση και αντιμετώπιση ασθενειών σε παιδιά. Ο χρήστης του συστήματος θα εισάγει τα συμπτώματα του ασθενή ή/και τα δεδομένα από τις ιατρικές εξετάσεις (αιματολογικές, ουρολογικές, κτλ.) στο σύστημα γνώσης. Το σύστημα θα κάνει διάγνωση για το είδος της ασθένειας του ασθενή και θα προτείνει τρόπους θεραπείας. Στους κανόνες του συστήματος θα χρησιμοποιηθούν όπου απαιτείται παράγοντες βεβαιότητας (certainty factors) ή βάρη ή πιθανότητες για να εκφραστεί η βεβαιότητα της διάγνωσης. Για την υλοποίηση του συστήματος ο φοιτητής αναμένεται να έχει συνεντεύξεις με παιδιατρους για εξαγωγή και τυποποίηση της απαιτούμενης γνώσης. Η υλοποίηση του συστήματος θα γίνει είτε σε Prolog ή σε ένα κέλυφος για ανάπτυξη συστημάτων γνώσης τα οποία θα πρέπει να γνωρίζει πολύ καλά ο φοιτητής. Εάν η υλοποίηση γίνει σε Prolog ο φοιτητής θα πρέπει επιπλέον να γνωρίζει είτε Java ή Visual Basic για υλοποίηση της διεπικοινωνίας του συστήματος.

102) Δημιουργία ενός HTML5 P2P Media Player

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: πάλλης ευάγγελος

Τηλέφωνο: +30 2810 379828

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Προγραμματισμός, Δίκτυα Υπολογιστών.

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Η ευρεία διείσδυση του Διαδικτύου στην καθημερινή μας ζωή μας καθώς και η καθιέρωσή του ως ένα από τα κύρια μέσα επικοινωνίας, οδήγησε στην ανάπτυξη πληθώρας ηλεκτρονικών εφαρμογών πολλές από τις οποίες κατάφεραν να γίνουν πιο δημοφιλείς ακόμα από τις αντίστοιχες εφαρμογές της σταθερής και κινητής τηλεφωνίας. Σε αυτή την εξέλιξη βοήθησε, πέρα από την ευρεία διάδοση

των ευρυζωνικών τεχνολογιών πρόσβασης (broadband access), η χρήση και κυρίως η εκμετάλλευση των διομότιμων τεχνολογιών (Peer-to-Peer - P2P). Μια από τις θεμελιώδεις ιδιότητες αυτών των συστημάτων είναι η απουσία δομής, η οποία επιτρέπει τη μη οντοκεντρική λειτουργία ενώ διευκολύνει την εισαγωγή και συμμετοχή νέων χρηστών στο σύστημα, αξιοποιώντας με τον καλύτερο δυνατό τρόπο τους διαθέσιμους δικτυακούς πόρους (system and network resources). Στα πλαίσια αυτής της πτυχιακής, θα μελετηθούν τεχνικές και αρχιτεκτονικές διομότιμων δικτύων με στόχο την δημιουργία ενός Web based P2P Media Player που θα κάνει χρήση της τεχνολογίας HTML5.

103) Ανάπτυξη διαχειριστή δικτύων καθοριζομένων από λογισμικό (SDN Controller) με δυνατότητες παροχής ποιότητας υπηρεσίας (QOS).

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: πάλλης ευάγγελος

Τηλέφωνο: +30 2810 379828

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Προγραμματισμός, Δίκτυα Υπολογιστών, Επικοινωνιακά Δίκτυα

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Το διαδίκτυο όμως, όπως το γνωρίζουμε μέχρι σήμερα, εμφανίζει λειτουργικούς περιορισμούς, προερχόμενους από τη χρονοβόρα, κοστοβόρα και υπερβολικά περίπλοκη διαδικασία αναβάθμισης τόσο του υλικού όσο και του λογισμικού που χρησιμοποιείται από τα επιμέρους δίκτυα.

Μια λύση που προτείνετε είναι η χρήση δικτύων καθοριζομένων από λογισμικό (Software-Defined Networks). Η βασική ιδέα της αρχιτεκτονικής SDN είναι η αποσύνδεση του επιπέδου ελέγχου (control plane) από το επίπεδο δεδομένων (data plane) και η δημιουργία μιας ανοιχτής διεπαφής μεταξύ τους. Με αυτή την προσέγγιση γίνεται πολύ πιο εύκολο να εφαρμόσει κανείς καινοτόμες τεχνικές δρομολόγησης και διαχείρισης της κίνησης, μιας και ένα νέο πρωτόκολλο δρομολόγησης μπορεί να εφαρμοστεί πολύ γρήγορα, απλά με τη χρήση νέου λογισμικού, χωρίς να χρειάζονται αλλαγές στους δρομολογητές και τους μεταγωγείς.

