

Χειμερινό 2018-2019

- Χειμερινό 2018-2019
- 1) Ανάπτυξη Λογισμικού για μέτρηση απορρόφησης Ηλεκτρομαγνητικής ακτινοβολίας από διάφορα υλικά
 - 2) Ανάπτυξη Λογισμικού για λήψη Μετρήσεων από Φορητό Αναλυτή Δικτυωμάτων (Network Analyzer)
 - 3) Τυπωμένες Κεραίες: Θεωρητική Μελέτη & Εφαρμογές σε Σύγχρονα Συστήματα Ασύρματων Επικοινωνιών
 - 4) Πληροφοριακό σύστημα για αεροπορική εταιρία
 - 5) Ελεγχόμενη εκτέλεση εφαρμογής πραγματικού χρόνου σε ενσωματωμένο σύστημα
 - 6) Ταυτοποίηση ατόμου με συνδυασμό βίντεο, εικόνας και ήχου
 - 7) Μέθοδοι κατηγοριοποίησης για την ανταπόκριση στη θεραπεία ασθενών με καρκίνο του μαστού
 - 8) Ταυτοποίηση ανατομικής θέσης από τεχνικές ιατρικής απεικόνισης με πραγματική θέση σε ιστοπαθολογική εξέταση μέσω ενός 3D virtual grid
 - 9) Αναγνώριση και κατηγοριοποίηση ανατομικών δομών προερχόμενες από ιατρικές εικόνες υπερήχων με σύγχρονες τεχνικές υπολογισμού χαρακτηριστικών υψής.
 - 10) Πώς η κίνηση του ασθενή που απεικονίζεται με υπολογιστική τομογραφία επηρεάζει τους απεικονιστικούς βιοδείκτες αιμάτωσης.
 - 11) Ανάλυση χρονοσειρών με τεχνικές βαθιάς μάθησης (deep learning for time series analysis)
 - 12) Αυτόματη τμηματοποίηση εγκεφάλου από εικόνα υπολογιστικής τομογραφίας (Computed tomography).
 - 13) Ανάπτυξη δυναμικής διαδικτυακής εφαρμογής για ενοικιαζόμενες κατοικίες
 - 14) Κατηγορηματική επισημείωση με τη χρήση Διανυσματικών Παραστάσεων και Βαθέων Νευρωνικών Δικτύων (categorical embedding with deep learning)
 - 15) Προσωπικός Φάκελος Υγείας για άτομα με επιληψία
 - 16) Ολοκληρωμένη Πλατφόρμα Ηλεκτρονικής Υγείας
 - 17) Διαδικτυακή και διαδραστική οπτικοποίηση πολλαπλών γράφων
 - 18) Αναγνώριση συναισθηματικής κατάστασης στρες μέσω βιοσημάτων
 - 19) Χωρικός και τρισδιάστατος ήχος
 - 20) Εφαρμογές εμβύθισης (Immersive) μέσω γυαλίων εικονικής πραγματικότητας
 - 21) Δημιουργία εφαρμογής για την παρακολούθηση γεγονότων πραγματικού χρόνου
 - 22) Αυτόματη Ενημέρωση Λεξικού της Ελληνικής Γλώσσας
 - 23) Αυτόματη Ταξινόμηση Άρθρων και Διατριβών στη Πληροφορική με βάση την Περίληψη, Λέξεις Κλειδιά και τη ACM Ταξινόμηση.
 - 24) Δημιουργία 3D χαρακτήρα στο Blender και απόδοση κίνησης στην παιχνιδομηχανή Unity
 - 25) Educational 3D game for a supermarket
 - 26) Σχεδιασμός και υλοποίηση προγραμματιζόμενων blocks (τουβλάκια) για την εκμάθηση της java
 - 27) Υλοποίηση ενός serious educational web based game for java programming tutorial
 - 28) Ανάπτυξη εκπαιδευτικού παιχνιδιού με έμμεσο σκοπό την εκπαίδευση.
 - 29) web crawler for serious game data collection
 - 30) Educational Mythological Game
 - 31) Δημιουργία γραφικών
 - 32) Educational Elements Codification for establishing an Abstract Educational Game Model
 - 33) Ανάπτυξη εκπαιδευτικού παιχνιδιού για ειδική αγωγή
 - 34) Serious Games Review
 - 35) Common Data Space for IOLAOS.
 - 36) ΕΥΠΑΘΕΙΕΣ ΣΕ WEB APPLICATIONS
 - 37) ΜΕΤΑΤΡΟΠΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΑΠΟ SCRATCH ΣΕ PYTHON
 - 38) ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ, ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΔΙΚΤΥΑΚΩΝ ΥΠΗΡΕΣΙΩΝ
 - 39) ΣΥΝΤΟΝΙΣΜΟΣ ΚΙΝΗΣΕΩΝ ΣΕ ΑΥΤΟΚΙΝΟΥΜΕΝΟ ΣΤΟΛΟ ΟΧΗΜΑΤΩΝ
 - 40) Portal και κινητή εφαρμογή για Καταστήματα Super Market
 - 41) Ένα σύστημα για διαχείριση λογαριασμών και καρτών (ηλεκτρονικών και πιστωτικών) μιας

τράπεζας και συστήματα ανάκτηση από λάθη

- 42) Screen Timer για Android and Windows
- 43) ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΦΑΡΜΟΓΗ Android ΓΙΑ ΔΙΕΞΑΓΩΓΗ ΔΗΜΟΠΡΑΣΙΩΝ
- 44) Σχεδιασμός και υλοποίηση διαδραστικού μουσικού ακούσματος σε VR με την Unity3D
- 45) Google Actions και η διαμεσολάβηση στην εκτέλεση συνεργατικών καθηκόντων
- 46) Επαυξημένη δικτυακή συνομιλία
- 47) Μια μελέτη ψηφιακών οικοσυστημάτων του Android
- 48) Επιχειρησιακά κοινωνικά δίκτυα: Μια μελέτη περίπτωσης
- 49) Ανάπτυξη διαδικτυακής εφαρμογής και επέκτασης περιηγητή, για τη συλλογή και οργάνωση διαδικτυακών ψηφιακών πόρων σε προσωπικούς και κοινόχρηστους χώρους
- 50) PORTAL ΓΙΑ ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΟΣ ΟΔΗΓΟΣ ΚΥΠΡΟΥ
- 51) ΚΑΤΑΝΕΜΗΜΕΝΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΓΙΑ ΕΓΑΞΩΓΗ ΓΝΩΣΗΣ PEER-TO-PEER ΔΙΚΤΥΑ ΠΑΝΩ ΑΠΟ ANDROID
- 52) A Distributed System for Discovery Knowledge Over Peer-To-Peer mobile Network
- 53) ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΓΙΑ ΝΑΥΤΙΛΙΑΚΗ ΕΤΑΙΡΙΑ
- 54) Χρήση σύγχρονων δομών ανάπτυξης διαδικτυακών εφαρμογών για την υλοποίηση πλατφόρμας κοινωνικής δικτύωσης
- 55) Ιστότοπος παροχής πληροφοριών για τιμές κρυπτονομισμάτων από όλα τα ανταλλακτήρια σε πραγματικό χρόνο
- 56) Μέθοδοι προστασίας σε δίκτυα οχημάτων
- 57) Αξιολόγηση επιδόσεων γραφικών σε ενσωματωμένες συσκευές
- 58) Υλοποίηση ηλεκτρονικού καταστήματος για χρυσοχοείο σε δυο πλατφόρμες web και mobile με απομακρυσμένη διαχείριση βάσης δεδομένων.
- 59) ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ PORTAL ΜΕ RYTHON/DJANGO ΓΙΑ ΨΥΧΑΧΩΓΙΑ
- 60) ΙΑΤΡΙΚΗ ANTZENTA ΣΕ Android
- 61) e-shop για πωλήσεις μπαχαρικών
- 62) ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΓΙΑ ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΗ ΠΡΟΒΟΛΗ ΤΟΥ ΗΡΑΚΛΕΙΟΥ
- 63) ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΓΙΑ ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΟ ΓΡΑΦΕΙΟ
- 64) ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΓΙΑ ΑΕΡΟΠΟΡΙΑ ΕΤΑΙΡΙΑ
- 65) Η δημιουργία ενός application σε android studio.
- 66) ΠΡΟΒΛΕΨΗ ΦΟΡΤΙΟΥ ΚΙΝΗΣΗΣ ΣΕ ΔΙΚΤΥΑ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΜΕΣΩ ΝΕΥΡΩΝΙΚΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ
- 67) ΑΝΑΠΤΥΞΗ SDN ΔΙΚΤΥΟΥ ΓΙΑ ΔΙΑΦΟΡΟΠΟΙΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΡΟΩΝ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ
- 68) ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ BRAILLE DISPLAY ΓΙΑ ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ BRAILLE
- 69) ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΥΠΟΒΟΗΘΟΥΜΕΝΗΣ ΠΛΟΗΓΗΣΗΣ ΓΙΑ ΑΤΟΜΑ ΜΕ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΟΡΑΣΗΣ
- 70) ΚΙΝΗΤΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΓΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΛΙΣΤΑΣ SUPER-MARKET ΜΕΣΩ ΤΕΧΝΙΚΩΝ ΤΕΧΝΗΤΗΣ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗΣ
- 71) ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΑΥΤΟΝΟΜΟΥ ΡΟΜΠΟΤΙΚΟΥ ΟΧΗΜΑΤΟΣ ΕΔΑΦΟΥΣ ΜΕΣΩ ROS
- 72) ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΑΙΣΘΗΤΗΡΑ ΤΥΠΟΥ LIDAR ΚΑΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ
- 73) AVATARS ΕΛΕΓΧΟΜΕΝΑ ΜΕΣΩ ΑΣΥΡΜΑΤΩΝ ΦΟΡΕΤΩΝ ΣΥΣΚΕΥΩΝ (WEARABLES)
- 74) Ολοκληρωμένη Πλατφόρμα Ηλεκτρονικής Υγείας
- 75) Μελέτη δυναμικής και κινηματικής ανθρωπόμορφων μοντέλων και κινήσεων σε τριδιάστατο περιβάλλον διαδικτύου.
- 76) Ηλεκτρονικά παιχνίδια στο διαδίκτυο με χρήση τεχνολογίας HTML5
- 77) Δημιουργία εικονογραφημένου εντυπου με στοιχεία AR
- 78) Security solutions for a) denial of service attacks and b) on-the-air firmware update in smart vehicles
- 79) Ημιαυτόματη Κατασκευή Prolog Προγραμμάτων με Προγραμματιστικές Τεχνικές.
- 80) Αυτόματη Κατασκευή από Κείμενο Προτάσεων στην Ελληνική Γλώσσα του Μοντέλου Οντότητα - Συσχέτιση (Entity - Relationship).
- 81) Μετάδοση πολυμέσων και γραφικών μέσω διαδικτύου
- 82) ΑΝΑΠΤΥΞΗ BINTEO 360 ΜΟΙΡΩΝ ΜΕ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΔΙΑΔΡΑΣΗΣ
- 83) Worst-case scheduling for hard real-time communication (SystemC, Vivado HLS)
- 84) Lightweight Protothreads, Protosockets and "mini" RPCs on Arduino
- 85) Real-time processing of healthcare data from STM32 medical pulse sensor devices
- 86) Interrupts in the design of real-time systems
- 87) Σύστημα ελέγχου ροής ήχου και βίντεο μέσω διαδικτύου
- 88) ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΑΠΟ ΑΙΣΘΗΤΗΡΕΣ ΣΕ ΓΕΩΓΡΑΦΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΣΥΝΤΕΤΑΓΜΕΝΩΝ
- 89) ΕΞΥΠΝΟ ΣΠΙΤΙ ΜΕ ΑΠΟΜΑΚΡΥΣΜΕΝΟ ΕΛΕΓΧΟ ΜΕΣΩ ΚΙΝΗΤΟΥ ΚΑΙ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ
- 90) Κατασκευή εκπαιδευτικού αυτοματισμού με δυνατότητα προγραμματισμού μέσω γραφικής

διεπαφής

91) Συντακτικός Αναλυτής της Ελληνικής Γλώσσας

92) Σύστημα Διάγνωσης και Αντιμετώπισης Καρδιακών Προβλημάτων σε Ενήλικες

93) Σύστημα Διάγνωσης και Αντιμετώπισης Ασθενειών σε παιδιά

1) Ανάπτυξη Λογισμικού για μέτρηση απορρόφησης Ηλεκτρομαγνητικής ακτινοβολίας από διάφορα υλικά

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων Τ.Ε.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: στρατάκης δημήτριος

Τηλέφωνο: 2810379760

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Πολύ καλή γνώση της Αγγλικής γλώσσας, Πολύ καλές γνώσεις σε θέματα διάδοσης Ηλεκτρομαγνητικής Ακτινοβολίας, Γνώσεις προγραμματισμού και χειρισμού κατάλληλων συσκευών μετρήσεων

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Η σημερινή τεχνολογία απαιτεί καθημερινά διάφορες μικροκυματικές διατάξεις όπως διάφορα συστήματα ραντάρ, ασύρματα δίκτυα, κεραίες κινητής τηλεφωνίας, ασύρματες συσκευές κλπ., τα οποία μπορούν επηρεάσουν την λειτουργία άλλων συσκευών (ηλεκτρομαγνητική παρεμβολή ή EMI) ή την ζωή, με πολλαπλά δυσμενή αποτελέσματα. Σαν αποτέλεσμα, η θωράκιση από ηλεκτρομαγνητική ακτινοβολία είναι βασική επιδίωξη για την προστασία του περιβάλλοντος, του ανθρώπου και διαφόρων συσκευών, για κάποιες από τις οποίες η ορθή και αδιατάρακτη λειτουργία είναι ουσιαστική για σημαντικές ανθρώπινες δραστηριότητες.

Η παρούσα πτυχιακή εργασία αποσκοπεί στην ανάπτυξη λογισμικού κατά προτίμηση ανοικτού κώδικα για την απομακρυσμένη διαχείριση φορητής συσκευής Διανυσματικού Αναλυτή Δικτυωμάτων (Vector Network Analyzer - VNA) με σκοπό την μέτρηση απορρόφησης ηλεκτρομαγνητικής ακτινοβολίας από δείγματα υλικών.

Το λογισμικό που θα αναπτυχθεί (π.χ. σε περιβάλλον Python) καλείται να ικανοποιεί τις παρακάτω απαιτήσεις:

- Να έχει κατάλληλη την διεπαφή με το χρήστη (Grafical User Interface - GUI),
- Να μπορεί να ανιχνεύει τις βασικές ρυθμίσεις του Αναλυτή Δικτυωμάτων,
- Να μπορεί να ρυθμίζει τον Αναλυτή Δικτυωμάτων για αυτοματοποιημένη λήψη μετρήσεων των απορρόφησης για τον της ηλεκτρομαγνητικής θωράκισης διαφόρων υλικών,
- Να μπορεί να καταγράφει και να αποθηκεύσει τις ρυθμίσεις μιας συγκεκριμένης μέτρησης, καθώς και τις μετρούμενες ποσότητες,
- Να μπορεί να κάνει γραφική παρουσίαση των καταγραμμένων και αποθηκευμένων δεδομένων μετρήσεων.

2) Ανάπτυξη Λογισμικού για λήψη Μετρήσεων από Φορητό Αναλυτή Δικτυωμάτων (Network Analyzer)

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων Τ.Ε.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: στρατάκης δημήτριος

Τηλέφωνο: 2810379760

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Πολύ καλή γνώση της Αγγλικής γλώσσας, Πολύ καλές γνώσεις σε θέματα διάδοσης Ηλεκτρομαγνητικής Ακτινοβολίας, Ηλεκτρονικών Επικοινωνιών και Κεραιών, Γνώσεις προγραμματισμού και χειρισμού κατάλληλων συσκευών μετρήσεων

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Ο αναλυτής δικτυωμάτων, είναι ένα από τα βασικά όργανα εργαστηριακών μετρήσεων - χαρακτηρισμού συμπεριφοράς ηλεκτρονικών διατάξεων υψηλών συχνοτήτων, όπως μικροκυματικά φίλτρα, ενισχυτές ισχύος, κεραίες κ.α

Η παρούσα πτυχιακή εργασία αποσκοπεί στην ανάπτυξη λογισμικού κατά προτίμηση ανοικτού κώδικα για την απομακρυσμένη διαχείριση φορητής συσκευής Διανυσματικού Αναλυτή Δικτυωμάτων (Vector Network Analyzer - VNA).

Το λογισμικό που θα αναπτυχθεί (π.χ. σε περιβάλλον Python) καλείται να ικανοποιεί τις παρακάτω απαιτήσεις:

- Να έχει κατάλληλη την διεπαφή με το χρήστη (Grafical User Interface - GUI),
- Να μπορεί να ανιχνεύει τις βασικές ρυθμίσεις του Αναλυτή Δικτυωμάτων,
- Να μπορεί να ρυθμίζει τον Αναλυτή Δικτυωμάτων για αυτοματοποιημένη λήψη μετρήσεων των παραμέτρων σκέδασης (S1.1, S1.2, S2.1, S2.2) για τον χαρακτηρισμό μικροκυματικών υψίσυχων κυκλωμάτων και κεραιών,
- Να μπορεί να καταγράφει και να αποθηκεύσει τις ρυθμίσεις μιας συγκεκριμένης μέτρησης, καθώς και τις μετρούμενες ποσότητες των παραπάνω παραμέτρων,
- Να μπορεί να κάνει γραφική παρουσίαση των καταγραμμένων και αποθηκευμένων μετρήσεων.

3) Τυπωμένες Κεραίες: Θεωρητική Μελέτη & Εφαρμογές σε Σύγχρονα Συστήματα Ασύρματων Επικοινωνιών

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων Τ.Ε.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: στρατάκης δημήτριος

Τηλέφωνο: 2810379760

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: B

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Πολύ καλή γνώση της Αγγλικής γλώσσας, Πολύ καλές γνώσεις πάνω σε θέματα διάδοσης Ηλεκτρομαγνητικής Ακτινοβολίας, Κεραιών (Δομών Μετάδοσης) και Κινητών Επικοινωνιών

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Στα σύγχρονα συστήματα επικοινωνίας, η εφαρμογή κεραιών με επίπεδη γεωμετρία (2 διαστάσεων), βρίσκει ολοένα και μεγαλύτερη απήχηση, καθώς παρουσιάζουν ανταγωνιστικά χαρακτηριστικά όπως το μικρό βάρος και το σχετικά μικρό μέγεθος, το χαμηλό κόστος υλοποίησης καθώς και την ευκολία κατασκευής σε τυπωμένο κύκλωμα. Όλα τα παραπάνω συμβάλλουν στην εύελικτη ενσωμάτωση τους σε σύγχρονες τερματικές διατάξεις, καθώς και στην εύκολη δημιουργία συστοιχιών (antenna arrays) για επίτευξη μεγαλύτερων επιδόσεων και πληρέστερης ραδιοκάλυψης.

Η παρούσα πτυχιακή εργασία αποσκοπεί στην εκτενή βιβλιογραφική ανασκόπηση και θεωρητική μελέτη των επικρατέστερων δομών, τυπωμένων κεραιών μικροταινίας (Microstrip Antennas), που βρίσκουν εφαρμογή στα σύγχρονα συστήματα ασύρματων επικοινωνιών, όπως W-LAN, LTE, WiMax κ.α.

Στα πλαίσια της πτυχιακής εργασίας, θα μελετηθούν θεωρητικά και θα διερευνηθούν:

- Τα επικρατέστερα δομικά στοιχεία (patches) των επίπεδων τυπωμένων κεραιών, όσο και οι συστοιχίες αυτών (patch array) για ικανοποιητική λειτουργία στην περιοχή του

- ραδιοφάσματος των ασύρματων συστημάτων όπως π.χ. το W-LAN (2.4 & 5 GHz), LTE κ.α.
- Οι τυπωμένες κεραίες μικροταινίας ευρυζωνικής λειτουργίας (broadband microstrip antennas), με χαρακτηριστικά παραδείγματα τις κεραίες τύπων Vivaldi, παπιγιόν (Bow-Tie), και σπειροειδούς μορφής, όπου μπορούν ικανοποιητικά να υποστηρίξουν τη λειτουργία πληθώρας ασύρματων συστημάτων.