Στα πλαίσια αυτής της πτυχιακής, θα μελετηθούν αρχιτεκτονικές, πρωτόκολλα και τεχνικές δικτύων καθοριζομένων από λογισμικό. Θα γίνει η ανάπτυξη του διαχειριστή, (SDN Controller) ο οποίος θα είναι σε θέση να παρέχει δυνατότητες ποιότητας υπηρεσίας και τέλος θα γίνει συγκριτική αξιολόγηση της λειτουργίας του.

104) Ανάπτυξη διαχειριστή δικτύων καθοριζομένων από λογισμικό (SDN Controller) με δυνατότητες παροχής βίντεο transcoding μέσω εικονικών δικτυακών λειτουργιών (NFV).

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: πάλλης ευάγγελος

Τηλέφωνο: +30 2810 379828

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Προγραμματισμός, Δίκτυα Υπολογιστών, Επικοινωνιακά Δίκτυα

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Το διαδίκτυο όμως, όπως το γνωρίζουμε μέχρι σήμερα, εμφανίζει λειτουργικούς περιορισμούς, προερχόμενους από τη χρονοβόρα, κοστοβόρα και υπερβολικά περίπλοκη διαδικασία αναβάθμισης τόσο του υλικού όσο και του λογισμικού που χρησιμοποιείται από τα επιμέρους δίκτυα.

Μια λύση που προτείνετε είναι η χρήση δικτύων καθοριζόμενων από λογισμικό (Software-Defined Networks). Η βασική ιδέα της αρχιτεκτονικής SDN είναι η αποσύνδεση του επιπέδου ελέγχου (control plane) από το επίπεδο δεδομένων (data plane) και η δημιουργία μιας ανοιχτής διεπαφής μεταξύ τους. Με αυτή την προσέγγιση γίνεται πολύ πιο εύκολο να εφαρμόσει κανείς καινοτόμες τεχνικές δρομολόγησης και διαχείρισης της κίνησης, μιας και ένα νέο πρωτόκολλο δρομολόγησης μπορεί να εφαρμοστεί πολύ γρήγορα, απλά με τη χρήση νέου λογισμικού, χωρίς να χρειάζονται αλλαγές στους δρομολογητές και τους μεταγωγείς.

Στα πλαίσια αυτής της πτυχιακής, θα μελετηθούν αρχιτεκτονικές, πρωτόκολλα και τεχνικές δικτύων καθοριζόμενων από λογισμικό. Θα γίνει η ανάπτυξη του διαχειριστή, (SDN Controller) ο οποίος θα είναι σε θέση να παρέχει λειτουργίες βίντεο transcoding μέσω εικονικών δικτυακών λειτουργιών (NFV) και τέλος θα γίνει συγκριτική αξιολόγηση της λειτουργίας του.

105) Αρχιτεκτονικές, πρωτόκολλα και τεχνικές, δικτύων καθοριζόμενων από λογισμικό με τη χρήση NETFPGA

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: πάλλης ευάγγελος

Τηλέφωνο: +30 2810 379828

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Προγραμματισμός, Δίκτυα Υπολογιστών, Επικοινωνιακά Δίκτυα, Python.

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Το διαδίκτυο όμως, όπως το γνωρίζουμε μέχρι σήμερα, εμφανίζει λειτουργικούς περιορισμούς, προερχόμενους από τη χρονοβόρα, κοστοβόρα και υπερβολικά περίπλοκη διαδικασία αναβάθμισης τόσο του υλικού όσο και του λογισμικού που χρησιμοποιείται από τα επιμέρους δίκτυα.