4) Πληροφοριακό σύστημα για αεροπορική εταιρία

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: ΚΡΑΣΟΥΔΑΚΗ ΑΙΚΑΤΕΡΙΝΗ 2983, ΒΡΥΩΝΗΣ ΜΙΧΑΛΗΣ 2834

Βαθμός Δυσκολίας: Γ

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: JAVA,SQL

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Θέλουμε να φτιάξουμε ένα πληροφοριακό σύστημα για μια αεροπορική εταιρία. Οι εταιρία έχει θέλουμε να αποθηκεύουμε πληροφορία για τα αεροπλάνα της εταιρίας. Αυτά έχουν μοναδικό όνομα, αριθμός θέσεων (αριθμό πρώτης και αριθμό οικονομικής) .

Θέλουμε να αποθηκεύουμε πληροφορία για τον κάθε υπάλληλο της εταιρίας το ονοματεπώνυμο, τον ΑΤ που είναι μοναδικός, την διεύθυνση (οδός, αριθμός και πόλη), το τηλέφωνο και την ημερομηνία γέννησης. Οι υπάλληλοι χωρίζονται σε διοικητικούς, πιλότους και αεροσυνοδούς. Για τους διοικητικούς θέλουμε να αποθηκεύουμε τις γραμματικές τους γνώσεις και τα έτη υπηρεσίας ενώ για τους πιλότους της ώρες πτήσεις και για τις αεροσυνοδούς τα έτη προπηρεσίας.

Θέλουμε να αποθηκεύουμε πληροφορία για το κάθε δρομολόγιο. Ένα δρομολόγιο έχει ένα μοναδικό κωδικό, αφετηρία, προορισμό, ημέρα πραγματοποίηση (μια και μόνο μια από τις Δευτέρα, ...Κυριακή) και απόσταση (σε χιλιόμετρα) ώρα αναχώρησης και ώρα άφιξης. Επίσης έχει τιμή για κάθε θέση.

Θέλουμε να αποθηκεύουμε πληροφορία τους πελάτες το ονοματεπώνυμο, τον αριθμό τηλεφώνου που είναι μοναδικός, την διεύθυνση (οδός, αριθμός και πόλη).

Επίσης θέλουμε να αποθηκεύσουμε πληροφορία για κάθε μεταφορά που πραγματοποιείται. Μια μεταφορά είναι η εκτέλεση ενός δρομολογίου σε συγκεκριμένη ημερομηνία. Δηλαδή ένα δρομολόγιο έχει πολλές μεταφορές αλλά μια μεταφορά αναφέρεται σε ένα και μόνο ένα δρομολόγιο.

Θέλουμε να αποθηκεύουμε πληροφορία για κάθε συνεργαζόμενο ταξιδιωτικό πράκτορα.

Όνοματεπώνυμο, ΑΤ, διεύθυνση και κωδικό.

Εκδιδόμενα εισιτήρια. Έχουν ένα μοναδικό κωδικό.

Επίσης θέλουμε να αποθηκεύουμε πληροφορία για τα παρακάτω

Κάθε μεταφορά γίνεται με την χρήση ενός και μόνος ενός αεροπλάνου

Κάθε μεταφορά έχει 2 πιλότους ένα κυβερνήτη και ένα συγκυβερνήτη (θέλουμε να αποθηκεύουμε ποίοι είναι). Επίσης κάθε μεταφορά έχει 4 αεροσυνοδούς. Για κάθε μεταφορά υπάρχει ένας διοικητικός υπάλληλος ως υπεύθυνος. Το σύστημα θα πρέπει κατά τις παραπάνω αναθέσεις να εξασφαλίζει ότι δεν θα γίνονται διπλοαναθέσεις (π.χ ένας πιλότος σε δύο μεταφορές ταυτόχρονα ή άλλου είδους ασυνέπεια π.χ. 10:00 Αθήνα-Θεσσαλονίκη με άφιξη 11:00 και 11:15 από Ηράκλειο -Αθήνα)

Ένας πελάτης μπορεί να κάνει κράτηση σε πολλές μεταφορές και σε μια μεταφορά γίνονται πολλές κρατήσεις. Η κράτηση έχει ημερομηνία που έγινε και ημερομηνία λήξης μετά το πέρας της οποίας η κράτηση πρέπει να ακυρώνεται αυτόματα. Η κράτηση αναφέρεται και σε ποία θέση οικονομική ή πρώτη γίνεται. Πρέπει να γίνεται έλεγχος παρόμοιος με τον προηγούμενο (π.χ. διπλοκρατήσεις σε

διαφορετικά «ταυτόχρονα» δρομολόγια). Επίσης κράτηση δεν γίνεται αν δεν υπάρχουν διαθέσιμες θέσεις

Ένας πράκτορας μπορεί να κάνει πολλές κρατήσεις όμως θα πρέπει να αναφέρεται σε συγκεκριμένο πελάτη και αν είναι νέος πελάτης θα πρέπει να εισάγει τα αναγκαία στοιχεία.

Ένα εκδιδόμενο εισιτήριο αναφέρεται σε συγκεκριμένο πελάτη σε συγκεκριμένο δρομολόγιο σε συγκεκριμένη μεταφορά (και θέση πρώτη ή δεύτερη). Μπορεί όμως να αλλάζει η μεταφορά και το δρομολόγιο χωρίς να αλλάζει το ζεύγος αφετηρία - προορισμός.

Διαδικασίες που πρέπει να υποστηρίζονται

Εισαγωγή και διαγραφή για όλα τα παραπάνω (έκδοση εισιτηρίων κρατήσεις κτλ) . Αυτό θα αναφέρεται στον χρήστη «συνεργάτη της εταιρίας» (π.χ. τουριστικοί και ταξιδιωτικοί πράκτορες).

Ένας τουριστικό πράκτορες μπορεί να κάνει κρατήσεις και να εκδίδει εισιτήρια και να αλλάζει ημερομηνία εισιτήρια που έχει εκδώσει αυτός (και όχι άλλος πράκτορες). Επίσης μπορεί να κάνει ακύρωση μόνο αυτών που έχει κάνει αυτός.

On-line εγγραφή ενός χρήστη / πελάτη στον οποίο θα ανατίθεται ένα username και passwd το οποίο θα μπορεί να χρησιμοποιήσει για να κάνει κρατήσεις. (να σημειωθεί ότι το Interface για κρατήσεις των τουριστικών πρακτόρων είναι διαφορετικό)

Συγκεντρωτικές αναφορές για τις πληρότητες των δρομολογίων σε κάποιο χρονικό διάστημα.

Χρήστη administrator ο οποίος θα έχει την δυνατότητα αλλαγής των στοιχείων των δρομολογίων.

Κάθε 10000 χιλιόμετρα που κάνει κάποιο πελάτης δικαιούται 300 χιλιόμετρα δωρεάν. Αυτό εμφανίζεται αυτόματα στην πρώτη έκδοση εισιτηρίου μετά την συμπλήρωση 10000. Για παράδειγμα αν ο πελάτης ζητήσει εισιτήριο για 200 χιλιόμετρα τότε θα δικαιούται ακόμα 100 χιλιόμετρα τα οποία και δεν τα χάνει. Αν ζητήσει 400 χιλιόμετρα τότε δεν του δίνεται δωρεάν εισιτήριο αλλά θα του δοθεί στο πρώτο κάτω τον 300. Αν συμπληρώσει 20000 χιλιόμετρα χωρίς να έχει πάρει δωρεάν (επειδή ταξιδεύει πάντα σε δρομολόγιο > 300) τότε δικαιούται 600. Αν συμπληρώσει 20000 και έχει «υπόλοιπο» 100 δικαιούται 400 και ούτο καθεξής.

Διευκρίνιση

Όσον αφορά της κρατήσεις μπορούν να αναφέρονται σε διαδοχικά δρομολόγια/μεταφορές. Π.χ Ηράκλειο – Αθήνα – Λονδίνο. Ο πελάτης θα ζητάει να κάνει κράτηση μεταξύ Ηράκλειο και Λονδίνου. Επειδή δεν υπάρχει απευθείας πτήση θα γίνει με ενδιάμεσους σταθμούς. Θα πρέπει το σύστημα να ψάχνει και να εμφανίζει όλες τις εναλλακτικές και συνεπείς λύσεις (π.χ. Ηράκλειο Αθήνα με άφιξη στις 11 και Αθήνα – Λονδίνο με αναχώρηση στις 10 δεν είναι συνεπείς).

5) Ελεγχόμενη εκτέλεση εφαρμογής πραγματικού χρόνου σε ενσωματωμένο σύστημα

Κατεύθυνση: Computer Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: κορνάρος γιώργος

Τηλέφωνο: 2810379868

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: Εμμανουήλ Κρητικάκης

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Προγραμματισμός C, Σχεδίαση/Προγραμματισμός Ενσωματωμένων Συστημάτων

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Σύγχρονα ενσωματωμένα συστήματα διαθέτουν παραπάνω από έναν μικροελεγκτή.

Για την ελεγχόμενη εκτέλεση μιας εφαρμογής πραγματικού χρόνου με στόχο την βέλτιστη απόδοση της εφαρμογής αλλά και του συστήματος σε σχέση με την κατανάλωση ενέργειας είναι απαραίτητο η εφαρμογή τεχνικών διαχείρισης πόρων του συστήματος. Στόχος της πτυχιακή είναι να αναπτυχθούν τεχνικές ελεγχόμενης πρόσβασης στην μνήμη ή επεξεργαστικής ισχύς.

6) Ταυτοποίηση ατόμου με συνδυασμό βίντεο, εικόνας και ήχου

Κατεύθυνση: Software Engineers

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: τσικνάκης μανώλης

Τηλέφωνο: 2810379124

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Python ή matlab, βασική γνώση επεξεργασίας εικόνας ή σήματος.

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Τα μονομερή βιομετρικά συστήματα ταυτοποίησης ανθρώπου αντιμετωπίζουν ποικιλίες προβλημάτων όπως μεγάλα ποσοστά σφαλμάτων και ευαισθησία στον θόρυβο. Με δεδομένο ότι η ταυτοποίηση του ατόμου αποτελεί όλο και μεγαλύτερη προτεραιότητα για ασφαλή διαχείριση προσωπικών δεδομένων, τραπεζικές συναλλαγές και πρόσβαση, γίνεται προσπάθεια ανάπτυξης μεθόδων βασισμένες σε πολυτροπικά βιομετρικά δεδομένα για την ασφαλέστερη ταυτοποίηση, μια ερευνητική κατεύθυνση που θεωρείται το μέλλον της διαδικτυακής ασφάλειας [1]. Η πτυχιακή περιλαμβάνει την δημιουργία υπολογιστικού περιβάλλοντος ταυτοποίησης που θα μπορεί να ταυτοποιεί με υψηλή ακρίβεια άτομα μέσα από συνδυασμό βίντεο, εικόνας και φωνής. Η επαλήθευση του συστήματος θα γίνει με χρήση ανοιχτών πολυτροπικών βιομετρικών βάσεων δεδομένων (π.χ. [2-3]).

[1] <http://www.fortr3ss.com/2017/09/28/video-why-biometrics-the-future-of-on...> [1]

[2] <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0031320306004304> [2]

[3] https://link.springer.com/chapter/10.1007/3-540-44887-X_98 [3]

7) Μέθοδοι κατηγοριοποίησης για την ανταπόκριση στη θεραπεία ασθενών με καρκίνο του μαστού

Κατεύθυνση: Computer Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: Μαριάς Κώστας

Τηλέφωνο: 2810379124

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Python ή matlab, βασική γνώση επεξεργασίας εικόνας ή σήματος.

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Στα πλαίσια αυτής της εργασίας θα δοκιμαστούν αλγόριθμοι μηχανικής μάθησης και αναγνώρισης

προτύπων για το διαχωρισμό ασθενών που έχουν ανταποκριθεί από αυτούς που δεν έχουν ανταποκριθεί στη χημειοθεραπεία για την αντιμετώπιση του καρκίνου του μαστού. Θα μελετηθούν δεδομένα που έχουν αποκτηθεί με την τεχνική DCE-MRI και τα αποτελέσματα από τις διαφορετικές μεθόδους θα συγκριθούν ως προς την ακρίβεια και την ευαισθησία/εξειδίκευση.

8) Ταυτοποίηση ανατομικής θέσης από τεχνικές ιατρικής απεικόνισης με πραγματική θέση σε ιστοπαθολογική εξέταση μέσω ενός 3D virtual grid

Κατεύθυνση: Computer Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: Μαριάς Κώστας

Τηλέφωνο: 2810379124

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Python ή matlab, βασική γνώση επεξεργασίας εικόνας ή σήματος.

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Πολύ συχνά καταγράφεται η ανάγκη ταύτισης περιοχών που αναγνωρίζονται σε ιατρικές τομογραφικές εικόνες με την πραγματική τους θέση μέσα σε χειρουργικό παρασκεύασμα. Συχνά το τελευταίο συρρικνώνεται ελαφρά ή τέμνεται σε στροφή σε σχέση με τον προσανατολισμό της ιατρικής εικόνας. Αναγνωρίζονται χαρακτηριστικά του ιστού τα οποία είναι ανάγκη να ταυτιστούν με περιοχές της ιατρικής απεικόνισης. Ο προτεινόμενος τρόπος είναι η δημιουργία ενός εικονικού πλέγματος με διαστάσεις παρόμοιες με τις τομές της ιστοπαθολογικής ανάλυσης όπου με ημιαυτόματο τρόπο θα ταυτίζονται ορθογώνιες περιοχές ενδιαφέροντος της εικόνας με το υλικό που συλλέγεται και αναλύεται ιστοπαθολογικά. Ο χρήστης-ιατρός θα καθορίζει το πάχος των τομών και τις διαστάσεις του ορθογώνιου πλέγματος καθώς και τη συνολική διάσταση της περιοχής-ενδιαφέροντος-βλάβης. Το αποτέλεσμα της επεξεργασίας θα είναι η εικονική τομή της εικόνας σε ισάριθμα πεδία ενδιαφέροντος τα οποία με την σειρά τους μπορούν να αποτελέσουν την είσοδο σε επόμενα στάδια επεξεργασίας τη εικόνας. Αυτό θα κάνει εφικτή τη συλλογή και μελέτη δεδομένων με συγκεκριμένη ταυτότητα από ετερογενείς όγκους.

9) Αναγνώριση και κατηγοριοποίηση ανατομικών δομών προερχόμενες από ιατρικές εικόνες υπερήχων με σύγχρονες τεχνικές υπολογισμού χαρακτηριστικών υφής.

Κατεύθυνση: Computer Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: Μαριάς Κώστας

Τηλέφωνο: 2810379124

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: ή matlab, βασική γνώση επεξεργασίας εικόνας ή σήματος.

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Στα πλαίσια αυτής της πτυχιακής εργασίας θα αναπτυχθούν και θα δοκιμαστούν εργαλεία για

αυτόματη αναγνώριση δομών σε ιατρική εικόνα προερχόμενη από υπερήχους (ενδοαγγειακό) με σύγχρονες μεθόδους υπολογισμού χαρακτηριστικών και υφής εικόνας. Τα αποτελέσματα θα χρησιμεύσουν ώστε να τοποθετηθούν σημεία ενδιαφέροντος που θα καθιστούν εφικτή την ταύτιση δομών μεταξύ διαφορετικών εξετάσεων ή/και τον υπολογισμό φόρτου ασβεστίου/ ποσοστού στένωσης αγγείου για τον ασθενή.

10) Πώς η κίνηση του ασθενή που απεικονίζεται με υπολογιστική τομογραφία επηρεάζει τους απεικονιστικούς βιοδείκτες αιμάτωσης.

Κατεύθυνση: Computer Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: Μαριάς Κώστας

Τηλέφωνο: 2810379124

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Python, βασική γνώση επεξεργασίας εικόνας και μαθηματικών.

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Κατα την εξέταση αιματικής διήθησης υπολογιστικής τομογραφίας (συνεχής λήψη εικόνων στο χρόνο μετά την έγχυση σκιαγραφικού) οι ασθενείς δεν είναι πάντα σταθεροί με αποτέλεσμα τα μαθηματικά μοντέλα που περιγράφουν το φαινόμενο της αιμάτωσης να μην μπορούν να βγάλουν αξιόπιστους βιο-δείκτες. Για τον λόγο αυτό χρησιμοποιούνται αλγόριθμοι ευθυγράμμισης εικόνων. Σε αυτή την εργασία ο φοιτητής θα κληθεί να παρουσιάσει τα αποτελέσματα των μοντέλων πριν και μετά την ευθυγράμμιση των εικόνων στο χρόνο.

11) Ανάλυση χρονοσειρών με τεχνικές βαθιάς μάθησης (deep learning for time series analysis)

Κατεύθυνση: Computer Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: Μαριάς Κώστας

Τηλέφωνο: 2810379124

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: , βασική γνώση επεξεργασίας εικόνας, μηχανικής μάθησης.

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Στα πλαίσια αυτής της πτυχιακής εργασίας θα αναπτυχθούν και θα δοκιμαστούν τεχνικές βαθιάς μάθησης (deep learning) για την ανάλυση χρονοσειρών. Για την ανάλυση θα χρησιμοποιηθούν ανοιχτά ιατρικά δεδομένα και ιατρικές εικόνες από την βάση

<https://physionet.org/physiobank/database/mimic3cdb/> [4]

12) Αυτόματη τμηματοποίηση εγκεφάλου απο εικόνα υπολογιστικής τομογραφίας (Computed tomography).

Κατεύθυνση: Computer Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: Μαριάς Κώστας

Τηλέφωνο: 2810379124

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Αυτόματη τμηματοποίηση εγκεφάλου απο εικόνα υπολογιστικής τομογραφίας (Computed tomography).

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Στα πλαίσια αυτής της πτυχιακής εργασίας θα αναπτυχθούν και θα δοκιμαστούν εργαλεία για αυτόματη τμηματοποίηση του εγκεφάλου απο εικόνες υπολογιστικής τομογραφίας. Κύριοι αλγόριθμοι που θα χρησιμοποιηθούν (region growing, K-means clustering).

13) Ανάπτυξη δυναμικής διαδικτυακής εφαρμογής για ενοικιαζόμενες κατοικίες

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: φραγκοπούλου παρασκευή

Τηλέφωνο: 6977405226

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Βασίλης Κότσος

Βαθμός Δυσκολίας: B

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: HTML, PHP, CSS, SQL, Javascript

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Σκοπός της πτυχιακής εργασίας είναι η σχεδίαση και υλοποίηση ιστοσελίδας για την προβολή ενοικιαζόμενων κατοικιών. Ο επισκέπτης θα μπορεί να κάνει κράτηση online. Για την υλοποίηση θα χρησιμοποιηθούν HTML, PHP, CSS, SQL, Javascript.

14) Κατηγορηματική επισημείωση με τη χρήση Διανυσματικών Παραστάσεων και Βαθών Νευρωνικών Δικτύων (categorical embedding with deep learning)

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: τσικνάκης μανώλης

Τηλέφωνο: 2810379885

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Καλή γνώση προγραμματισμού Java ή Python. Επιθυμητή εξοικείωση με συστήματα deep learning όπως Keras, Tensorflow

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Η κατηγορηματική επισημείωση αφορά την εύρεση της κατάλληλης ετικέτας που εκφράζει το αντικείμενο αναφοράς. Μπορεί να φαίνεται σαν ένα πρόβλημα που θα λυνόταν με τη χρήση ενός εκτεταμένου λεξικού, αλλά η πολυπλοκότητα και η μεταβλητότητα των δεδομένων κάποιες φορές δεν το επιτρέπουν. Για αυτό το λόγο χρησιμοποιούνται κυρίως αλγόριθμοι μηχανικής μάθησης. Στην παρούσα πτυχιακή θα προσπαθήσουμε να λύσουμε ένα πρόβλημα κατηγορηματικής επισημείωσης στον τομέα της βιοπληροφορικής με σκοπό να εκπαιδεύσουμε ένα νευρωνικό δίκτυο για την κατηγοριοποίηση γονιδιακής πληροφορίας.