Μια λύση που προτείνετε είναι η χρήση δικτύων καθοριζόμενων από λογισμικό (Software-Defined Networks). Η βασική ιδέα της αρχιτεκτονικής SDN είναι η αποσύνδεση του επιπέδου ελέγχου (control plane) από το επίπεδο δεδομένων (data plane) και η δημιουργία μιας ανοιχτής διεπαφής μεταξύ τους. Με αυτή την προσέγγιση γίνεται πολύ πιο εύκολο να εφαρμόσει κανείς καινοτόμες τεχνικές δρομολόγησης και διαχείρισης της κίνησης, μιας και ένα νέο πρωτόκολλο δρομολόγησης μπορεί να εφαρμοστεί πολύ γρήγορα, απλά με τη χρήση νέου λογισμικού, χωρίς να χρειάζονται αλλαγές στους δρομολογητές και τους μεταγωγείς.

Στα πλαίσια αυτής της πτυχιακής, θα μελετηθούν αρχιτεκτονικές, πρωτόκολλα και τεχνικές δικτύων καθοριζόμενων από λογισμικό και θα γίνει συγκριτική αξιολόγηση της λειτουργίας τους με κάρτες NETFPGA και υποστηρίξει του πρωτοκόλλου OpenDaylight.

106) Δημιουργία ενός HTML5 P2P client

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: πάλλης ευάγγελος

Τηλέφωνο: +30 2810 379828

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Προγραμματισμός, Δίκτυα Υπολογιστών.

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Η ευρεία διείσδυση του Διαδικτύου στην καθημερινή μας ζωή μας καθώς και η καθιέρωσή του ως ένα από τα κύρια μέσα επικοινωνίας, οδήγησε στην ανάπτυξη πληθώρας ηλεκτρονικών εφαρμογών πολλές από τις οποίες κατάφεραν να γίνουν πιο δημοφιλείς ακόμα από τις αντίστοιχες εφαρμογές της σταθερής και κινητής τηλεφωνίας. Σε αυτή την εξέλιξη βοήθησε, πέρα από την ευρεία διάδοση των ευρυζωνικών τεχνολογιών πρόσβασης (broadband access), η χρήση και κυρίως η εκμετάλλευση των διομότιμων τεχνολογιών (Peer-to-Peer - P2P). Μια από τις θεμελιώδεις ιδιότητες αυτών των συστημάτων είναι η απουσία δομής, η οποία επιτρέπει τη μη οντοκεντρική λειτουργία ενώ διευκολύνει την εισαγωγή και συμμετοχή νέων χρηστών στο σύστημα, αξιοποιώντας με τον καλύτερο δυνατό τρόπο τους διαθέσιμους δικτυακούς πόρους (system and network resources). Στα πλαίσια αυτής της πτυχιακής, θα μελετηθούν τεχνικές και αρχιτεκτονικές διομότιμων δικτύων με στόχο την δημιουργία ενός P2P client που θα κάνει χρήση της τεχνολογίας HTML5.

107) Ανάλυση και υλοποίηση υποδομής νέφους ως υπηρεσία (IaaS) με χρήση του OpenStack.

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: πάλλης ευάγγελος

Τηλέφωνο: +30 2810 379828

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Δίκτυα Υπολογιστών, Επικοινωνιακά Δίκτυα, Εμπειρία σε Λ/Σ Linux

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Οι υπηρεσίες νέφους μονοπωλούν το ενδιαφέρον τα τελευταία χρόνια και τυγχάνουν μεγάλης αποδοχής καθώς προσφέρουν ένα μεγάλο αριθμό πλεονεκτημάτων σε σχέση με τα παραδοσιακά μοντέλα.

Οι υποδομές νέφους προσφέρουν μεγάλη ευελιξία όσο αφορά την διαχείριση των πόρων με αποτέλεσμα την δυναμική προσαρμογή των συστημάτων στις εκάστοτε ανάγκες, όπου αποτελεί και μια από τις θεμελιώδεις λειτουργίες των υποδομών νέφους. Διευκολύνουν επιχειρήσεις και ιδιώτες φιλοξενώντας διάφορους τύπους εφαρμογών και υπηρεσιών με μειωμένο, για τους χρήστες, κόστος και αυξημένες δυνατότητες επέκτασης χάρη στις τεχνολογία «εικονικοποίησης» που χρησιμοποιεί (virtualization). Στα πλαίσια αυτής της πτυχιακής, θα μελετηθούν αρχιτεκτονικές, μοντέλα και εργαλεία που χρησιμοποιούνται για την δημιουργία Cloud υποδομών και θα υλοποιηθεί μια δοκιμαστική υποδομή νέφους ως υπηρεσία (IaaS) κάνοντας χρήση του Openstack.

108) Αξιολόγηση απόδοσης ενός πρότυπου μηχανισμού ανίχνευσης P2P περιεχομένου σε Ασύρματα δίκτυα

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: πάλλης ευάγγελος

Τηλέφωνο: +30 2810 379828

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Προγραμματισμός, Δίκτυα Υπολογιστών.

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Η ευρεία διείσδυση του Διαδικτύου στην καθημερινή μας ζωή μας καθώς και η καθιέρωσή του ως ένα από τα κύρια μέσα επικοινωνίας, οδήγησε στην ανάπτυξη πληθώρας ηλεκτρονικών εφαρμογών πολλές από τις οποίες κατάφεραν να γίνουν πιο δημοφιλείς ακόμα από τις αντίστοιχες εφαρμογές της σταθερής και κινητής τηλεφωνίας. Σε αυτή την εξέλιξη βοήθησε, πέρα από την ευρεία διάδοση των ευρυζωνικών τεχνολογιών πρόσβασης (broadband access), η χρήση και κυρίως η εκμετάλλευση των διομότιμων τεχνολογιών (Peer-to-Peer - P2P). Μια από τις θεμελιώδεις ιδιότητες αυτών των συστημάτων είναι η απουσία δομής, η οποία επιτρέπει τη μη οντοκεντρική λειτουργία ενώ διευκολύνει την εισαγωγή και συμμετοχή νέων χρηστών στο σύστημα, αξιοποιώντας με τον καλύτερο δυνατό τρόπο τους διαθέσιμους δικτυακούς πόρους (system and network resources). Στα πλαίσια αυτής της πτυχιακής, θα μελετηθούν τεχνικές και αρχιτεκτονικές διομότιμων δικτύων με στόχο την δραστική μείωση του αριθμού επαναεκπομπών πανομοιότυπων κομμάτια περιεχομένου από το Ασύρματο κανάλι.

109) Αξιολόγηση απόδοσης ενός πρότυπου μηχανισμού ανίχνευσης P2P περιεχομένου σε WIMAX δίκτυα

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: πάλλης ευάγγελος Τηλέφωνο: +30 2810 379828 Αριθμός Σπουδαστών:

1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Προγραμματισμός, Δίκτυα Υπολογιστών.

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Η ευρεία διείσδυση του Διαδικτύου στην καθημερινή μας ζωή μας καθώς και η καθιέρωσή του ως ένα από τα κύρια μέσα επικοινωνίας, οδήγησε στην ανάπτυξη πληθώρας ηλεκτρονικών εφαρμογών πολλές από τις οποίες κατάφεραν να γίνουν πιο δημοφιλείς ακόμα από τις αντίστοιχες εφαρμογές της σταθερής και κινητής τηλεφωνίας. Σε αυτή την εξέλιξη βοήθησε, πέρα από την ευρεία διάδοση των ευρυζωνικών τεχνολογιών πρόσβασης (broadband access), η χρήση και κυρίως η εκμετάλλευση των διομότιμων τεχνολογιών (Peer-to-Peer - P2P). Μια από τις θεμελιώδεις ιδιότητες αυτών των συστημάτων είναι η απουσία δομής, η οποία επιτρέπει τη μη οντοκεντρική λειτουργία ενώ διευκολύνει την εισαγωγή και συμμετοχή νέων χρηστών στο σύστημα, αξιοποιώντας με τον καλύτερο δυνατό τρόπο τους διαθέσιμους δικτυακούς πόρους (system and network resources). Στα πλαίσια αυτής της πτυχιακής, θα μελετηθούν τεχνικές και αρχιτεκτονικές διομότιμων δικτύων με στόχο την δραστική μείωση του αριθμού επαναεκπομπών πανομοιότυπων κομμάτια περιεχομένου από το WIMAX κανάλι.

110) Επίβλεψη, διαχείριση και έλεγχος χώρου καλλιεργειών με τη χρήση Ασύρματου Δικτύου Αισθητηρίων (WSN)

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: πάλλης ευάγγελος

Τηλέφωνο: +30 2810 379828

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Για την Web εφαρμογή θα γίνει του προγράμματος Netbeans για (php) και για την Desktop εφαρμογή το πρόγραμμα Visual Studio.