References

- [1] Weston, Jason, Frédéric Ratle, Hossein Mobahi, and Ronan Collobert. "Deep learning via semi-supervised embedding." In *Neural Networks: Tricks of the Trade*, pp. 639-655. Springer, Berlin, Heidelberg, 2012.
- [2] Bian, Jiang, Bin Gao, and Tie-Yan Liu. "Knowledge-powered deep learning for word embedding." In *Joint European conference on machine learning and knowledge discovery in databases*, pp. 132-148. Springer, Berlin, Heidelberg, 2014.
- [3] Asgari, Ehsaneddin, and Mohammad RK Mofrad. "Continuous distributed representation of biological sequences for deep proteomics and genomics." *PloS one* 10, no. 11 (2015): e0141287

15) Προσωπικός Φάκελος Υγείας για άτομα με επιληψία

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: τσικνάκης μανώλης

Τηλέφωνο: 2810379885

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Ελισάβετ Παυλίδου

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: JavaScript, Java, Βάσεις Δεδομένων

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Η παρούσα πτυχιακή στοχεύει στη μελέτη, στο σχεδιασμό και την υλοποίηση ενός Προσωπικού Φάκελου Υγείας εστιασμένο για άτομα που πάσχουν από επιληψία.

References

- [1] Patterson, Victor, Mamta Singh, Hemav Rajbhandari, and Sreenivas Vishnubhatla. "Validation of a phone app for epilepsy diagnosis in India and Nepal." *Seizure* 30 (2015): 46-49.
- [2] Mbuba, Caroline K., Anthony K. Ngugi, Charles R. Newton, and Julie A. Carter. "The epilepsy treatment gap in developing countries: a systematic review of the magnitude, causes, and intervention strategies." *Epilepsia* 49, no. 9 (2008): 1491-1503.
- [3] Meyer, Ana-Claire L., Tarun Dua, W. John Boscardin, José J. Escarce, Shekhar Saxena, and Gretchen L. Birbeck. "Critical determinants of the epilepsy treatment gap: A cross-national analysis in resource-limited settings." *Epilepsia* 53, no. 12 (2012): 2178-2185.

16) Ολοκληρωμένη Πλατφόρμα Ηλεκτρονικής Υγείας

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: τσικνάκης μανώλης

Τηλέφωνο: 2810379885

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Καλή Γνώση Linux OS (κατά προτίμηση Ubuntu), διαχείριση βάσεων δεδομένων, XML

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Στις μέρες μας υπάρχουν αρκετές ολοκληρωμένες πλατφόρμες υγείας και πολύ περισσότερες εφαρμογές υγείας για κινητό ή υπολογιστή. Ένα από τα βασικά προβλήματα όλων των εφαρμογών είναι η έλλειψη επικοινωνίας με άλλα συστήματα, θέτοντας τα μη λειτουργικά και αναγκάζοντας τον χρήστη να καταχωρεί την ίδια πληροφορία πολλές φορές. Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι να μελετήσουμε την ολοκληρωμένη πλατφόρμα SMART on FHIR, να την εγκαταστήσουμε και να την παρέχουμε σαν υπηρεσία σε προγραμματιστές που θέλουν να υλοποιήσουν με ένα απλό τρόπο εφαρμογές υγείας χωρίς να ασχοληθούν για την ασφάλεια και την αποθήκευση των δεδομένων.

Η SMART on FHIR πλατφόρμα [1] παρέχει ασφάλεια μεσο ενός OAuth server και διαλειτουργικότητα με όποιο σύστημα πληροί τις προδιαγραφές του FHIR (Fast Healthcare Interoperability Resources) standard. Η παρούσα πτυχιακή θα εγκαταστήσει το smart-on-fhir και θα ορίσει τις παραμέτρους ασφαλείας και τον τρόπο επικοινωνίας τρίτων εφαρμογών που θα ήθελαν να επικοινωνήσουν με την πλατφόρμα. Επίσης θα εγκαταστήσει και θα διασυνδέσει την πλατφόρμα με την εφαρμογή Patient Browser [2].

References

[1] <https://github.com/smart-on-fhir/installer> [5]

[2] <https://dev.smarthealthit.org/#patient-browser> [6]

17) Διαδικτυακή και διαδραστική οπτικοποίηση πολλαπλών γράφων

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: τσικνάκης μανώλης

Τηλέφωνο: 2810379885

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Καλή Γνώση JavaScript

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι να υλοποιηθεί μια διαδικτυακή εφαρμογή που θα οπτικοποιεί και θα ενοποιεί γράφους/γενετικά κανονιστικά μονοπάτια, τα οποία μοντελοποιούν τις αλληλεπιδράσεις των γονιδίων κατά τη διάρκεια βιολογικών διεργασιών. Γονιδιακά ρυθμιστικά δίκτυα μπορούμε να βρούμε από βιολογικές βάσεις δεδομένων όπως την KEGG (Kyoto Encyclopedia of Genes and Genomes) [1]. Κάθε ΓΡΔ περιγράφεται ως γράφημα, όπου οι κόμβοι αντιπροσωπεύουν γονίδια, ομάδες γονιδίων, ενώσεων ή άλλων δικτύων και οι ακμές αντιπροσωπεύουν γνωστές βιολογικές αλληλεπιδράσεις γονιδίων όπως ενεργοποίηση, αναστολή, έκφραση, φωσφορυλίωση,

ένωση, διάσπαση κλπ.

Σκοπός είναι να δημιουργηθεί μια διαδραστική διαδικτυακή εφαρμογή που θα οπτικοποιεί και θα δίνει την δυνατότητα στους χρήστες να πλοηγηθούν σε ένα γράφο (γονιδιακό μονοπάτι). Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργικότητα της βιβλιοθήκης Cytoscape.js [2] ή D3.js [3-4] καθώς και βιβλιοθήκες CSS όπως bootstrap ή materialize. Η λειτουργικότητα αυτή θα επεκταθεί και θα δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη να πλοηγηθεί σε περισσότερους από ένα γράφους (διατηρώντας την τοπολογία τους) σε διαφορετικά επίπεδα (layered navigation or 3D navigation).

References

- [1] <http://www.genome.jp/kegg/pathway.html> [7]
- [2] Franz, Max, Christian T. Lopes, Gerardo Huck, Yue Dong, Onur Sumer, and Gary D. Bader. "Cytoscape.js: a graph theory library for visualisation and analysis." *Bioinformatics* 32, no. 2 (2015): 309-311.
- [3] Ono, Keiichiro, Barry Demchak, and Trey Ideker. "Cytoscape tools for the web age: D3.js and Cytoscape.js exporters." *F1000Research* 3 (2014).
- [4] Zhu, Nick Qi. *Data visualization with D3.js cookbook*. Packt Publishing Ltd, 2013.

18) Αναγνώριση συναισθηματικής κατάστασης στρες μέσω βιοσημάτων

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: τσικνάκης μανώλης

Τηλέφωνο: 2810379885

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: MATLAB, C++, Ψηφιακή Επεξεργασία Σήματος

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Είναι γνωστό ότι το στρες επιδρά στο ανθρώπινο σώμα σε πολλά επίπεδα και η φυσιολογική απόκριση του σώματος σε αυτό γίνεται αντιληπτή μέσω βιολογικών σημάτων. Τα κυριότερα βιοσημάτια που αποτιμούν συναισθηματική κατάσταση είναι το ηλεκτροεγκεφαλογράφημα (EEG), ηλεκτροκαρδιογράφημα (ECG), ηλεκτρομυογράφημα (EMG), πρότυπο αναπνοής (RSP), αγωγιμότητας δέρματος (GSR). Από αυτές τις καταγραφές θα εξαχθούν χαρακτηριστικά από κάθε καταγραφή που περιγράφουν όσο το δυνατόν πιο αντιπροσωπευτικά το μέγεθος το οποίο μετρούν. Στην συνέχεια θα πραγματοποιηθεί η επιλογή των πιο εύρωστων χαρακτηριστικών, δηλαδή των χαρακτηριστικών των οποίων η μεταβολή είναι χαρακτηριστική του στρες.

Σκοπός της συγκεκριμένης εργασίας είναι η ανάπτυξη ενός υπολογιστικού συστήματος αναγνώρισης συναισθηματικής κατάστασης στρες μέσω βιολογικών σημάτων.

19) Χωρικός και τρισδιάστατος ήχος

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: μαλάμος αθανάσιος

Τηλέφωνο: 2810379884

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: javascript

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Στην εργασία αυτή θα μελετηθεί η εφαρμογή του χωρικού ήχου σε εφαρμογές εικονικής πραγματικότητας και κυρίως σε παιχνίδια εμβύθισης.

20) Εφαρμογές εμβύθισης (Immersive) μέσω γυαλιών εικονικής πραγματικότητας

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: μαλάμος αθανάσιος

Τηλέφωνο: 2810379884

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: javascript ή UNITY

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Στην εργασία αυτή θα χρησιμοποιήσουμε γυαλιά εικονικής πραγματικότητας και αντίστοιχα χειριστήρια για να δημιουργήσουμε περιβάλλον εμβύθισης όπου οι χρήστες θα απολαμβάνουν έντονα συναισθήματα μέσω των γεγονότων του εικονικού κόσμου. Στα πλαίσια της εργασίας θα προχωρήσουμε και στη αξιολόγηση των συναισθημάτων αυτών.

21) Δημιουργία εφαρμογής για την παρακολούθηση γεγονότων πραγματικού χρόνου

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: μαλάμος αθανάσιος

Τηλέφωνο: 2810379884

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: προγραμματισμός κινητών ή διαδικτύου

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Στην εργασία αυτή θα αναπτυχθεί η υποδομή για την ανάπτυξη εφαρμογής που προσφέρει στον χρήστη ενημέρωση πραγματικού χρόνου από γεγονότα (κατά κύριο λόγο αθλητικά) μέσω διεπαφών ενημέρωσης που προσφέρουν επιχειρήσεις υποστήριξης των γεγονότων αυτών. Η εργασία θα αναπτυχθεί στο διαδίκτυο ή σε τεχνολογία εφαρμογής ευφών συσκευών.

22) Αυτόματη Ενημέρωση Λεξικού της Ελληνικής Γλώσσας

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού Τ.Ε

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: μαρακάκης εμμανουήλ

Τηλέφωνο: 2810323850

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:**Βαθμός Δυσκολίας: A****Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής:** Θα πρέπει να έχει περάσει με πολύ καλό βαθμό τα μαθήματα «Λογικός Προγραμματισμός», «Τεχνητή Νοημοσύνη», «Βάσεις Δεδομένων» και «Συστήματα Γνώσης».**Περίοδος Πτυχιακής:** Χειμερινό 2018-2019**Περιγραφή**

Ο στόχος αυτής της πτυχιακής εργασίας είναι η ανάπτυξη ενός συστήματος που θα τρέχει στο διαδίκτυο και στο οποίο ο χρήστης θα δίνει κείμενα στην Ελληνική με τόνους και για κάθε λέξη του κειμένου θα ξεχωρίζει εάν είναι γνωστή με βάση το διαθέσιμο λεξικό ή άγνωστη λέξη. Για τις άγνωστες λέξεις ανάλογα με τη θέση της να εντοπίζει τι μέρος του λόγου είναι και στη συνέχεια την κλίση τους και να προτείνει στο χρήστη αν θέλει να καταχωρηθεί η λέξη στη λεξική κατηγορία του λεξικού με τα συγκεκριμένα χαρακτηριστικά. Ο χρήστης θα μπορεί να δεχτεί την πρόταση του συστήματος ή να ζητήσει αλλαγές και στο τέλος η λέξη να προστεθεί στο λεξικό. Εάν κάποια λέξη είναι λάθος γραμμένη να τη διορθώνει με βάση τα λεξικά. Οπότε κάθε λέξη που δεν θα αναγνωρίζει το σύστημα θα θεωρεί ότι είτε είναι νέα λέξη την οποία θα πρέπει να προσθέσει σε κάποια λεξική κατηγορία ή ότι είναι λάθος γραμμένη και χρειάζεται να τη διορθώσει. Ο φοιτητής θα πρέπει να έχει άριστες γνώσεις σε «Επεξεργασία Φυσικής Γλώσσας», «Βάσεις Δεδομένων», «Ανάπτυξη Διαδικτυακών εφαρμογών σε Prolog» και της Ελληνικής Γλώσσας.

23) Αυτόματη Ταξινόμηση Άρθρων και Διατριβών στη Πληροφορική με βάση την Περίληψη, Λέξεις Κλειδιά και τη ACM Ταξινόμηση.

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού**Ονοματεπώνυμο Εισηγητή:** μαρακάκης εμμανουήλ

Τηλέφωνο: 2810379748

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: Κουτουλάκης Φώτης**Βαθμός Δυσκολίας: A****Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής:** Ο φοιτητής θα πρέπει να έχει περάσει με πολύ καλό βαθμό τα μαθήματα «Λογικός Προγραμματισμός», «Τεχνητή Νοημοσύνη», «Βάσεις Δεδομένων» και «Συστήματα Γνώσης».**Περίοδος Πτυχιακής:** Χειμερινό 2018-2019**Περιγραφή**

Αυτή η πτυχιακή στόχο έχει την ανάπτυξη ενός συστήματος σε Prolog το οποίο αυτόματα θα προσδιορίζει τη κύρια θεματική περιοχή ενός επιστημονικού άρθρου ή μιας διατριβής με βάση την ACM ταξινόμηση. Ο χρήστης θα δίνει ως είσοδο στο σύστημα μια περίληψη και ένα σύνολο από λέξεις κλειδιά του άρθρου ή της διατριβής και το σύστημα αυτόματα θα εντοπίζει δύο (2) θεματικές περιοχές της ACM ταξινόμησης ως τη κύρια και τη δευτερεύουσα θεματική ταξινόμηση του άρθρου ή της διατριβής σε σχέση με την ACM ταξινόμηση. Το σύστημα θα υλοποιηθεί σε SWI-Prolog και θα τρέχει στο διαδίκτυο. Ο φοιτητής θα πρέπει να έχει άριστες γνώσεις σε «Επεξεργασία Φυσικής Γλώσσας», «Βάσεις Δεδομένων» και «Ανάπτυξη Διαδικτυακών εφαρμογών σε Prolog». Καθώς και άριστη γνώση της Αγγλικής γλώσσας.

24) Δημιουργία 3D χαρακτήρα στο Blender και απόδοση κίνησης στην παιχνιδομηχανή Unity

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων Τ.Ε.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παχουλάκης ιωάννης

Τηλέφωνο: x9388

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: Κοκκώνη Θεοφανία ΑΜ.3661

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Εμπειρία στο σχεδιασμό χαρακτήρων ή σχεδιοκίνηση

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Σκοπός της πτυχιακής είναι η ανάπτυξη τουλάχιστον ενός 3D χαρακτήρα στο Blender καθώς και τη δημιουργία συνοδευτικών animation ανά χαρακτήρα στη Unity.

Αρχικά θα δημιουργηθεί στο Blender μια low-poly εκδοχή του χαρακτήρα, κατάλληλη για game engines. Στη συνέχεια θα εφαρμοστούν τεχνικές όπως texture baking και UV map για μια high-resolution εκδοχή του αρχικού μοντέλου. Θα ακολουθήσουν οι απαραίτητες διαδικασίες πάνω στο 3D model ώστε να μπορεί να γίνει set up στο Humanoid Rig system της Unity.

Τέλος θα συγκεντρωθούν όλα τα assets (3D character, textures) στη Unity για την εφαρμογή των animation πάνω στο χαρακτήρα.

25) Educational 3D game for a supermarket

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού Τ.Ε.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: βιδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 2810-379892

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: Οικονομάκης Δημήτριος (ΤΠ4134)

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: -

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Περιγραφή:

Στόχος της πτυχιακής εργασίας είναι ο σχεδιασμός και η ανάπτυξη ενός educational 3D game με γραφικό περιβάλλον ένα supermarket. Το συγκεκριμένο παιχνίδι θα αποτελείται από διάφορα challenges, τα οποία θα καλείται ο χρήστης μέσω ενός κύριου χαρακτήρα (Role playing Game) να περάσει με σκοπό την εξάσκηση μνήμης του και τη μείωση νοσημάτων όπως άνοια, κτλ. Το παιχνίδι θα είναι βασισμένο σε 3D το οποίο θα υλοποιηθεί με Unity.

Links

1. <http://alzheimer-hellas.gr> [8]

26) Σχεδιασμός και υλοποίηση προγραμματιζόμενων blocks (τουβλάκια) για την εκμάθηση της java

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού Τ.Ε.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: βιδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 2810-379892

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: Νταμαδακης Μανολης (ΤΠ4137)

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: -

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Περιγραφή:

Στόχος της πτυχιακής εργασίας είναι η διευκόλυνση στην εκμάθηση της java με διαδραστικό τρόπο. Ο χρήστης θα μπορεί με drag and drop τεχνικές να ενώνει **προγραμματιζόμενα τουβλάκια** τα οποία θα αντιστοιχούν σε διάφορες εντολές ή συναρτήσεις ή προγραμματίστηκες οντότητες της γλώσσας java και έτσι θα δημιουργεί προγράμματα με εύκολο και κατανοητό τρόπο. Η φιλοσοφία που θα ακολουθηθεί είναι αυτή ης γλώσσας scratch του MIT

<https://scratch.mit.edu/explore/projects/games/> [9].

27) Υλοποίηση ενός serious educational web based game for java programming tutorial

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού Τ.Ε.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: βιδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 2810-379892

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: Νταντινάκης Νίκος (ΤΠ4199)

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: -

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Περιγραφή:

Στόχος της πτυχιακής εργασίας είναι ο σχεδιασμός και η ανάπτυξη ενός serious educational Web Game . Το Website θα σχεδιαστεί ώστε να βοηθήσει τους φοιτητές να βελτιώσουν τις ικανότητές τους στον προγραμματισμό δηλαδή θα προσομοιάζει ένα τυπικό εξάμηνο κάποιου φοιτητή. Ο φοιτητής θα χρειαστεί να παρακολουθήσει την θεωρία και το εργαστήριο και έπειτα να εξεταστεί. Ο καθηγητής θα έχει τη δυνατότητα να δει την πρόοδο των φοιτητών και να αλλάξει το περιεχόμενο του μαθήματος. Η υλοποίηση θα γίνει με ένα Web Framework και την Firebase

Links:

<https://www.sololearn.com/> [10]

<https://www.codecademy.com/learn/learn-java> [11]

28) Ανάπτυξη εκπαιδευτικού παιχνιδιού με έμμεσο σκοπό την εκπαίδευση.

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού Τ.Ε.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: βιδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 2810-379892

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: Βογιατζάκης Σωκράτης**Βαθμός Δυσκολίας: Α****Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: -****Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019****Περιγραφή****Περιγραφή:**

Edutainment (Educational + Entertainment), ή Εκπαιδευτική Ψυχαγωγία, είναι ένα μέσο σχεδιασμένο για να προσφέρει εκπαίδευση μέσω της ψυχαγωγίας.

Η ιδέα πίσω από αυτό πηγάζει από παλαιότερες εποχές και έχει εφαρμοστεί από ανθρώπους όπως ο Benjamin Franklin και ο Walt Disney με δικούς τους τρόπους, ενώ τον τελευταίο αιώνα με την ανάπτυξη της βιομηχανίας των βίντεο παιχνιδιών και της τεχνολογίας εφαρμόζεται με την μορφή διαδραστικών εκπαιδευτικών παιχνιδιών.

Η πτυχιακή εργασία έχει ως στόχο την δημιουργία ενός Εκπαιδευτικού Παιχνιδιού, με χρήση της μηχανής γραφικών Unity3D. Η κύρια εστίαση της εργασίας θα είναι η δημιουργία ενός διαδραστικού κόσμου, με περιεχόμενο, αντικείμενα και graphical assets που αποσκοπούν στην ψυχαγωγία του χρήστη, ενώ παράλληλα θα περιέχει τρόπους μέσω των οποίων ο παίκτης θα εκπαιδεύεται. Βασικός στόχος είναι το παιχνίδι να μπορεί να λειτουργήσει σαν αυτόνομο, κλασικό παιχνίδι διασκέδασης ενώ με την παρέμβαση κάποιου γονέα ή εκπαιδευτικού, μέσω των ρυθμίσεων του παιχνιδιού να μπορεί να “ενεργοποιηθεί” ο εκπαιδευτικός χαρακτήρας του.

29) web crawler for serious game data collection**Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού Τ.Ε.****Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: βιδάκης νικόλαος****Τηλέφωνο: 2810-379892****Αριθμός Σπουδαστών: 1****Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: Μαρκοδημητράκης Εμμανουήλ****Βαθμός Δυσκολίας: Α****Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: -****Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019****Περιγραφή****Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής:**

- javascript
- vue framework, vuetsify (for javascript)
- python
- scrapy framework (for python)
- jupyter notebook

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018**Περιγραφή:**

Στόχος της πτυχιακής εργασίας είναι η συλλογή κατάλληλων πληροφοριών από το διαδίκτυο για την ενημέρωση ενός serious game. Οι πληροφορίες, θα εμφανίζονται σε ένα website στο οποίο θα έχουν πρόσβαση οι διαχειριστές του παιχνιδιού. Με κάθε αναζήτηση, το περιεχόμενο θα ανανεώνεται δυναμικά, έτσι ώστε να ταιριάζει στις παραμέτρους της. Έπειτα, ο διαχειριστής έχει την δυνατότητα να τροποποιήσει και να αποθηκεύσει τα δεδομένα σύμφωνα με τις ανάγκες του παιχνιδιού.

Η αναζήτηση των δεδομένων, πραγματοποιείται με την χρήση του framework scrapy (για python).

Τα δεδομένα αυτά επεξεργάζονται και αποθηκεύονται αυτόματα από την εφαρμογή, έτσι ώστε να είναι κατάλληλα για εμφάνιση στον χρήστη μέσω του website. Η υλοποίηση του website γίνεται με την χρήση του framework vue και της βιβλιοθήκης vuetify (για javascript). Ο χρήστης επιλέγει τα χρήσιμα δεδομένα και ελέγχει σε ποια μορφή θέλει να τα αποθηκεύσει.

30) Educational Mythological Game

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού Τ.Ε.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: βιδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 2810-379892

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: -

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Στόχος της πτυχιακής εργασίας είναι ο σχεδιασμός και η ανάπτυξη ενός serious educational 3D game με θέμα από την Ελληνική Μυθολογία. Το συγκεκριμένο παιχνίδι θα αποτελείται από διαφορετικά 3D Levels, τα οποία θα καλείται ο χρήστης μέσω ενός Κύριου χαρακτήρα (Role playing Game) να περάσει ώστε να διδαχθεί μια μυθολογική ιστορία και να έχει άμεση επαφή με το αντικείμενο. Το παιχνίδι θα είναι βασισμένο σε 3D το οποίο θα υλοποιηθεί είτε με Unreal Engine είτε με Unity.

31) Δημιουργία γραφικών

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού Τ.Ε.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: βιδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 2810-379892

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: -

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Στόχος της πτυχιακής εργασίας είναι η δημιουργία, κατάλληλων για θέαση από παιδιά με ειδικές ανάγκες, τρισδιάστατων και δισδιάστατων χαρακτήρων, τοποθεσιών, αντικειμένων και εικονιδίων (assets), όπως και animations και βίντεο, με σκοπό την υποστήριξη δημιουργών ερευνητικών serious educational games. Τα δημιουργημένα γραφικά θα στοχεύουν είτε υπολογιστές υψηλών επιδόσεων, με ευκρινείς λεπτομέρειες, είτε κινητές συσκευές ή συσκευές περιορισμένων δυνατοτήτων, με στόχο την ευκολία φόρτωσής τους, ανάλογα την ανάγκη του προγραμματιστή.

32) Educational Elements Codification for establishing an Abstract

Educational Game Model

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού Τ.Ε.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: βιδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 2810-379892

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: -

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Στόχος της πτυχιακής εργασίας είναι η ανάλυση των παρακάτω Μαθησιακών μεθόδων, μοντέλων κλπ.

- Pedagogical Methods
- Learning Models
- Evaluation Models
- Educational Theories
- Learning Styles

Μετα την ανάλυση των παραπάνω ο σπουδαστής θα πρέπει να σχεδιάσει και να αναπτύξει ένα σχήμα μιας δομής αποθήκευσης όπως: RDB, XML, json, κ.α. η οποία θα κωδικοποιεί τα παραγόμενα από τα παραπάνω μαθησιακά στοιχεία και δεδομένα.

Links

1. <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1002158.pdf> [12]
2. <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131506001424> [13]
3. <http://www.emeraldinsight.com/doi/pdfplus/10.1108/13522750010333861> [14]
4. <http://instructionaldesign.org/theories/> [15]
5. <http://thepeakperformancecenter.com/educational-learning/learning/theories/> [16]
6. <http://playwithlearning.com/2012/01/20/constructivism-and-games/> [17]
7. http://playwithlearning.com/2012/01/06/behaviourism-and-games/#_ftn5 [18]

33) Ανάπτυξη εκπαιδευτικού παιχνιδιού για ειδική αγωγή

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού Τ.Ε.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: βιδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 2810-379892

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: -

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: -

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Σύμφωνα με το[1], [2] ο όρος **Serious Games** διατυπώθηκε το 1968 από τον Clark Abt[1] στο

βιβλίο του με τίτλο «Serious Games» . Ορισμοί που έχουν δοθεί για αυτά τα παιχνίδια λένε ότι :

- Πρόκειται για παιχνίδια που έχουν σαφή και προσεκτικά μελετημένο εκπαιδευτικό σκοπό. Δεν παίζονται για διασκέδαση, αλλά δεν σημαίνει ότι δεν είναι διασκεδαστικά[1], [2].
- Είναι παιχνίδια που παίζονται σε ηλεκτρονικό υπολογιστή, ακολουθώντας συγκεκριμένους κανόνες. Χρησιμοποιούνται στην παιδεία , στην υγεία, στην δημοσιότητα[3].
- Τα Serious Games είναι ψηφιακά παιχνίδια που είναι σχεδιασμένα για εκπαιδευτικό σκοπό[4].
- Δεν υπάρχει ενιαίος ορισμός για τα Serious Games, αν και πρόκειται για παιχνίδια με κάποιο σκοπό. Με άλλα λόγια, πέρα από τη ψυχαγωγία, χρησιμοποιούνται για την υποστήριξη της μάθησης με την ευρύτερη έννοια του ορού[5].
- Serious games χρησιμοποιούνται για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Έχουν το εκπαιδευτικό, θεραπευτικό και κοινωνικό αντίκτυπο και είναι χτισμένα με ή χωρίς μαθησιακά αποτελέσματα[6].

Δεν υπάρχει κάποια συμφωνία για των ορισμό των Serious Games, ωστόσο υπάρχει μια συναίνεση ότι αυτά τα παιχνίδια[2]:

- Έχουν στόχο την μάθηση (είτε είναι ρητή είτε όχι).
- Αποτελούν ένα ευχάριστο διαδραστικό μέσο.
- Έχουν κάποια στοιχεία από παιχνίδι.

Στόχος της πτυχιακής εργασίας είναι ο σχεδιασμός και η ανάπτυξη ενός serious game με ή χωρίς 3D γραφικά που θα απευθύνεται σε παιδιά. Το παιχνίδι θα επικεντρώνεται στην ανάπτυξη και στην εξέλιξη μαθησιακών ικανοτήτων και δεξιοτήτων των παιδιών και παράλληλα στην ψυχαγωγία τους. Η σχεδίαση θα βασίζεται σε μαθησιακούς στόχους που θα προκύπτουν από διάφορες θεματικές ενότητες. Επίσης θα γίνεται παραμετροποίηση του παιχνιδιού ανάλογα με τη μαθησιακή ετοιμότητα και τις ανάγκες του κάθε παιδιού.

Βιβλιογραφία

1. CLARK C. ABT, Serious Games, 1970 by Viking Press., University Press of America
2. Games in Education: Serious Games
http://media.futurelab.org.uk/resources/documents/lit_reviews/Serious-Games_Review.pdf [19]
3. Zyda, M., 2005. From visual simulation to virtual reality to games. Computer, p25.
<https://pdfs.semanticscholar.org/a459/2975c28861b8aee4870e23612388cdfda67a.pdf> [20]
4. Sorensen, b.H. & Meyer, b., 2007. Serious games in language learning and teaching-a theoretical perspective. in Proceedings of the 2007 Digital Games research Association Conference. pp. 559-566.
5. Stone, b., 2008. Human Factors Guidelines for interactive 3D and Games-based training Systems Design
6. Felicia, P., 2009. Digital games in schools: A handbook for teachers, european Schoolnet, euN Partnership AiSbl: belgium. Available at:
http://games.eun.org/upload/GIS_HANDBOOK_EN.PDF [21].

34) Serious Games Review

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: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Σύμφωνα με το[1], [2] ο ορός **Serious Games** διατυπώθηκε το 1968 από τον Clark Abt[1] στο βιβλίο του με τίτλο «Serious Games» . Ορισμοί που έχουν δοθεί για αυτά τα παιχνίδια λένε ότι :

- Πρόκειται για παιχνίδια που έχουν σαφή και προσεκτικά μελετημένο εκπαιδευτικό σκοπό. Δεν παίζονται για διασκέδαση, αλλά δεν σημαίνει ότι δεν είναι διασκεδαστικά[1], [2].
- Είναι παιχνίδια που παίζονται σε ηλεκτρονικό υπολογιστή, ακολουθώντας συγκεκριμένους κανόνες. Χρησιμοποιούνται στην παιδεία , στην υγεία, στην δημοσιότητα[3].
- Τα Serious Games είναι ψηφιακά παιχνίδια που είναι σχεδιασμένα για εκπαιδευτικό σκοπό[4].
- Δεν υπάρχει ενιαίος ορισμός για τα Serious Games, αν και πρόκειται για παιχνίδια με κάποιο σκοπό. Με αλλά λόγια, πέρα από τη ψυχαγωγία, χρησιμοποιούνται για την υποστήριξη της μάθησης με την ευρύτερη έννοια του ορού[5].
- Serious games χρησιμοποιούνται για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Έχουν το εκπαιδευτικό, θεραπευτικό και κοινωνικό αντίκτυπο και είναι χτισμένα με ή χωρίς μαθησιακά αποτελέσματα[6].

Δεν υπάρχει κάποια συμφωνία για των ορισμό των Serious Games, ωστόσο υπάρχει μια συναίνεση ότι αυτά τα παιχνίδια[2]:

- Έχουν στόχο την μάθηση (είτε είναι ρητή είτε όχι).
- Αποτελούν ένα ευχάριστο διαδραστικό μέσο.
- Έχουν κάποια στοιχεία από παιχνίδι.

Στα πλαίσια της πτυχιακής εργασίας, θα διερευνηθούν πληθώρα ακαδημαϊκών εγγράφων και θα παρουσιασθεί μια επισκόπηση (Review) των Serious Games.

Βιβλιογραφία

1. CLARK C. ABT, Serious Games, 1970 by Viking Press., University Press of America
2. Games in Education: Serious Games
http://media.futurelab.org.uk/resources/documents/lit_reviews/Serious-Games_Review.pdf [19]
3. Zyda, M., 2005. From visual simulation to virtual reality to games. Computer, p25.
<https://pdfs.semanticscholar.org/a459/2975c28861b8aae4870e23612388cdfda67a.pdf> [20]
4. Sorensen, b.H. & Meyer, b., 2007. Serious games in language learning and teaching-a theoretical perspective. in Proceedings of the 2007 Digital Games research Association Conference. pp. 559-566.
5. Stone, b., 2008. Human Factors Guidelines for interactive 3D and Games-based training Systems Design

Felicia, P., 2009. Digital games in schools: A handbook for teachers, european Schoolnet, euN Partnership AiSbl: belgium. Available at: http://games.eun.org/upload/GIS_HANDBOOK_EN.PDF [21].

35) Common Data Space for IOLAOS.

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού Τ.Ε.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: βιδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 2810-379892

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: Βερίγος Κωνσταντίνος 2419

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: -

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Technology advancement has benefitted education with the development of e-learning systems. Elearning systems have diminished distance, economic and time barriers. Since their first conception the technology and science around e-learning systems have evolved and along with that evolvement their complexity has increased. E-learning platforms have evolved to offer rich multimedia learning material, serious educational games, complex user management, scheduling, various communication and collaborative tools.

IOLAOS platform researches educational games, multimodal computer-human interaction with focus to people with disabilities. As such, IOLAOS is a very complex system with components as InclusiveEducation Training component, Game Compilation component, Multimodality Amalgamator component, Template codification and System Administration component. These components are fulfilling different requirements and a good practice is to separate their development. The separation offers protection against implementation changes of a component affecting another. All these components need a separate component to store data so they can be available to every module. The purpose of this thesis is to develop a common data space for the IOLAOS platform, a separate module that all the other components can communicate with. We will show the research, design, implementation and operation of the common data space component.

Βιβλιογραφία

1. Vidakis N., S. E. (2015). Ludic Educational Game Creation Tool: Teaching Schoolers Road Safety. Greece: Springer, Cham.
2. Kats, Y. (2010). Learning Management System Technologies and Software Solutions for Online Teaching: Tools and Applications. USA: Information Science Reference.

36) ΕΥΠΑΘΕΙΕΣ ΣΕ WEB APPLICATIONS

Κατεύθυνση: Compulsory

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παναγιωτάκης σπυρίδων

Τηλέφωνο: 2810379707

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: WEB PROGRAMMING, SECURITY

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Στόχος της πτυχιακής είναι να ετοιμαστούν μια σειρά από ασκήσεις εκπαιδευτικού περιεχομένου και προσανατολισμού οι οποίες θα στοχεύουν στην παρουσίαση ευπαθειών σε web applications. Θα

χρησιμοποιηθεί το περιβάλλον WebGoat το οποίο έχει αναπτυχθεί από τον OWASP στα πλαίσια της ενότητας LAB αλλά και το OWASP Hackademic.

Ορισμένες από τις ευπάθειες που θα εξεταστούν είναι:

Access Control Flaws, Authentication Flaws, Code Quality Concurrency, Code Injection, SQL Injection, XSS Injection, Web Server Misconfiguration, Code Obfuscation.

37) ΜΕΤΑΤΡΟΠΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΑΠΟ SCRATCH ΣΕ PYTHON

Κατεύθυνση: Compulsory

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παναγιωτάκης σπυρίδων

Τηλέφωνο: 2810379707

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: PYTHON, SCRATCH, JAVASCRIPT

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

ΣΚΟΠΟΣ ΤΗΣ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΑΝΑΠΤΥΧΘΕΙ ΕΝΑ ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΠΟΥ ΘΑ ΒΟΗΘΑΕΙ ΟΣΟΥΣ ΓΝΩΡΙΖΟΥΝ SCRATCH ΝΑ ΜΕΤΑΒΟΥΝ ΣΤΗΝ PYTHON ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΕΝΑ ΕΛΕΓΧΟΜΕΝΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΜΑΘΗΣΗΣ ΚΑΙ ΕΣΤΙΑΣΜΕΝΕΣ ΑΣΚΗΣΕΙΣ.

38) ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ, ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΔΙΚΤΥΑΚΩΝ ΥΠΗΡΕΣΙΩΝ

Κατεύθυνση: Compulsory

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παναγιωτάκης σπυρίδων

Τηλέφωνο: 2810379707

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: ΔΙΚΤΥΑ, LINUX, VIRTUAL MACHINES

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

ΣΚΟΠΟΣ ΤΗΣ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΟΡΓΑΝΩΘΕΙ ΕΝΑ ΕΙΚΟΝΙΚΟ ΔΙΚΤΥΟ ΠΟΥ ΘΑ ΠΡΟΣΟΜΟΙΑΖΕΙ ΕΝΑ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΔΙΚΤΥΑΚΩΝ ΥΠΗΡΕΣΙΩΝ. ΘΑ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ ΕΝΑ ΣΥΝΟΛΟ ΔΙΚΤΥΑΚΩΝ ΥΠΗΡΕΣΙΩΝ (WEBSERVER, EMAIL, FTP), FIREWALL, NETWORK MONITORING, DNS, NAT. ΟΛΑ ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΣΗΚΩΜΕΝΑ ΣΕ ΕΙΚΟΝΙΚΕΣ ΜΗΧΑΝΕΣ ΚΑΙ ΘΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΟΥΝ ΜΕΤΑΞΥ ΤΟΥΣ. TRAFFIC ΘΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΕΙΤΑΙ ΕΙΚΟΝΙΚΑ ΔΟΚΙΜΑΖΟΝΤΑΣ ΤΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΤΟΥ ΔΙΚΤΥΟΥ ΣΕ ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΣΥΝΘΗΚΕΣ.

39) ΣΥΝΤΟΝΙΣΜΟΣ ΚΙΝΗΣΕΩΝ ΣΕ ΑΥΤΟΚΙΝΟΥΜΕΝΟ ΣΤΟΛΟ ΟΧΗΜΑΤΩΝ

Κατεύθυνση: Compulsory

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παναγιωτάκης σπυρίδων

Τηλέφωνο: 2810379707

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: ARDUINO, SENSOR NETWORKING

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΣΤΟΛΟΥ ΑΥΤΟΚΙΝΟΥΜΕΝΩΝ ΟΧΗΜΑΤΩΝ ΠΟΥ ΤΑ ΟΧΗΜΑΤΑ ΘΑ ΚΙΝΟΥΝΤΑΙ ΣΥΝΤΟΝΙΣΜΕΝΑ ΑΚΟΛΟΥΘΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΤΗ ΣΕΙΡΑ. ΟΙ ΡΟΛΟΙ ΘΑ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΕΝΑΛΛΑΣΟΝΤΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ ΕΝΑ AD HOC ΔΙΚΤΥΟ ΜΕΤΑΞΥ ΤΩΝ ΟΧΗΜΑΤΩΝ.

40) Portal και κινητή εφαρμογή για Καταστήματα Super Market

Κατεύθυνση: Compulsory

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παναγιωτάκης σπυρίδων

Τηλέφωνο: 2810379707

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: HTML,CSS,JavaScript,SQL και για server Node.js και MySQL

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Υβριδική εφαρμογή και αντίστοιχη ιστοσελίδα τύπου Portal για καταστήματα Super Market. Ο χρήστης θα έχει δυνατότητα, αφού εγγραφεί στο σύστημα, να αναζητάει Super Market βάση : 1. Ονόματος (αλφαβητικά) ή 2. Απόστασης (χρήση GPS) και να προετοιμάζει τα ψώνια του πρώτου πάει στο κατάστημα. Θα επιλέγει τα προϊόντα που θέλει μαζί με την ώρα που επιθυμεί να τα παραλάβει και θα στέλνει την παραγγελία στον λογαριασμό του αντίστοιχου καταστήματος (αφότου πληρώσει - αν δεν δέχεται το μαγαζί αντικαταβολή). Οι υπάλληλοι του Super Market θα μπορούν να γεμίζουν το ψηφιακό κατάστημα με κατηγορίες προϊόντων, λεπτομέρειες για το κατάστημα και τα προϊόντα, να προβάλλουν εκπτώσεις προϊόντων καθώς και να λαμβάνουν τις online παραγγελίες των χρηστών. Ο Διαχειριστής του συστήματος είναι ο μόνος με την δυνατότητα δημιουργίας λογαριασμού για Super Market. Η υλοποίηση θα γίνει σε Ionic .

41) Ένα σύστημα για διαχείριση λογαριασμών και καρτών (ηλεκτρονικών και πιστωτικών) μιας τράπεζας και συστήματα ανάκτηση από λάθη

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: Κρητικός 4158

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: JAVA,SQL,JAVA

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Θέλουμε να αποθηκεύουμε πληροφορίες για τα παρακάτω

Για κάθε πελάτη θέλουμε να αποθηκεύουμε το όνομα, το επίθετο, την διεύθυνση, τον αριθμό ταυτότητα.

Για κάθε λογαριασμό θέλουμε να αποθηκεύονται ο αριθμός λογαριασμού, η ημερομηνία που ανοίχτηκε, το υπόλοιπο ποσόν οι ιδιοκτήτες του λογαριασμού. Ένας πελάτης μπορεί να έχει πολλούς λογαριασμούς και ένας λογαριασμός μπορεί να έχει πολλούς ιδιοκτήτες.