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Σκοπός της Πτυχιακής είναι η ανάπτυξη πλατφόρμας διαχείρισης και επεξεργασίας περιβαλλοντικών δεδομένων, με χρήση ασύρματου δικτύου αισθητήρων , με τη δημιουργία Desktop και Web εφαρμογής , καταγραφή των δεδομένων σε βάση δεδομένων , βασικές εντολές για τη διαχείριση του δικτύου και δημιουργία Alerts σε περίπτωση που υπάρχουν δύσκολες καταστάσεις. Το εργαστήριο διαθέτει τον απαιτούμενο εξοπλισμό που αποτελείται από: nodes micaz, με πλακέτα αισθητήρων (Environmental Sensor Board) MTS420 nodes server MIB 520CB

Expander MDA 300CA. Τα βήματα που θα πρέπει να ακολουθήσετε είναι:

Προγραμματισμός των nodes για την οργάνωση και δημιουργία του δικτύου

Δημιουργία βάσης δεδομένων (postgresql, etc...) και αποθήκευση των περιβαλλοντικών μετρήσεων.

Ο προγραμματισμός θα γίνει σε NesC , ή με το default της Crossbow

Επεξεργασία και παρουσίαση των αποτελεσμάτων στο διαδίκτυο

Web languages: (php, html, css etc). Για την εφαρμογή αυτή θα πρέπει :

Επιλογή των δεδομένων από την βάση

Επεξεργασία των δεδομένων

Παρουσίαση των αποτελεσμάτων στο Internet

Διαχείριση της πλατφόρμας μέσα από το Internet

Παρουσίαση και διαχείριση των αποτελεσμάτων και από εφαρμογή Android

Να γίνεται επιλογή των Web Alerts για κάθε node και για κάθε μέγεθος.

Στην ρύθμιση των Alerts : Θερμοκρασία να ορίζεται άνω / κάτω / όριο , υγρασία άνω / κάτω όριο τάση μπαταριών και φωτεινότητα κάτω όριο. Οι περιβαλλοντικές μετρήσεις θα αφορούν: θερμοκρασία και υγρασία, φωτεινότητα ενώ θα παρακολουθείται η κατάσταση των μπαταριών. Όλα τα δεδομένα θα εμφανίζονται σε on-line πίνακα , στο διαδίκτυο και σε Android συσκευή.

111) Σχεδίαση και ανάπτυξη πλατφόρμας για την μέτρηση , παρακολούθηση , διαχείριση και έλεγχο Βιοϊατρικών μετρήσεων ασθενών σε πραγματικό χρόνο και παρουσίαση στο διαδίκτυο ή σε άλλη εφαρμογή (i-phone / tablet)

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: πάλλης ευάγγελος

Τηλέφωνο: +30 2810 379828

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Πολύ καλή γνώση της Αγγλικής γλώσσας, • Αρίστη γνώση προγραμματισμού σε περιβάλλον C++, Java ή Visual Basic, • Αρίστη γνώση προγραμματισμού βάσεων δεδομένων κυρίως SQL. • Android applications

Περίοδος Πτυχιακής: Εαρινό 2016

Περιγραφή

Το εργαστήριο διαθέτει τον απαιτούμενο εξοπλισμό «e-Health Sensor Shield V2.0» με 9 διαφορετικούς αισθητήρες : pulse, oxygen in blood (SPO2), airflow (breathing), body temperature, electrocardiogram (ECG), glucometer, galvanic skin response (GSR-sweating), blood pressure (sphygmomanometer) and position (accelerometer).

Οι πληροφορίες αυτές θα χρησιμοποιούνται για την παρουσίαση της κατάστασης του ασθενή σε πραγματικό χρόνο, ή για την χρησιμοποίηση σε ιατρικές διαγνώσεις.

Οι πληροφορίες που συγκεντρώνονται μπορούν να αποστέλλονται ασύρματα χρησιμοποιώντας οποιαδήποτε από τις 6 επιλογές συνδεσιμότητας που διατίθενται:

Wi-Fi, 3G, GPRS, Bluetooth, Android and ZigBee .

Όλες οι μετρήσεις θα φαίνονται στην οθόνη του υπολογιστή , και θα κατά γράφονται σε μια βάση δεδομένων.

Θα δίδονται στατιστικά και γραφήματα των μετρήσεων

Για κάθε μέτρηση θα έχουν πρωτοποθετηθεί τιμές άνω και κάτω ορίου (preset alarms). Εάν αυτές ξεπεραστούν (πάνω ή κάτω), θα στέλνεται ειδοποίηση. Δυνατότητα παρακολούθησης διαφορετικών