Για κάθε κάρτα αποθηκεύουμε τον κωδικό, το ιδιοκτήτη, τον λογαριασμό που αντιστοιχεί η κάρτα και το αν η κάρτα είναι ηλεκτρονική ή πιστωτική. Ένας πελάτης μπορεί να έχει πολλές κάρτες αλλά μια πιστωτική κάρτα έχει μόνο ένα ιδιοκτήτη. Σε κάθε λογαριασμό αντιστοιχεί το πολύ μια κάρτα. Η πιστωτική κάρτα θα έχει ένα ανώτερο ποσό που μπορεί να χρησιμοποιήσει ο χρήστης. Επίσης η πιστωτική κάρτα έχει είτε σταθερό είτε κυμαινόμενο μηναίο επιτόκιο

Το σύστημα θα πρέπει να υποστηρίζει τα παρακάτω

Δημιουργία νέου πελάτη

Δημιουργία και κλείσιμο λογαριασμού.

Κατάθεση και ανάληψη από ένα λογαριασμό (πρέπει να αποθηκεύουμε και την ημερομηνία και ώρα που έγινε για τους τόκους). Η ανάληψη επιτρέπεται μόνο αν ο λογαριασμός έχει τα ζητούμενα χρήματα. Οι λογαριασμοί έχουν σταθερό επιτόκιο κάθε χρόνο. $\text{Ποσό} = \text{ποσό} * (1 + \text{επιτόκιο})$. Αν η κατάθεση διαρκέσει λιγότερο από τον χρόνο πρέπει να πάρει το ποσοστό που το αναλογεί. (σε περίπτωση που γίνει αρνητικό στο 8ο μήνα λόγω πιστωτικής πρέπει να πάρει τους αντίστοιχους τόκους, οι οποίοι και θα αφαιρεθούν από το αρνητικό ποσόν -δες παρακάτω).

Δημιουργία και κλείσιμο μια νέας κάρτας. Όταν δημιουργείται μια νέα κάρτα η διαδικασία είναι η παρακάτω. Όταν δίνεται το όνομα ή ο αριθμός ταυτότητας του πελάτη θα εμφανίζονται όλοι οι λογαριασμοί που έχει ο πελάτη και από αυτούς θα επιλέγεται ένας από αυτούς για να γίνει η αντιστοίχιση. Αν είναι πιστωτική θα πρέπει στον λογαριασμό να είναι μοναδικός ιδιοκτήτης ο συγκεκριμένος πελάτης. Αλλιώς θα πρέπει να ανοιχτεί νέος λογαριασμός.

Δυνατότητα για ανάληψη από μια ηλεκτρονική κάρτα. Η ανάληψη θα έχει το ποσό που θέλει ο χρήστη, θα ελέγχεται αν υπάρχει στο λογαριασμό. Αν υπάρχει θα επιτρέπεται η συνέχιση της διαδικασίας και θα ολοκληρώνεται αφού ενημερωθεί το σύστημα ότι ο χρήστη πήρε πραγματικά τα χρήματα.

Δυνατότητα για ανάληψη από μια πιστωτική κάρτα. Η ανάληψη θα έχει το ποσό που θέλει ο χρήστη, θα ελέγχεται αν δεν ξεπερνάει το συνολικό ανώτερο ποσόν. Αυτό για να γίνει θα πρέπει να αποθηκεύονται όλες οι αναλήψεις που έχουν γίνει μέχρι στιγμής. Αν δεν το ξεπερνάει τότε θα επιτρέπεται η συνέχιση της διαδικασίας και θα ολοκληρώνεται αφού ενημερωθεί το σύστημα ότι ο χρήστη πήρε πραγματικά τα χρήματα. Η χρέωση του λογαριασμού θα γίνεται ως εξής: αν ο λογαριασμός έχει χρήματα τότε απλώς θα αφαιρούνται από τον λογαριασμό σε αντίθετη περίπτωση θα θεωρείται ότι ο πελάτης πήρε κάποιο δάνειο και η μηναία αύξηση θα υπολογίζεται ως εξής:

$\text{Μηναία} = \text{δάνειο} * \text{μηναίο_επιτόκιο}$. Στην περίπτωση του κυμαινόμενου αυτό θα αλλάζει κάθε φορά που το αλλάζει ο administrator. Το σταθερό απαγορεύεται να το αλλάξει ο οποιοσδήποτε. Κάθε φορά που ο χρήστης κάνει μια κατάθεση σε ένα λογαριασμό τότε αν ο λογαριασμός είναι μείον, προστίθεται το νέο ποσό και είτε εξοφλείτε το δάνειο είτε αλλάζει η οφειλή οπότε από τον τρέχον μήνα η μηναία αύξηση του δανείου αλλάζει σύμφωνα με την νέα οφειλή.

Τέλος το σύστημα για κάθε update στην βάση θα πρέπει να κρατάει και ένα log αρχείο ακολουθώντας μια από τις τρεις γνωστές τεχνικές. Θα πρέπει να υποστηρίζει και μια διαδικασία recovery (μια java συνάρτηση με JDBC). Το αρχείο recovery θα δημιουργείται καθώς τρέχουν οι πιο πάνω διαδικασίες.

42) Screen Timer για Android and Windows

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων Τ.Ε.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παχουλάκης ιωάννης

Τηλέφωνο: 379388

Αριθμός Σπουδαστών: 1**Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:****Βαθμός Δυσκολίας: A****Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Εμπειρία σε αντικειμενοστραφή προγραμματισμό****Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019****Περιγραφή**

Σκοπός της πτυχιακής αυτής εργασίας είναι ο σχεδιασμός και υλοποίηση κατάλληλων services και apps για Windows και Android που θα προσφέρουν χρονο-ελεγχόμενη έκθεση του χρήστη στις ελεγχόμενες συσκευές αλλά και στο διαδίκτυο. Ενδεικτικά θα υλοποιηθούν τα ακόλουθα:

Time Limits: Καθορίζει καθημερινά χρονικά όρια χρήσης μιας συσκευής android ή ενός λογαριασμού σε περιβάλλον Windows ανά συσκευή αλλά και συνολικά για όλες τις συσκευές του χρήστη. Θα μπορούμε δηλαδή να απαιτήσουμε συνολικό χρόνο (logged in) στις συσκευές αλλά και χωριστά ανά συσκευή.

Internet Time: Παρόμοιο με το παραπάνω, όπου μετράμε το χρόνο έκθεσης στο διαδίκτυο.

Schedules: Θα δίνεται η δυνατότητα να μπλοκάρουμε / προγραμματίσουμε περιόδους ύπνου / διαβάσματος .

Instant Pause: Παύση χρήσης όλων των συσκευών με το πάτημα ενός κουμπιού.

Bonus Play: Για περιόδους που θέλουμε να παρακάμψουμε προσωρινά και συνολικά τις παραπάνω ρυθμίσεις.

43) ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΦΑΡΜΟΓΗ Android ΓΙΑ ΔΙΕΞΑΓΩΓΗ ΔΗΜΟΠΡΑΣΙΩΝ

Κατεύθυνση: Software Engineering**Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος****Τηλέφωνο: 2810379196****Αριθμός Σπουδαστών: 2****Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: 4066,4248****Βαθμός Δυσκολίας: A****Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: JAVA,SQL,ANDROID****Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019****Περιγραφή**

Θέλουμε να αποθηκεύουμε τα παρακάτω

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.

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

Θέλουμε να αποθηκεύουμε πληροφορίες για την προσφορές. Κάθε προσφορά θα έχει ένα μοναδικό κωδικό και μια τιμή. Η προσφορά γίνεται από ένα πελάτη και για ένα και μόνο προϊόν. Για κάθε νέα προσφορά γίνεται update της τιμής.

Κάθε δημοπρασία αναφέρεται σε ένα και μόνο ένα προϊόν και έχει ένα μοναδικό κωδικό. Επίσης η δημοπρασία θα έχει ώρα έναρξης και αρχική τιμή προϊόντος.

Το σύστημα θα πρέπει να υποστηρίζει

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.

Θα επιτρέπεται στον χρήστη να κάνει αναζήτηση δημοπρασιών τόσο ανά κατηγορία, όσο και ανά εταιρία και ανά συγκεκριμένο προϊόν. Ο χρήστης θα μπορεί να συμμετέχει σε οποιαδήποτε δημοπρασία.

Εισαγωγή μια νέα δημοπρασίας και ενός νέου προϊόντος. Οι δημοπρασίες δεν συμπίπτουν χρονικά. Οι χρήστες έχουν δικαίωμα προσφορά πριν την έναρξη της δημοπρασίας. Σε αυτήν την περίπτωση όταν αρχίζει η δημοπρασία θα γίνεται αυτόματα αλλαγή της τιμής στην μεγαλύτερη προσφορά. Προσφορά μικρότερη από την αρχική ή τρέχουσα τιμή δεν εμφανίζεται στους άλλους χρήστες αλλά μόνο αποθηκεύεται.

Όταν αρχίζει η δημοπρασία οι τιμές θα ανανεώνονται κάθε 1 λεπτό. Ο client θα είναι αρμόδιος για την ενημέρωση του χρήστη. Όταν περάσουν 5 λεπτά χωρίς νέα προσφορά θα γίνεται η κατακύρωση εφόσον υπάρχει προσφορά μεγαλύτερη από την εναρκτήρια τιμή αλλιώς ο διαγωνισμός είναι άγονος. Για να γίνει μια δημοπρασία άγονη θα πρέπει να περιμένουμε τουλάχιστον 10 λεπτά από την έναρξη.

Επίσης το σύστημα θα πρέπει να αποθηκεύει πληροφορία για τα παρακάτω

Για κάθε κατακύρωση. Θα αποθηκεύεται ο κωδικός του προϊόντος, ο πελάτης που πλειοδότησε και η ημερομηνία. Επίσης θα αποθηκεύεται και το προϊόν αποστάλθηκε ή όχι στον πελάτη.

Το σύστημα θα βγάνει τις παρακάτω συγκεντρωτικές αναφορές.

Πόσες δημοπρασίες ήταν άγονες (δηλαδή όλες οι προσφορές ήταν κάτω από την εναρκτήρια τιμή. Πόσο είναι ο μέσος χρόνος μια δημοπρασίας.

Ποία προϊόντα δεν πωλήθηκαν λόγω άγονων δημοπρασιών και ποία ήταν η μεγαλύτερη προσφορά για το καθένα και ποία η εναρκτήρια τιμή της αντίστοιχης δημοπρασίας.

Τέλος το σύστημα θα υποστηρίζει και ένα χρήστη admin ο οποίος θα έχει δικαίωμα για εισαγωγή νέων προϊόντων και δημοπρασιών ή update αυτών των στοιχείων. Επίσης η συγκεντρωτικές αναφορές θα φαίνονται μόνο από τους admin.

44) Σχεδιασμός και υλοποίηση διαδραστικού μουσικού ακούσματος σε VR με την Unity3D

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων Τ.Ε.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παχουλάκης ιωάννης

Τηλέφωνο: 379388

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: Χαμηλός Αντώνης ΤΠ4224

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Πρότερη εμπειρία προγραμματισμού στη Unity3D

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Το αντικείμενο της πτυχιακής εργασίας είναι ο σχεδιασμός και η υλοποίηση ενός παιχνιδιού όπου ο παίκτης πρέπει να αλληλοεπιδράσει με ένα stream αντικειμένων που έρχονται καταπάνω του με το ρυθμό ενός επιλεγμένου μουσικού κομματιού με τη βοήθεια κατάλληλων χειριστηρίων (VR motion controllers). Τα διαθέσιμα "όπλα" μπορεί να διαφέρουν, ανάλογα το mode του παιχνιδιού που έχει διαλέξει (lightsabers, rifles, η ακόμα και ασπίδες). Κάθε αντικείμενο θα είναι είτε ένας κύβος (box-block) με το οποίο πρέπει να υπάρξει αλληλεπίδραση, είτε άλλα αντικείμενα όπως βόμβες - σφαιρίδια τα οποία ο χρήστης θα πρέπει να αποφύγει.

Η σειριακή δημιουργία των αντικειμένων, θα δημιουργείται από τους ίδιους τους παίκτες στο με τη βοήθεια ενός built-in Game Editor όπου θα διευθετήσουν το συγχρονισμό των αντικειμένων με το μουσικό κομμάτι. Για την αποθήκευση και την φόρτωση του level - map θα χρησιμοποιηθούν JSON αρχεία, τα οποία θα χρησιμοποιεί η Unity για την σειριακή δημιουργία των αντικειμένων. Απαραίτητο για την δημιουργία των αντικειμένων είναι το BPM του επιλεγμένου μουσικού κομματιού, καθώς και η διάρκεια του.

Το παιχνίδι θα αναπτυχθεί στο Unity Game Engine και για την υποστήριξη εικονικής πραγματικότητας (VR) θα χρησιμοποιηθεί το εργαλείο Steam VR Plugin από το asset store. Απώτερος σκοπός είναι να προσφέρεται "immersion" μέσω της χρήσης VR headset και VR controllers.

45) Google Actions και η διαμεσολάβηση στην εκτέλεση συνεργατικών καθηκόντων

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: ακουμιανάκης δημοσθένης

Τηλέφωνο: 379190

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: API programming

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Ο στόχος της πτυχιακής εργασίας είναι να μελετηθεί η πλατφόρμα Google Actions (στην τρέχουσα έκδοση της) ως προς το εύρος των συνεργατικών καθηκόντων που υποστηρίζονται. Για το σκοπό αυτό γίνεται επιλογή ενός πεδίου εφαρμογής και με τη χρήση επιλεγμένων σεναρίων θα δρομολογηθούν actions που θα διεκπεραιώνονται από τον προσωπικό βοηθό του χρήστη.

46) Επαυξημένη δικτυακή συνομιλία

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: ακουμιανάκης δημοσθένης

Τηλέφωνο: 379190

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Εμμανουήλ Χαινάκης (AM 3801)

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: API programming

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Η πτυχιακή εργασία θα εστιάσει σε μια κατηγορία διαδικτυακής υπηρεσίας, αυτή της συνομιλίας (chat). Η συγκεκριμένη κατηγορία υπηρεσίας υποστηρίζει την έννοια του δωματίου / χώρου συζήτησης και τα τελευταία χρόνια έχει γίνει ευρέως αποδεκτή από διαφορετικές ομάδες χρηστών. Υπάρχουν πλήθος εφαρμογών συνομιλίας που υποστηρίζουν μεταξύ άλλων διαχείριση επαφών, δημιουργία δεσμών και έναρξη / παύση συνομιλίας μεταξύ συνδεδεμένων χρηστών. Ωστόσο, οι υπηρεσίες αυτές δεν υποστηρίζουν λειτουργίες όπως τη δυνατότητα του χρήστη να αρχίζει μια συζήτηση προσδιορίζοντας λέξεις κλειδιά που να χαρακτηρίζουν αυτή τη συζήτηση όσο διαρκεί αλλά κι όταν ολοκληρωθεί και αποθηκευτεί. Ως αποτέλεσμα ο χρήστης δεν μπορεί εύκολα να δημιουργεί θεματικές συζητήσεις των οποίων το θέμα προκύπτει από τις λέξεις κλειδιά. Επιπλέον η έλλειψη τέτοιων δυνατοτήτων δεν επιτρέπει τη σημασιολογική ανάλυση συζητήσεων, την εξαγωγή χρήσιμων συμπερασμάτων για τους εμπλεκόμενους, τη συμμετοχή και τη συνεισφορά τους σε μια θεματική συζήτηση.

47) Μια μελέτη ψηφιακών οικοσυστημάτων του Android

Κατεύθυνση: Software Engineers

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: ακουμιανάκης δημοσθένης

Τηλέφωνο: 379190

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: Νίκος Βαρδαλαχάκης (AM 3861)

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Τεχνολογίες διαδικτύου

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Η πτυχιακή έχει στόχο να εξοικειώσει το φοιτητή με τα ακόλουθα γνωστικά αντικείμενα (α) ανάπτυξη διαδραστικών εφαρμογών για την πλατφόρμα Android με τη χρήση του Android Studio και (β) χρήση κατάλληλων API για την ανάκτηση δεδομένων από διαφορετικές υπηρεσίες του διαδικτύου (π.χ. κοινόχρηστα ημερολόγια, υπηρεσίες διαμοιρασμού αρχείων, υπηρεσίες διαχείρισης έργων κλπ) και (γ) το συνδυασμό δεδομένων από διαφορετικές πηγές / υπηρεσίες προκειμένου να υποστηριχθεί η εκτέλεση καθηκόντων υψηλής προστιθέμενης αξίας (π.χ. θεματική αναζήτηση). Το συγκεκριμένο πεδίο εφαρμογής θα προσδιοριστεί κατά την εκτέλεση της πτυχιακής

48) Επιχειρησιακά κοινωνικά δίκτυα: Μια μελέτη περίπτωσης

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: ακουμιανάκης δημοσθένης

Τηλέφωνο: 379190

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: Χριστοθέα Κονιού (AM:3833)

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Τεχνολογίες διαδικτύου

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Ακολουθώντας την ραγδαία αποδοχή των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, πολλές επιχειρήσεις τείνουν να ενσωματώσουν υπηρεσίες κοινωνικής δικτύωσης προκειμένου να υποστηρίξουν καλύτερα οργανωτικούς και επιχειρησιακούς στόχους. Η εξέλιξη αυτή οδήγησε στην ανάπτυξη εξειδικευμένων υπηρεσιών που να υποστηρίζουν επιχειρησιακά κοινωνικά δίκτυα (enterprise social networks). Στόχος της πτυχιακής είναι να μελετηθούν οι βασικές αρχές και συστατικά των εργαλείων που υποστηρίζουν συγκρότηση επιχειρησιακών κοινωνικών δικτύων καθώς και η αξία των αναδυόμενων συλλογικών δομών που προκύπτουν. Για το σκοπό αυτό (α) θα αναπτυχθεί μια πιλοτική έκδοση ενός enterprise social network με τη χρήση κατάλληλων εργαλείων προκειμένου να υποστηρίξει διαδικασίες του εργαστηρίου istlab και (β) θα εκτιμηθεί η αξία του σε σχέση με υφιστάμενες διαδικασίες.

49) Ανάπτυξη διαδικτυακής εφαρμογής και επέκτασης περιηγητή, για τη συλλογή και οργάνωση διαδικτυακών ψηφιακών πόρων σε προσωπικούς και κοινόχρηστους χώρους

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος**Τηλέφωνο: 2810379196****Αριθμός Σπουδαστών: 1****Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: Γαργανουρακης Μιχαήλ (3575)****Βαθμός Δυσκολίας: Α****Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Javascript, PostgreSQL, Node.js, Chrome API****Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019****Περιγραφή**

Η εν λόγω πτυχιακή εργασία έχει ως στόχο τη δημιουργία διαδικτυακής εφαρμογής/πλατφόρμας καθώς και την ανάπτυξη επέκτασης περιηγητή (browser extension) που θα καθιστούν δυνατή τη συλλογή και οργάνωση διαδικτυακού υλικού όπως και τη δημιουργία ψηφιακών συλλογών. Ειδικότερα, η επέκταση περιηγητή θα δίνει στο χρήστη τη δυνατότητα να συλλέγει από το διαδίκτυο ψηφιακούς πόρους (ιστοσελίδες, έγγραφα, κλπ) και να τους κατατάσσει σε προσωπικό ή κοινόχρηστο χώρο για μελλοντική χρήση. Ταυτόχρονα, μέσω μηχανισμού, θα ελέγχει τόσο τη βάση δεδομένων όσο και την σελίδα για προτεινόμενες ετικέτες/μεταδεδομένα βάσει του περιεχομένου της. Ο χρήστης θα έχει τη δυνατότητα κατά την αποθήκευση να προσθέσει δικές του λέξεις-κλειδιά, καθώς και να επιλέξει από τις προτεινόμενες ετικέτες για τη καλύτερη οργάνωση του περιεχομένου που συλλέγει. Η διαδικτυακή εφαρμογή θα επιτρέπει την τροποποίηση και οργάνωση του υλικού που έχει συλλεχθεί, το σχολιασμό του, καθώς και τον διαμοιρασμό του σε τρίτους. Επίσης, θα δίνεται η δυνατότητα αναζήτησης σε όλο το αποθηκευμένο υλικό.

50) PORTAL ΓΙΑ ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΟΣ ΟΔΗΓΟΣ ΚΥΠΡΟΥ**Κατεύθυνση: Software Engineering****Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος****Τηλέφωνο: 2810379196****Αριθμός Σπουδαστών: 2****Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: 4001,3827****Βαθμός Δυσκολίας: Γ****Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: JAVA,SQL****Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019****Περιγραφή**

Θέλουμε να φτιάξουμε ένα σύστημα για την παροχή/καθοδήγηση για ψυχαγωγία και διακοπές για την Κύπρο. Θέλουμε 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 θέλουμε 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

Ποίες εκδρομές διοργανώνει (αφετηρία προορισμό και ώρες που γίνονται) και ποίες 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 δεξ 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 επιτρέπει 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.

51) ΚΑΤΑΝΕΜΗΜΕΝΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΓΙΑ ΕΓΑΞΩΓΗ ΓΝΩΣΗΣ PEER-TO-PEER ΔΙΚΤΥΑ ΠΑΝΩ ΑΠΟ ANDROID

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: δριδακης αλεξάνδρος 3836

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: JAVA,SQL,ANDROID

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Η λογική στην επιστήμη των υπολογιστών περιγράφει τα θέματα όπου μοντέλα σηλογισμού εφαρμόζονται στην αναπαράσταση του τη γνώση και την τεχνητή νοημοσύνη. Η χρήση των μοντέλων αυτών στα κατανεμημένα συστήματα στην επίλυση προβλημάτων λογικής είναι ένα ενδιαφέρον αλλά και δύσκολο θέμα. Η τρέχουσα πτυχιακή έχει ως στόχος να προτείνει ένα υλοποιημένο εργαλείο ενός Distributed Peer-To-Peer Μοντέλο συλλογιστικής πάνω σε πλατφόρμες android.

52) A Distributed System for Discovery Knowledge Over Peer-To-Peer mobile Network

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: 3836**Βαθμός Δυσκολίας: A****Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: logic, java, android****Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019****Περιγραφή**

Η λογική στην επιστήμη των υπολογιστών περιγράφει θέματα όπου τα μοντέλα λογικής εφαρμόζονται στην εκπροσώπηση της γνώσης και της τεχνητής νοημοσύνης. Η χρήση καταναμεμένων συστημάτων για την επίλυση λογικών προβλημάτων είναι ένα ενδιαφέρον αλλά και προκλητικό θέμα και οι αλγόριθμοι των ερωτήσεων δικτύου κλάδεμα έχουν ως αποτέλεσμα τη βελτιστοποίηση της διαδικασίας επίλυσης. Η τρέχουσα πτυχιακή προτείνει την ανάπτυξη ενός εργαλείου Peer-To-Peer Reasoning, όπου αξιολογούνται τοπικοί κανόνες συλλογιστικής με ελλιπή στοιχεία. Αυτό επιτυγχάνεται με την αποστολή ερωτημάτων για τις ανάγκες σε συνομηλίκους, χρησιμοποιώντας ένα πρωτόκολλο που διαγράφει από το δίκτυο τα περιττά ερωτήματα και ερωτήματα που καθυστερούν την απάντηση.

53) ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΓΙΑ ΝΑΥΤΙΑΙΑΚΗ ΕΤΑΙΡΙΑ**Κατεύθυνση: Software Engineering****Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος****Τηλέφωνο: 2810379196****Αριθμός Σπουδαστών: 1****Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: 3423****Βαθμός Δυσκολίας: Γ****Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: JAVA, SQL****Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019****Περιγραφή**

Θέλουμε να αποθηκεύουμε 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 πλοιάρχου.

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 κατέλευσης.

Για τους πελάτες / χρήστες. Όνοματεπώνυμο, 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 ναυτιλιακής 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 προστα-αφαίρεση 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).

54) Χρήση σύγχρονων δομών ανάπτυξης διαδικτυακών εφαρμογών για την υλοποίηση πλατφόρμας κοινωνικής δικτύωσης

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: 3573,3566

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Javascript, Python γνώσεις δικτύου

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Η παρούσα πτυχιακή εργασία αναλύει την υλοποίηση μια διαδικτυακής πλατφόρμας κοινωνικής δικτύωσης με την χρήση σύγχρονων δομών ανάπτυξης διαδικτυακών εφαρμογών που σε εύρος Full Stack (React.js, Node.js, Express.js, PostgreSQL). Η πλατφόρμα αυτή θα αποσκοπεί σε στοχευμένους χρήστες, ήτοι φοιτητές εντός του πλαισίου της Τριτοβάθμιας Εκπαίδευσης, και θα εξυπηρετεί την διασύνδεσή τους για τη κοινή μελέτη μαθημάτων που παρακολουθούν και την εύρεση ατόμων πρόθυμων να βοηθήσουν στην επίλυση αποριών, με βάση το ιστορικό επιτυχίας τους στο μάθημα υπό παρακολούθηση. Το κοινωνικό δίκτυο θα περιλαμβάνει, μεταξύ άλλων, τις παρακάτω χαρακτηριστικές λειτουργίες:

- Δημιουργία προφίλ, στο οποίο θα παρουσιάζονται, κατά τη προτίμηση του χρήστη, τα μαθήματα υπό παρακολούθηση, τα μαθήματα στα οποία παρουσίασε επιτυχία και η προθυμία του να βοηθήσει συναδέλφους σε αυτά ή/και η αναζήτηση συναδέλφων για ομαδική μελέτη/ συναδέλφων που έχουν πετύχει στο μάθημα για την επίλυση αποριών.
- Οι χρήστες θα μπορούν να συνδέονται με τους συναδέλφους τους σύμφωνα με τα κοινά μαθήματα υπό παρακολούθηση και το ιστορικό συνεργασίας τους.
- Οι χρήστες θα έχουν τη δυνατότητα να συνεργάζονται σε εργασίες που έχουν να φέρουν εις πέρας. Οι πιθανές ιδέες, πηγές και εργαλεία θα συγκροτούνται σε αντίστοιχη ενότητα, η οποία θα περιλαμβάνει περαιτέρω τις εξής δυνατότητες οργάνωσης: 1) Σχόλια και μηχανισμό “likes”. 2) Ορισμό πιθανής προθεσμίας διεκπαιρέωσης έργου. 3) Ανάθεση έργου σε συγκεκριμένο χρήστη εντός της ομάδας.
- Η εφαρμογή θα προτείνει χρήστες οι οποίοι θα ήταν σε θέση να προσφέρουν την βοήθειά τους σε κάποιο μάθημα, με κριτήριο τις ανάγκες των χρηστών αλλά και τα επιτεύγματα των υποψήφιων βοηθών.
- Η απόδοση στην βοήθεια συναδέλφων θα λειτουργεί ως διαπιστευτήριο: οι χρήστες που βρήκαν την συνεισφορά ενός βοηθού θα είναι σε θέση να αφήνουν κριτικές/βαθμολογίες σε αυτούς. Έτσι, οι πλέον ικανοί θα εμφανίζονται στις προτάσεις με μεγαλύτερη συχνότητα

55) Ιστότοπος παροχής πληροφοριών για τιμές κρυπτονομισμάτων από όλα τα ανταλλακτήρια σε πραγματικό χρόνο

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Τουτουμτσε AM-4307 Ιωαννιδης AM-4123

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: php, java, mysql

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Η εργασία θα γίνει με την χρήση html,php,sql,json και θα περιέχει τις εξής λειτουργίες, αρχικά ο ιστότοπος μας θα δίνει την δυνατότητα στον χρήστη να ενημερωθεί για τις τιμές των 200 μεγαλύτερων κρυπτονομισμάτων (το MarketCap,το αντητιμο του κρυπτονομισματος σε €, \$, ¥ και BTC,την αλλαγή της τιμής του κρυπτονομισματος την τελευταία ώρα και το τελευταίο 24ωρο, *συνολική αξία ενός κρυπτονομισματος,circulating supply,γραφική αναπαράσταση της τιμής)Ακόμα ο χρήστης θα έχει την δυνατότητα να κάνει εγγραφή και να συνδεθεί στον ιστότοπο αποκτώντας πρόσβαση σε διάφορα εργαλεία (αγαπημένα κρυπτονομισματα,ψηφιακο πορτοφόλι)Ακόμα αν ο ιστότοπος δεν περιέχει κάποιο κρυπτονομισμα για το οποίο ενδιαφέρατε ο χρήστης θα του δίνεται η δυνατότητα να υποβάλει αίτηση στο σύστημα για να προστεθεί(αίτημα το οποίο ο admin θα μπορεί να το δει σε μια ειδική σελίδα και να πράττει ανάλογα)Τέλος θα παρέχεται μια λίστα με πολλά ανταλλακτήρια για να μπορεί ο χρήστης να επιλέξει σε ποιο θα κάνει συναλλαγές.

Όλες αυτές η πληροφορίες θα αντλούνται από ένα api σε μορφή json και θα προσθέτοντας - ανανεώνονται ανά τακτά χρονικά διαστήματα στην βάση δεδομένων μέσω script

56) Μέθοδοι προστασίας σε δίκτυα οχημάτων**Κατεύθυνση: Computer Engineering****Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: κορνάρος γιώργος****Τηλέφωνο: 2810379868****Αριθμός Σπουδαστών: 1****Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:****Βαθμός Δυσκολίας: A****Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Προγραμματισμός C, Σχεδίαση/Προγραμματισμός Ενσωματωμένων Συστημάτων****Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019****Περιγραφή**

Ο σχεδιασμός των δικτύων εντός των οχημάτων αφορούσε πάντα την αξιοπιστία και ασφάλεια και όχι ασφάλεια. Τα πειράματα έχουν καταδείξει πρακτικές επιθέσεις σε διαφορετικά συστήματα μέσα στα οχήματα. Ο στόχος της πτυχιακής επικεντρώνεται στην επίτευξη προστασίας του διαύλου CAN εναντίον επιθέσεων. Στόχος είναι η ανάπτυξη μεθόδων ώστε να εισαγάγει έλεγχο ταυτότητας προέλευσης μηνύματος για το δίαυλο CAN. Αυτό επιτυγχάνεται με το να σχεδιάσει κανείς ένα νέο ελαφρύ πρωτόκολλο ελέγχου ταυτότητας

57) Αξιολόγηση επιδόσεων γραφικών σε ενσωματωμένες συσκευές**Κατεύθυνση: Computer Engineering****Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: κορνάρος γιώργος****Τηλέφωνο: 2810379868****Αριθμός Σπουδαστών: 1****Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:****Βαθμός Δυσκολίας: A****Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Προγραμματισμός C, Σχεδίαση/Προγραμματισμός Ενσωματωμένων Συστημάτων****Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019**

Περιγραφή

Στόχος της πτυχιακής είναι η αξιολόγηση δυνατοτήτων επεξεργασίας γραφικών σε ενσωματωμένη συσκευή που παραδοσιακά δεν διαθέτει ισχυρό επεξεργαστή. Ανάπτυξη εφαρμογών και ρύθμιση ενσωματωμένου συστήματος για υποστήριξη γραφικών με υποβοήθηση επιταχυντή (π.χ. www.logicbricks.com [22]).. Ανάπτυξη εφαρμογών για Linux OS: FrameBuffer driver, Qt support and OpenGL® ES* 1.1.

58) Υλοποίηση ηλεκτρονικού καταστήματος για χρυσοχοείο σε δυο πλατφόρμες web και mobile με απομακρυσμένη διαχείριση βάσης δεδομένων.**Κατεύθυνση: Software Engineering****Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος****Τηλέφωνο: 2810379196****Αριθμός Σπουδαστών: 1****Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: Τσαχρέλιας Γιώργος****Βαθμός Δυσκολίας: Γ****Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: JAVA,SQL****Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019****Περιγραφή**

Web Interface

Λειτουργίες χρήστη

Το σύστημα θα έχει εγγραφή χρήστη με τα απαραίτητα στοιχεία όνομα, επίθετο, email, username, κωδικό, διεύθυνση, ταχυδρομικός κώδικας, χώρα, κ.α.

Θα έχει σύστημα σύνδεσης με τα στοιχεία του χρήστη.

Σύστημα αλλαγής στοιχείων από το profile του χρήστη και σύστημα με όλες τις αγορές του και το status τις παραγγελίας του.

Θα υπάρχει σύστημα ηλεκτρονικής πληρωμής με πιστωτική κάρτα σε κάποια από τις πλατφόρμες (PayPal, Stripe, Amazon Pay) επίσης και πληρωμή με αντικαταβολή.

Θα υποστηρίζει σύστημα Wishlist για τους εγγεγραμμένους χρήστες και σύστημα save for later για όλους τους χρήστες το οποίο θα είναι όπως του amazon π.χ.

Το σύστημα θα παρέχει email notifications για την εγγραφή για το verify του λογαριασμού και για οποία αλλαγή γίνεται με την κατάσταση τις παραγγελίας και τέλος την παραγγελία με τα προϊόντα.

Ηλεκτρονικό κατάστημα

Μια αρχική σελίδα στην οποία θα υπάρχουν προϊόντα νέα που προσθέτει ο διαχειριστής, προτεινόμενα προϊόντα και best seller προϊόντα.

Μια σελίδα με το κατάστημά μας με τις κατηγορίες τα φίλτρα για την τιμή , τα φίλτρα για την σειρά νέα και παλιά προϊόντα κ.α.

Μια σελίδα για την επικοινωνία.

Μια σελίδα για το blog του καταστήματος όπου θα ανεβαίνουν posts θα γίνονται comments και θα έχει κάποια φίλτρα με βάση την χρονολογία των posts όπως ένα blog τις WordPress.

Δυναμική αναζήτηση προϊόντων πάνω δεξιά με το όνομά τους η τον κωδικό τους.

Admin Panel

Ένα πάνελ που θα έχει τις δυνατότητες νέων χρηστών, αλλαγή στοιχείων χρηστών, διαγραφή χρηστών, αλλαγή ρολού χρήστη.

Δημιουργία νέας κατηγορίας, αλλαγή κατηγορίας, διαγραφή κατηγορίας.

Δημιουργία προϊόντος, αλλαγή χαρακτηριστικών προϊόντος, διαγραφή προϊόντος ανέβασμα πολλαπλών εικόνων η μια εικόνα κύρια για το προϊόν

Δημιουργία ρόλων, αλλαγή ρόλων, διαγραφή ρόλων χρηστών

Αλλαγή κατάσταση παραγγελίας

Προβολή παραγγελιών

Διαχείριση του blog, αλλαγή των Post, δημιουργία και διαγραφή, ακόμα και διαχείριση όλων των σχολίων.

Phone Interface

Για τον χρήστη τον εγγεγραμμένο μόνο

Εγγραφή και σύνδεση του χρήστη.

Εμφάνιση του καταστήματος με όλα τα προϊόντα και τις κατηγορίες του.

Αναζήτηση προϊόντων

Προβολή καλάθι αγορών

Προβολή Wishlist

Ηλεκτρονική αγορά με πιστωτική, αντικαταβολή

Επικοινωνία με το κατάστημα

Ειδοποιήσεις για προϊόντα που έχει στο Wishlist ο χρήστης και για προϊόντα σε προσφορές

Εργαλεία που θα χρησιμοποιηθούν

Laragon για τον server.

Laravel για το backend development και το API.

Bootstrap για το frontend και jQuery του user/guest.

Voyager Laravel για το Admin Panel σε bootstrap design.

Stripe API ή PayPal API για την πληρωμή με Credit Card.

Axios για τα request.

Algolia για το search engine.

React Native για το application σε android.

59) ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ PORTAL ME PYTHON/DJANGO ΓΙΑ ΨΥΧΑΧΩΓΙΑ

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: ΓΙΩΡΓΟΣ ΓΙΑΚΟΥΜΑΚΗΣ ΑΜ: 4048

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: JAVA,SQL,PYTHON

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Σκοπός της πτυχιακής εργασίας είναι η δημιουργία μιας ιστοσελίδας παρόμοιας με αυτή του Spotify. Σε αυτό το site ο χρήστης θα έχει την δυνατότητα να φτιάξει την δική του βιβλιοθήκη με μουσική. Οι δυνατότητες του site θα είναι οι εξής:

Δημιουργία ενός άλμπουμ (Καλλιτέχνης, τίτλος άλμπουμ , είδος μουσικής και εικόνα άλμπουμ θα περιλαμβάνονται)

Προσθήκη τραγουδιών στο άλμπουμ (τίτλος τραγουδιού και αρχείο τραγουδιού θα περιλαμβάνονται)

Μόλις καταχωρηθούν τα τραγούδια σε ένα άλμπουμ ο χρήστης θα έχει την δυνατότητα να πατήσει play, favorite και delete.

Τέλος ο χρήστης θα μπορεί επίσης να κάνει search και θα εμφανίζονται τα άλμπουμ στο πάνω μέρος της σελίδας και στο κάτω τα τραγούδια που περιέχουν τα άλμπουμ αυτά.

60) ΙΑΤΡΙΚΗ ANTZENTA ΣΕ Android

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: 3794,3888**Βαθμός Δυσκολίας: Α****Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: JAVA,SQL****Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019****Περιγραφή**

Λειτουργίες της ιατρικής ατζέντας:

Βάση εγγραφής και διαχείρισης χρηστών στο σύστημα.

Προφίλ χρήστη (όνομα,επίθετο,ΑΜΚΑ,τόπος καταγωγής,τόπος διαμονής,όνομα πατέρα,επώνυμο πατέρα,όνομα μητέρας,επώνυμο μητέρας,ημερομηνία γέννησης,τόπος γέννησης,ύψος,βάρος,περιφέρεια,ομάδα αίματος).

Θα ειδοποιείται ο χρήστης από την εφαρμογή όταν είναι συνδεδεμένος σε αυτή:

Για το γεύμα που έχει να κάνει (ο χρήστης θα είναι σε θέση να προγραμματίσει το εβδομαδιαίο του πρόγραμμα διατροφής).

Για λήψη κάποιου φαρμάκου (ο χρήστης θα είναι σε θέση να προγραμματίσει το εβδομαδιαίο του πρόγραμμα για λήψη των φαρμάκων του).

Για κάποιο ραντεβού με γιατρό (ο χρήστης θα είναι σε θέση να προγραμματίσει το εβδομαδιαίο του πρόγραμμα για ραντεβού με κάποιο γιατρό).

Για να μετρήσει το ζάχαρο του ή την πίεση του και θα κρατιέται από την εφαρμογή ιστορικό με ημερομηνία και ώρα των μετρήσεων με τις τιμές τους.

Θα μπορεί ο χρήστης να πληκτρολογήσει τις αιματολογικές του εξετάσεις (είτε τιμές από γενική αίματος,είτε τιμές από βιοχημικές εξετάσεις,είτε τιμές από άλλες αιματολογικές εξετάσεις) και η εφαρμογή θα του βγάζει ως αποτέλεσμα ποιες εξετάσεις είναι εκτός ορίων,και θα κρατιέται από την εφαρμογή ιστορικό με ημερομηνία και ώρα για κάθε εξέταση που περνάει ο χρήστης στο σύστημα της εφαρμογής.

Θα δίδει ο χρήστης στην εφαρμογή τις απαραίτητες πληροφορίες έτσι ώστε να μπορεί να υπολογισθεί για παράδειγμα,δείκτης μάζας σώματος ή ποσοστό λίπους στο σώμα.

61) e-shop για πώλησεις μπαχαρικών**Κατεύθυνση: Software Engineers****Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος****Τηλέφωνο: 2810379196****Αριθμός Σπουδαστών: 3****Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: Γιώργος Μαθιουδάκης, Εμμανουήλ Ουρανός , Κών/νος Χαιτίδης****Βαθμός Δυσκολίας: Γ****Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: php,java,mysql****Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019****Περιγραφή**

Η ραγδαία ανάπτυξη της τεχνολογίας έχει αναγκάσει τις επιχειρήσεις από όλους τους εμπορικούς τομείς να παρουσιάζουν τα προϊόντα τους στο διαδίκτυο. Η ανάρτηση και η συντήρηση μιας ιστοσελίδας είναι πλέον αναπόσπαστο κομμάτι της επιχειρηματικότητας.

Στη παρούσα πτυχιακή εργασία θα δημιουργηθεί ένα e-shop που αφορά ένα ολοκληρωμένο σύστημα ηλεκτρονικού εμπορίου. Πρόκειται για τη δημιουργία ενός πληροφοριακού συστήματος πώλησης μπαχαρικών. Για τη περάτωση του συστήματος είναι απαραίτητη η δημιουργία μιας βάσης δεδομένων όπου θα διατηρούνται οι πληροφορίες:

- για τα προϊόντα που προσφέρει η επιχείρηση,
- για τους εγγεγραμμένους χρήστες της ιστοσελίδας και

- για το καλάθι αγορών του χρήστη.

Τα εργαλεία για την ολοκλήρωση της εργασίας είναι τα εξής:

HTML, για την δημιουργία της διεπαφής, JavaServer Pages , για την παραγωγή της δυναμικότητας της ιστοσελίδας,

SQL, για τη δημιουργία και τη διαχείριση της βάσης δεδομένων και

CSS , για την μορφοποίηση των αντικειμένων της διεπαφής.

62) ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΓΙΑ ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΗ ΠΡΟΒΟΛΗ ΤΟΥ ΗΡΑΚΛΕΙΟΥ

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: Φιάκκου Χρίστια 3827

Βαθμός Δυσκολίας: Γ

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: php,java,mysql

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

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

Ποίες εκδρομές διοργανώνει (αφετηρία προορισμό και ώρες που γίνονται) και ποίες 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 δεξ 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 επιτρέπει 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.

63) ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΓΙΑ ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΟ ΓΡΑΦΕΙΟ

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Τσώνη Βασιλική Α.Μ.: 2557

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: php,java,mysql

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Θέλουμε να φτιάξουμε ένα σύστημα για την παροχή/καθοδήγηση για ψυχαγωγία και διακοπές σε ένα συγκεκριμένο μέρος. Θέλουμε να αποθηκεύουμε την παρακάτω πληροφορία. 1. Τα ξενοδοχεία της περιοχής (ονομασία, διεύθυνση, κατηγορία, τηλέφωνο, αριθμός & κατηγορία δωματίων) 2. Τα γραφεία ενοικιάσεων αυτοκινήτων (ονομασία, διεύθυνση, τηλέφωνο) καθώς και i. Πληροφορία για το κάθε αυτοκίνητο που διαθέτει το κάθε γραφείο (αριθμό κυκλοφορίας, κυβικά, θέσεις επιβατών και κατηγορία στην οποία ανήκει (5 κατηγορίες)). Επίσης θέλουμε να αποθηκεύουμε πληροφορία όσον αφορά την χρέωση ανά μέρα και αν αυτή αλλάζει καθώς αυξάνονται οι μέρες ενοικιάσεων. ii. Πληροφορία για το κάθε μηχανάκι/μηχανή που διαθέτει το κάθε γραφείο(αριθμό κυκλοφορία, κυβικά και κατηγορία). Πληροφορίες για την χρέωση. 3. Πληροφορίες για τα μουσεία (ονομασία, διεύθυνση, τιμή κτλ) 4. Πληροφορίες για τα αξιοθέατα (ονομασία, διεύθυνση, τιμή κτλ) 5. 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. 6. Πληροφορίες για τα εκδρομικά γραφεία της περιοχής (ονομασία, διεύθυνση, τηλέφωνο). Για κάθε γραφείο θα περιέχονται πληροφορίες για I. Ποίες εκδρομές διοργανώνει (αφετηρία προορισμό και ώρες που γίνονται) και ποίες είναι οι τιμές. II. Πακέτα προσφορών για πολλά άτομα ή πολλές εκδρομές. 7. 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 δεξ παρακάτω). Πρέπει να υποστηρίζονται οι παρακάτω διεργασίες 1. 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. 2. Να επιτρέπει 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.

64) ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΓΙΑ ΑΕΡΟΠΟΡΙΑ ΕΤΑΙΡΙΑ

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: Τεκιρίδης Νίκος με Α.Μ. 3597

Βαθμός Δυσκολίας: Γ

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: php,java,mysql

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Θέλουμε να φτιάξουμε ένα πληροφοριακό σύστημα για μια αεροπορική εταιρία. Οι εταιρία έχει θέλουμε να αποθηκεύουμε πληροφορία για τα αεροπλάνα της εταιρίας. Αυτά έχουν μοναδικό όνομα, αριθμός θέσεων (αριθμό πρώτης και αριθμό οικονομικής) .

Θέλουμε να αποθηκεύουμε πληροφορία για τον κάθε υπάλληλο της εταιρίας το ονοματεπώνυμο, τον ΑΤ που είναι μοναδικός, την διεύθυνση (οδός, αριθμός και πόλη), το τηλέφωνο και την ημερομηνία γέννησης. Οι υπάλληλοι χωρίζονται σε διοικητικούς, πιλότους και αεροσυνοδούς. Για τους διοικητικούς θέλουμε να αποθηκεύουμε τις γραμματικές τους γνώσεις και τα έτη υπηρεσίας ενώ για τους πιλότους της ώρες πτήσεις και για τις αεροσυνοδούς τα έτη προϋπηρεσίας.

Θέλουμε να αποθηκεύουμε πληροφορία για το κάθε δρομολόγιο. Ένα δρομολόγιο έχει ένα μοναδικό κωδικό, αφετηρία, προορισμό, ημέρα πραγματοποίηση (μια και μόνο μια από τις Δευτέρα, ...Κυριακή) και απόσταση (σε χιλιόμετρα) ώρα αναχώρησης και ώρα άφιξης. Επίσης έχει τιμή για κάθε θέση.

Θέλουμε να αποθηκεύουμε πληροφορία τους πελάτες το ονοματεπώνυμο, τον αριθμό τηλεφώνου που είναι μοναδικός, την διεύθυνση (οδός, αριθμός και πόλη).

Επίσης θέλουμε να αποθηκεύσουμε πληροφορία για κάθε μεταφορά που πραγματοποιείται. Μια μεταφορά είναι η εκτέλεση ενός δρομολογίου σε συγκεκριμένη ημερομηνία. Δηλαδή ένα δρομολόγιο έχει πολλές μεταφορές αλλά μια μεταφορά αναφέρεται σε ένα και μόνο ένα δρομολόγιο.

Θέλουμε να αποθηκεύουμε πληροφορία για κάθε συνεργαζόμενο ταξιδιωτικό πράκτορα.

Όνοματεπώνυμο, ΑΤ, διεύθυνση και κωδικό.

Εκδιδόμενα εισιτήρια. Έχουν ένα μοναδικό κωδικό.

Επίσης θέλουμε να αποθηκεύουμε πληροφορία για τα παρακάτω

Κάθε μεταφορά γίνεται με την χρήση ενός και μόνος ενός αεροπλάνου

Κάθε μεταφορά έχει 2 πιλότους ένα κυβερνήτη και ένα συγκυβερνήτη (θέλουμε να αποθηκεύουμε ποίοι είναι). Επίσης κάθε μεταφορά έχει 4 αεροσυνοδούς. Για κάθε μεταφορά υπάρχει ένας διοικητικός υπάλληλος ως υπεύθυνος. Το σύστημα θα πρέπει κατά τις παραπάνω αναθέσεις να εξασφαλίζει ότι δεν θα γίνονται διπλοαναθέσεις (π.χ ένας πιλότος σε δύο μεταφορές ταυτόχρονα ή άλλου είδους ασυνέπειας π.χ. 10:00 Αθήνα-Θεσσαλονίκη με άφιξη 11:00 και 11:15 από Ηράκλειο -Αθήνα)

Ένας πελάτης μπορεί να κάνει κράτηση σε πολλές μεταφορές και σε μια μεταφορά γίνονται πολλές κρατήσεις. Η κράτηση έχει ημερομηνία που έγινε και ημερομηνία λήξης μετά το πέρας της οποίας η κράτηση πρέπει να ακυρώνεται αυτόματα. Η κράτηση αναφέρεται και σε ποιά θέση οικονομική ή πρώτη γίνεται. Πρέπει να γίνεται έλεγχος παρόμοιος με τον προηγούμενο (π.χ. διπλοκρατήσεις σε διαφορετικά «ταυτόχρονα» δρομολόγια). Επίσης κράτηση δεν γίνεται αν δεν υπάρχουν διαθέσιμες θέσεις

Ένας πράκτορας μπορεί να κάνει πολλές κρατήσεις όμως θα πρέπει να αναφέρεται σε συγκεκριμένο πελάτη και αν είναι νέος πελάτης θα πρέπει να εισάγει τα αναγκαία στοιχεία.

Ένα εκδιδόμενο εισιτήριο αναφέρεται σε συγκεκριμένο πελάτη σε συγκεκριμένο δρομολόγιο σε συγκεκριμένη μεταφορά (και θέση πρώτη ή δεύτερη). Μπορεί όμως να αλλάζει η μεταφορά και το δρομολόγιο χωρίς να αλλάζει το ζεύγος αφετηρία - προορισμός.

Διαδικασίες που πρέπει να υποστηρίζονται

Εισαγωγή και διαγραφή για όλα τα παραπάνω (έκδοση εισιτηρίων κρατήσεις κτλ) . Αυτό θα αναφέρεται στον χρήστη «συνεργάτη της εταιρία» (π.χ. τουριστικοί και ταξιδιωτικοί πράκτορες). Ένας τουριστικός πράκτορας μπορεί να κάνει κρατήσεις και να εκδίδει εισιτήρια και να αλλάζει ημερομηνία εισιτήρια που έχει εκδώσει αυτός (και όχι άλλος πράκτορας). Επίσης μπορεί να κάνει ακύρωση μόνο αυτών που έχει κάνει αυτός.

On-line εγγραφή ενός χρήστη / πελάτη στον οποίο θα ανατίθεται ένα username και passwd το οποίο θα μπορεί να χρησιμοποιήσει για να κάνει κρατήσεις. (να σημειωθεί ότι το Interface για κρατήσεις των τουριστικών πρακτόρων είναι διαφορετικό)

Συγκεντρωτικές αναφορές για τις πληρότητες των δρομολογίων σε κάποιο χρονικό διάστημα.

Χρήστη administrator ο οποίος θα έχει την δυνατότητα αλλαγής των στοιχείων των δρομολογίων.

Κάθε 10000 χιλιόμετρα που κάνει κάποιο πελάτης δικαιούται 300 χιλιόμετρα δωρεάν. Αυτό εμφανίζεται αυτόματα στην πρώτη έκδοση εισιτηρίου μετά την συμπλήρωση 10000. Για παράδειγμα αν ο πελάτης ζητήσει εισιτήριο για 200 χιλιόμετρα τότε θα δικαιούται ακόμα 100 χιλιόμετρα τα οποία και δεν τα χάνει. Αν ζητήσει 400 χιλιόμετρα τότε δεν του δίνεται δωρεάν εισιτήριο αλλά θα του δοθεί στο πρώτο κάτω τον 300. Αν συμπληρώσει 20000 χιλιόμετρα χωρίς να έχει πάρει δωρεάν (επειδή ταξιδεύει πάντα σε δρομολόγιο > 300) τότε δικαιούται 600. Αν συμπληρώσει 20000 και έχει «υπόλοιπο» 100 δικαιούται 400 και ούτο καθεξής.

Διευκρίνιση

Όσον αφορά της κρατήσεις μπορούν να αναφέρονται σε διαδοχικά δρομολόγια/μεταφορές. Π.χ Ηράκλειο – Αθήνα – Λονδίνο. Ο πελάτης θα ζητάει να κάνει κράτηση μεταξύ Ηράκλειο και Λονδίνου. Επειδή δεν υπάρχει απευθείας πτήση θα γίνει με ενδιάμεσους σταθμούς. Θα πρέπει το σύστημα να ψάχνει και να εμφανίζει όλες τις εναλλακτικές και συνεπείς λύσεις (π.χ. Ηράκλειο Αθήνα με άφιξη στις 11 και Αθήνα – Λονδίνο με αναχώρηση στις 10 δεν είναι συνεπείς).

65) Η δημιουργία ενός application σε android studio.

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: 3632 Καρδαμάκης Αντώνης

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: JAVA,SQL

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Το application αυτό (Acty - Anyone can transfer you) έχει ως σκοπό να διευκολύνει τη μεταφορά των ανθρώπων που το χρησιμοποιούν και αποτελεί μία εναλλακτική λύση αντί την χρήση Μέσων Μαζικής Μεταφοράς.

Προσέγγιση:

-Ο χρήστης μπορεί είτε να παρέχει είτε να ζητάει κάποια μεταφορά στους/από άλλους χρήστες.

-Αν ζητάει,θα πρέπει να δηλώσει την ημερομηνία,την αφετηρία και τον προορισμό που επιθυμεί και έπειτα να πατήσει το κουμπί αναζήτησης. Στην συνέχεια αν υπάρχει διαθεσιμότητα,θα εμφανιστεί μία λίστα με αποτελέσματα(με περιληπτικές πληροφορίες) ανάλογα της αναζήτησης του. Με την επιλογή ενός αποτελέσματος, θα ανοίγει επιπλέον σελίδα όπου θα μπορεί να δει αναλυτικά τα στοιχεία της μεταφοράς καθώς και να κάνει αίτηση για την μεταφορά.

-Αν επιθυμεί να εξυπηρετήσει άλλους, θα πατάει το ανάλογο κουμπί προσθήκης μεταφοράς, που θα τον ανακατευθύνει σε μια σελίδα όπου με την συμπλήρωση των απαραίτητων πεδίων,η "προσφορά"

του θα αποθηκευτεί στην βάση δεδομένων της εφαρμογής.

-Τέλος η αποδοχή της αίτησης από τον προσφερόμενο και η επικοινωνία μεταξύ χρηστών θα γίνεται με την χρήση γνωστών e-mail application, μέσα από την εφαρμογή.

66) ΠΡΟΒΛΕΨΗ ΦΟΡΤΙΟΥ ΚΙΝΗΣΗΣ ΣΕ ΔΙΚΤΥΑ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΜΕΣΩ ΝΕΥΡΩΝΙΚΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παναγιωτάκης σπυρίδων

Τηλέφωνο: 2810379258

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: PYTHON, JAVA, ΝΕΥΡΩΝΙΚΑ ΔΙΚΤΥΑ, ΓΝΩΣΕΙΣ ΔΙΚΤΥΩΝ

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

ΣΚΟΠΟΣ ΤΗΣ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΑΝΑΠΤΥΧΘΕΙ ΝΕΥΡΩΝΙΚΟ ΔΙΚΤΥΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΡΟΒΛΕΨΗ ΤΟΥ ΦΟΡΤΙΟΥ ΚΙΝΗΣΗΣ ΠΟΥ ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΝΑ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΕΙ ΕΝΑ ΔΙΚΤΥΟ ΕΞΑΙΤΙΑΣ ΤΩΝ ΔΙΑΦΟΡΩΝ ΡΟΩΝ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΠΟΥ ΤΟ ΔΙΑΣΧΙΖΟΥΝ. ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΤΟΥ ΔΙΚΤΥΟΥ ΘΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΘΟΥΝ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ ΚΙΝΗΣΗΣ.

67) ΑΝΑΠΤΥΞΗ SDN ΔΙΚΤΥΟΥ ΓΙΑ ΔΙΑΦΟΡΟΠΟΙΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΡΟΩΝ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παναγιωτάκης σπυρίδων

Τηλέφωνο: 2810379258

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: PYTHON, JAVA, ΓΝΩΣΕΙΣ ΔΙΚΤΥΩΝ

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

ΣΚΟΠΟΣ ΤΗΣ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΥΛΟΠΟΙΗΘΕΙ ΔΙΚΤΥΟ SDN ΠΟΥ ΘΑ ΔΙΑΧΩΡΙΖΕΙ ΤΙΣ ΡΟΕΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΚΑΙ ΘΑ ΕΦΑΡΜΟΖΕΙ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΕΣ ΠΟΛΙΤΙΚΕΣ ΓΙΑ ΚΑΘΕΜΙΑ. ΟΙ ΠΟΛΙΤΙΚΕΣ ΘΑ ΔΙΑΦΟΡΟΠΟΙΟΥΝΤΑΙ ΒΑΣΕΙ ΤΟΥ ΠΡΟΒΛΕΠΟΜΕΝΟΥ ΦΟΡΤΙΟΥ ΚΙΝΗΣΗΣ ΣΤΟ ΔΙΚΤΥΟ.

68) ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ BRAILLE DISPLAY ΓΙΑ ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ BRAILLE

Κατεύθυνση: Compulsory

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παναγιωτάκης σπυρίδων

Τηλέφωνο: 2810379707

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: arduino, raspberry

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

ΣΚΟΠΟΣ ΤΗΣ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΕΙ ΤΟ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ ΜΙΑΣ ΟΘΟΝΗΣ BRAILLE ΧΑΜΗΛΟΥ ΚΟΣΤΟΥΣ ΜΕ ΣΚΟΠΟ ΤΗΝ ΥΠΟΒΟΗΘΗΣΗ ΟΣΩΝ ΕΠΙΘΥΜΟΥΝ ΝΑ ΜΑΘΟΥΝ ΤΗ ΓΛΩΣΣΑ ΑΥΤΗ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΤΩΝ ΑΤΟΜΩΝ ΜΕ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΟΡΑΣΗΣ. ΠΑΡΑΛΛΗΛΑ ΘΑ ΑΝΑΠΤΥΧΘΟΥΝ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ BRAILLE ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΓΙΑ ΤΗ ΔΙΑΔΥΝΔΕΣΗ ΤΗΣ ΣΥΣΚΕΥΗΣ ΜΕ ΑΛΛΕΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΙΚΕΣ ΣΥΣΚΕΥΕΣ ΓΙΑ ΤΗ ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ ΚΕΙΜΕΝΩΝ ΣΕ BRAILLE.

69) ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΥΠΟΒΟΗΘΟΥΜΕΝΗΣ ΠΛΟΗΓΗΣΗΣ ΓΙΑ ΑΤΟΜΑ ΜΕ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΟΡΑΣΗΣ

Κατεύθυνση: Compulsory

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παναγιωτάκης σπυρίδων

Τηλέφωνο: 2810379707

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: arduino, raspberry, JAVASCRIPT, ANDROID

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

ΣΚΟΠΟΣ ΤΗΣ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΑΝΑΠΤΥΧΘΕΙ ΚΑΙ ΔΟΚΙΜΑΣΤΕΙ ΕΝΑ ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΠΟΥ ΜΕΣΩ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΗΣ ΚΙΝΗΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΚΑΙ ΚΑΤΑΛΛΗΛΩΝ ΗΧΗΤΙΚΩΝ ΜΥΝΗΜΑΤΩΝ ΘΑ ΚΑΘΟΔΗΓΕΙ ΑΤΟΜΑ ΜΕ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΟΡΑΣΗΣ ΝΑ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΟΥΝ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΟΥΣ ΣΤΟΧΟΥΣ ΟΠΩΣ ΣΤΑΘΜΟΥΣ ΤΡΕΝΟΥ, ΚΛΠ.

70) ΚΙΝΗΤΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΓΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΛΙΣΤΑΣ SUPER-MARKET ΜΕΣΩ ΤΕΧΝΙΚΩΝ ΤΕΧΝΗΤΗΣ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗΣ

Κατεύθυνση: Compulsory

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παναγιωτάκης σπυρίδων

Τηλέφωνο: 2810379707

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: javascript, android, MACHINE LEARNING

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

ΣΚΟΠΟΣ ΤΗΣ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΑΝΑΠΤΥΧΘΕΙ ΜΙΑ ΚΙΝΗΤΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ (NATIVE Ή ΥΒΡΙΔΙΚΗ) ΠΟΥ ΘΑ ΜΑΘΑΙΝΕΙ ΤΗ ΣΥΧΝΟΤΗΤΑ ΜΕ ΤΗΝ ΟΠΟΙΑ ΕΝΑ ΑΤΟΜΟ ΑΓΟΡΑΖΕΙ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΑΠΟ ΤΟ SUPER MARKET ΚΑΙ ΑΛΛΑ ΔΗΜΟΓΡΑΦΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΡΟΚΕΙΜΕΝΟΥ ΝΑ ΤΟ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΕΙ ΣΤΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΣΤΗ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΗ ΤΗΣ ΣΧΕΤΙΚΗΣ ΛΙΣΤΑΣ ΠΡΟΤΕΙΝΟΝΤΑΣ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΓΙΑ ΑΓΟΡΑ. Η ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΑΙ ΘΑ ΓΙΝΕΙ ΜΕΣΩ ΤΗΣ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗΣ TENSORFLOW.

71) ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΑΥΤΟΝΟΜΟΥ ΡΟΜΠΟΤΙΚΟΥ ΟΧΗΜΑΤΟΣ ΕΔΑΦΟΥΣ ΜΕΣΩ ROS

Κατεύθυνση: Compulsory

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παναγιωτάκης σπυρίδων

Τηλέφωνο: 2810379707

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: arduino, raspberry, LINUX

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

ΣΚΟΠΟΣ ΤΗΣ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΕΙ ΕΝΑ ΑΥΤΟΝΟΜΟ ΡΟΜΠΟΤΙΚΟ ΟΧΗΜΑ ΕΔΑΦΟΥΣ ΠΟΥ ΘΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙ ΤΟ ROBOT OPERATING SYSTEM (ROS) ΚΑΙ ΤΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΠΟΥ ΤΟ ΣΥΝΟΔΕΥΟΥΝ ΓΙΑ ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ ΚΑΙ ΧΑΡΤΟΓΡΑΦΗΣΗ ΑΓΝΩΣΤΟΥ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ.

72) ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΑΙΣΘΗΤΗΡΑ ΤΥΠΟΥ LIDAR ΚΑΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ

Κατεύθυνση: Compulsory

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παναγιωτάκης σπυρίδων

Τηλέφωνο: 2810379707

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: arduino, raspberry

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

ΣΚΟΠΟΣ ΤΗΣ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΕΙ ΑΙΣΘΗΤΗΡΑΣ LIDAR ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΦΘΗΝΑ ΥΛΙΚΑ ΟΠΩΣ ΔΥΟ LASER DISTANCE SENSORS ΚΑΙ ΣΤΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΝΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΘΕΙ Η ΑΠΟΔΟΣΗ ΤΟΥ ΣΤΗ ΧΑΡΤΟΓΡΑΦΗΣΗ ΑΓΝΩΣΤΟΥ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ.

73) AVATARS ΕΛΕΓΧΟΜΕΝΑ ΜΕΣΩ ΑΣΥΡΜΑΤΩΝ ΦΟΡΕΤΩΝ ΣΥΣΚΕΥΩΝ (WEARABLES)

Κατεύθυνση: Compulsory

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παναγιωτάκης σπυρίδων

Τηλέφωνο: 2810379707

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: arduino, raspberry, unity

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

ΣΚΟΠΟΣ ΤΗΣ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΘΕΙ ΕΝΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟ ΟΙ ΦΙΓΟΥΡΕΣ ΤΟΥ ΟΠΟΙΟΥ (AVATARS) ΘΑ ΕΛΕΓΧΟΝΤΑΙ ΑΠΟ ΕΙΔΙΚΕΣ ΦΟΡΜΕΣ ΜΕ ΑΣΥΡΜΑΤΟΥΣ ΑΙΣΘΗΤΗΡΕΣ ΠΟΥ ΘΑ ΦΟΡΑΝΕ ΟΙ ΗΘΟΠΟΙΟΙ ΠΙΣΩ ΑΠΟ ΤΗ ΣΚΗΝΗ.

74) Ολοκληρωμένη Πλατφόρμα Ηλεκτρονικής Υγείας

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: τσικνάκης μανώλης

Τηλέφωνο: 2810379885

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: -

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Καλή Γνώση Linux OS (κατά προτίμηση Ubuntu), διαχείριση βάσεων δεδομένων, XML

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Στις μέρες μας υπάρχουν αρκετές ολοκληρωμένες πλατφόρμες υγείας και πολύ περισσότερες εφαρμογές υγείας για κινητό ή υπολογιστή. Ένα από τα βασικά προβλήματα όλων των εφαρμογών είναι η έλλειψη επικοινωνίας με άλλα συστήματα, θέτοντας τα μη λειτουργικά και αναγκάζοντας τον χρήστη να καταχωρεί την ίδια πληροφορία πολλές φορές. Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι να μελετήσουμε την ολοκληρωμένη πλατφόρμα SMART on FHIR, να την εγκαταστήσουμε και να την παρέχουμε σαν υπηρεσία σε προγραμματιστές που θέλουν να υλοποιήσουν με ένα απλό τρόπο εφαρμογές υγείας χωρίς να ασχοληθούν για την ασφάλεια και την αποθήκευση των δεδομένων.

Η SMART on FHIR πλατφόρμα [1] παρέχει ασφάλεια μεσο ενός OAuth server και διαλειτουργικότητα με όποιο σύστημα πληροί τις προδιαγραφές του FHIR (Fast Healthcare Interoperability Resources) standard. Η παρούσα πτυχιακή θα εγκαταστήσει το smart-on-fhir και θα ορίσει τις παραμέτρους ασφαλείας και τον τρόπο επικοινωνίας τρίτων εφαρμογών που θα ήθελαν να επικοινωνήσουν με την πλατφόρμα. Επίσης θα εγκαταστήσει και θα διασυνδέσει την πλατφόρμα με την εφαρμογή Patient Browser [2].

References

[1] <https://github.com/smart-on-fhir/installer> [5]

[2] <https://dev.smarthealthit.org/#patient-browser> [6]

75) Μελέτη δυναμικής και κινηματικής ανθρωπόμορφων μοντέλων και κινήσεων σε τριδιάστατο περιβάλλον διαδικτύου.

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: μαλάμος αθανάσιος

Τηλέφωνο: 2810379884

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: javascript

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Στην εργασία αυτή θα μελετούμε την εφαρμογή ανθρωπόμορφων παραμέτρων στην κίνηση μοντέλων παρουσία βαρύτητας. Η εργασία αυτή θα στηριχθεί στη μέχρι σήμερα παραγωγή του εργαστηρίου στο θέμα (<http://www.medialab.teicrete.gr/minipages/H-Anim/index.html> [23]) και θα προωθήσει την έρευνα σε θέματα αντίστροφης κινηματικής και δυναμικής στα ανθρωπόμορφα μονέλα.

76) Ηλεκτρονικά παιχνίδια στο διαδίκτυο με χρήση τεχνολογίας HTML5**Κατεύθυνση:** Network Engineering**Ονοματεπώνυμο Εισηγητή:** μαλάμος αθανάσιος**Τηλέφωνο:** 2810379884**Αριθμός Σπουδαστών:** 1**Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:****Βαθμός Δυσκολίας:** Α**Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής:** javascript**Περίοδος Πτυχιακής:** Χειμερινό 2018-2019**Περιγραφή**

Στην εργασία αυτή θα γίνει μελέτη της ανάπτυξης διαδικτυακών παιχνιδιών την μετά flash εποχή. Η σύγχρονες αλλαγές στο διαδίκτυο εισήγαγαν την τεχνολογία των γραφικών και πολυμέσων σε μια νέα εποχή όπου το νέο χαρακτηριστικό είναι η ενσωμάτωση τους στην ιστοσελίδα φιλοξενίας. Στην εργασία αυτή θα γίνει η μελέτη και η ανάπτυξη παιχνιδιών με βάση πλατφόρμες HTML5.

77) Δημιουργία εικονογραφημένου εντυπου με στοιχεία AR**Κατεύθυνση:** Compulsory**Ονοματεπώνυμο Εισηγητή:** παναγιωτάκης σπυρίδων**Τηλέφωνο:** 2810379707**Αριθμός Σπουδαστών:** 1**Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:****Βαθμός Δυσκολίας:** Α**Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής:** android, unity, vuforia**Περίοδος Πτυχιακής:** Χειμερινό 2018-2019**Περιγραφή**

Δημιουργία εικονογραφημένου εντυπου όπου με χρήση τεχνικών AR θα ζωντανεύουν οι εικόνες προβαλόντας ποικίλο πολυμεσικό περιεχόμενο στον χρήστη (βίντεο, κείμενο, ήχος, γραφικά).

78) Security solutions for a) denial of service attacks and b) on-the-air firmware update in smart vehicles**Κατεύθυνση:** Computer Engineering**Ονοματεπώνυμο Εισηγητή:** γραμματικάκης μιλτιάδης**Τηλέφωνο:** 2810379706**Αριθμός Σπουδαστών:** 2

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:**Βαθμός Δυσκολίας: A****Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: C/C++, Linux, GNU software development - Interest in system security, smart vehicles, sensor networks****Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019****Περιγραφή**

Η πτυχιακή εργασία αφορά στη μελέτη και ανάπτυξη πρωτοκόλλων ασφάλειας σε κατανεμημένα, ενσωματωμένα συστήματα ελέγχου πραγματικού χρόνου για την προστασία κρίσιμων παραμέτρων λειτουργίας ενός συστήματος. Πιο συγκεκριμένα οι φοιτητές καλούνται μέσα από την χρήση υπάρχουσας πλατφόρμας που υλοποιεί σημαντικά υποσυστήματα ενός έξυπνου αυτοκινήτου να εξετάσουν θέματα ασφάλειας όταν υπάρχουν απειλές off-chip, να προτείνουν και να υλοποιήσουν λύσεις για ένα από τα παρακάτω σενάρια.

A) Στην περίπτωση off-chip απειλών απαιτείται να μελετηθεί κατά πόσον ένα CAN bus network (και οι συνιστώσες του ήτοι Engine Control Units - ECUSIM2000 ή/και peripheral OBD sensor/actuator devices) είναι δυνατόν να αντέξουν εξωτερικές δικτυακές επιθέσεις. Έμφαση δίνεται σε θέματα α) ανάπτυξης λύσεων ασφάλειας μέσω ανάπτυξης μηχανισμών (memory protection, domain isolation) σε ένα edge point που θεωρείται ως gateway (ARM Zedboard;h Renesas board) και β) υλοποίησης και μέλετης αποδοτικότητας σε πραγματικά συστήματα. Τα συστήματα αυτά θα θεωρήσουμε ότι υλοποιούν critical automotive components σε Real-Time Operating System (ThreadX) μαζί με μη κρήσιμα infotainment components που τρέχουν σε πολυπύρνη αρχιτεκτονική Linux.

B) Στην περίπτωση δυναμικών αλλαγών παραμέτρων και εντολών λειτουργίας, π.χ. επαναπρογραμματισμός του ECU του αυτοκινήτου μέσω wireless, ή μετακίνησης δεδομένων που συλλέγονται από τους αισθητήρες (passive sensors) σε ενεργά στοιχεία (actuators) μέσω peripheral bus (π.χ. I2C), έμφαση δίνεται α) στην μελέτη της δυνατότητας για hacking π.χ. μέσω συσκευής I2C logic/protocol analyzer ή Hack RF, και β) στην υλοποίηση (porting) νέων πρωτοκόλλων ασφαλούς επικοινωνίας μεταξύ των συνδεδεμένων υποσυστημάτων (CAN nodes).

Απώτερος στόχος είναι ο σχεδιασμός συσκευής η οποία θα παρέχει αποδοτική, ασφαλή και αξιόπιστη επικοινωνία σε επίπεδο system network (CAN) για ενσωματωμένα συστήματα ελέγχου που απαντώνται σε έξυπνα οχήματα.

79) Ημιαυτόματη Κατασκευή Prolog Προγραμμάτων με Προγραμματιστικές Τεχνικές.**Κατεύθυνση: Software Engineers****Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: μαρακάκης εμμανουήλ****Τηλέφωνο: 2810379748****Αριθμός Σπουδαστών: 1****Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:****Βαθμός Δυσκολίας: A****Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Ο φοιτητής θα πρέπει να έχει άριστες γνώσεις σε "Prolog», «Λογικό Προγραμματισμό», «Τεχνητή Νοημοσύνη», «Δομές Δεδομένων», «Τεχνολογία Λογισμικού» και «Ανάπτυξη Διαδικτυακών εφαρμογών σε Prolog».****Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019****Περιγραφή**

Αυτή η πτυχιακή περιλαμβάνει την ανάπτυξη συστήματος το οποίο θα κατασκευάζει Prolog προγράμματα με προγραμματιστικές τεχνικές τις οποίες χρησιμοποιούν οι έμπειροι προγραμματιστές σε Prolog. Αυτές οι προγραμματιστικές τεχνικές είναι Σχήματα Προγραμμάτων τα οποία χρησιμοποιούν αποτελεσματικά οι προγραμματιστές. Τέτοιες τεχνικές είναι μεταξύ άλλων «κατασκευή δομής στη κεφαλή μιας πρότασης» και «κατασκευή δομής στο σώμα μιας πρότασης». Διαλογικά ο χρήστης θα επιλέγει την προγραμματιστική τεχνική με την οποία θα

κατασκευάσει το κατηγόρημα του. Η ίδια τεχνική θα μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την κατασκευή πολλών διαφορετικών προγραμμάτων. Το σύστημα πρέπει να τρέχει στο διαδίκτυο και η υλοποίηση του να γίνει σε Prolog.

80) Αυτόματη Κατασκευή από Κείμενο Προτάσεων στην Ελληνική Γλώσσα του Μοντέλου Οντότητα - Συσχέτιση (Entity - Relationship).

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: μαρακάκης εμμανουήλ

Τηλέφωνο: 2810379748

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Ο φοιτητής πρέπει να έχει περάσει με πολύ καλό βαθμό τα μαθήματα «Λογικός Προγραμματισμός», «Τεχνητή Νοημοσύνη», «Βάσεις Δεδομένων» και «Συστήματα Γνώσης».

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Αυτή η πτυχιακή περιλαμβάνει την ανάπτυξη συστήματος για αυτόματη κατασκευή του μοντέλου οντότητα-συσχέτιση από προτάσεις της Ελληνικής Γλώσσας. Ο χρήστης του συστήματος θα δίνει στο σύστημα ένα κείμενο από προτάσεις της Ελληνικής Γλώσσας το οποίο θα αφορά ένα πεδίο του πραγματικού κόσμου και το σύστημα αυτόματα θα κατασκευάζει το μοντέλο οντότητα που περιγράφεται στο κείμενο. Το σύστημα πρέπει να τρέχει στο διαδίκτυο και η υλοποίηση του συστήματος θα γίνει σε Prolog. Θα πρέπει να γνωρίζει άριστα ο φοιτητής προγραμματισμό σε Prolog καθώς και «ανάπτυξη διαδικτυακών εφαρμογών σε Prolog». 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.

81) Μετάδοση πολυμέσων και γραφικών μέσω διαδικτύου

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: μαλάμος αθανάσιος

Τηλέφωνο: 2810379884

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Διαδικτυακά πολυμέσα και γραφικά, Ανάπτυξη Εφ. Πολυμέσων ή σχετικό μάθημα

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Στην εργασία αυτή θα μελετήσουμε την διαδικτυακή μετάδοση πολυμεσικής πληροφορίας και γραφικών μέσω κοινής πλατφόρμας. Η μετάδοση θα γίνει λαμβάνοντας υπόψη την ποιότητα της

εμπειρίας του χρήστη QoE. Για τη μετάδοση αυτή θα χρησιμοποιηθούν κοινά πρωτόκολλα του διαδικτύου βασικές ιδέες streaming.

82) ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΒΙΝΤΕΟ 360 ΜΟΙΡΩΝ ΜΕ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΔΙΑΔΡΑΣΗΣ

Κατεύθυνση: Compulsory

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παναγιωτάκης σπυρίδων

Τηλέφωνο: 0030 2810 379707

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: B

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: ΠΟΛΥΜΕΣΑ, javascript

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

ΣΚΟΠΟΣ ΤΗΣ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΦΤΙΑΧΤΕΙ ΒΙΝΤΕΟ 360 ΜΟΙΡΩΝ ΣΤΑ ΠΡΟΤΥΠΑ ΤΟΥ STREET VIEW ΤΗΣ GOOGLE ΑΠΟ ΣΥΡΡΑΦΗ ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ 360 ΒΙΝΤΕΟ.

83) Worst-case scheduling for hard real-time communication (SystemC, Vivado HLS)

Κατεύθυνση: Computer Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: γραμματικάκης μιλτιάδης

Τηλέφωνο: +30 - 2810379706

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: C/C++, Linux

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Η πτυχιακή εργασία αφορά τη μελέτη αλγορίθμων χρονοπρογραμματισμού σε δικτυακό περιβάλλον όταν υπάρχουν απαιτήσεις πραγματικού χρόνου. Προς την κατεύθυνση αυτή αναλύονται διάφορα πρωτόκολλα και σχεδιάζεται και υλοποιείται σε C++ (SystemC) το μοντέλο ενός πρότυπου δρομολογητή που μπορεί να αποκρίνεται σε πραγματικό χρόνο (router).

Με βάση πειράματα προσομοίωσης σε δικτυακό περιβάλλον (σε συνήθεις τοπολογίες network-on-chip, π.χ. mesh) θα μελετηθεί η καθυστέρηση απόκρισης (hard real-time) σε σχέση με τις παραμέτρους του δρομολογητή για διάφορα προβλήματα επικοινωνίας που αναφέρονται σε πραγματικό χρόνο.

Ο στόχος είναι ο βέλτιστος σχεδιασμός σε SystemC ενός router που θα υποστηρίζει real-time, rapid prototyping με Vivado HLS για υλοποίηση σε Zedboard είτε PYNQ-Z1, δημιουργία κατάλληλων οδηγών συναρτήσεων (device drivers) για configuration/operation και συμβολή στο open source <http://hsoc.sourceforge.net> [24].

84) Lightweight Protothreads, Protosockets and "mini" RPCs on Arduino

Κατεύθυνση: Computer Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: γραμματικάκης μιλτιάδης

Τηλέφωνο: +30 - 2810379706

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: C/C++, βιβλιοθήκες threads, Linux, Arduino libraries

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Η πτυχιακή εργασία αφορά στο σχεδιασμό συστημάτων αυτοματισμού που αποτελούνται από απομακρυσμένες ενσωματωμένες συσκευές με δυνατότητες ελέγχου/παρακολούθησης. Έμφαση δίνεται σε προγραμματισμό με βάση βιβλιοθήκες lightweight threads (protothreads) και protosockets (uip network stack) που απευθύνονται σε χαμηλού κόστους μικροεπεξεργαστές/πλατφόρμες, όπως η σειρά Arduino.

Ο νηματοειδής προγραμματισμός (threaded programming) θα χρησιμοποιηθεί σε συνδυασμό με lightweight remote procedure calls ("mini" RPCs) για το σχεδιασμό και την υλοποίηση αυτοελεγχόμενων (self-adaptive) συστημάτων των οποίων η λειτουργία μπορεί να αλλάζει δυναμικά με το χρόνο. Μέσω πρότυπης κατασκευής θα μελετηθούν
α) τα όρια παράλληλης λειτουργίας πολλών νημάτων
β) οι καθυστερήσεις λόγω επικοινωνίας και συγχρονισμού των νημάτων και
γ) η ρυθμο-απόδοση και η κατανάλωση ενέργειας του συστήματος σε σχέση με τις παραμέτρους της πλατφόρμας (π.χ. οριοθετημένη μνήμη του μικροεπεξεργαστή) για διάφορες computation- και communication-intensive εφαρμογές

Ο τελικός στόχος είναι η συνεισφορά στην κοινότητα ανοικτού λογισμικού με επεκτάσεις ή/και βελτιώσεις (π.χ. βελτίωση της απόδοσης - performance/energy) της βιβλιοθήκης νημάτων, του uip network stack ή/και του πρωτοκόλλου "mini" RPC.

85) Real-time processing of healthcare data from STM32 medical pulse sensor devices

Κατεύθυνση: Computer Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: γραμματικάκης μιλτιάδης

Τηλέφωνο: +30 - 2810379706

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: C/C++, Linux, GNU software development

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

The project targets the growing demand for real-time distributed embedded solutions for using low-cost microprocessors. It focuses on the ST Microelectronics ST BodyGateway which integrates pulse sensors with STM32 running a real-time operating system (RTOS)). The device will be programmed to transmit periodically ECG, respiratory and accelerometer data via Bluetooth to a RENESAS Synergy Board running RTOS (ThreadX). ThreadX tasks must balance time-critical bluetooth and network to avoid packet loss, while also considering (real-time) performance (one way delay measurements) and scalability.

Data received from the Renesas board will be propagated to a concurrent hospital media server (e.g.

Hardkernel Odroid XU3/4, Lemaker HiKey or Qualcomm Dragonboard 410c running Linux) via a lightweight network stack (e.g. lwIP) for upstream data processing related to arrhythmia detection. The server will enable different network socket options/flags, support select/poll operations and lightweight threads for selecting and processing active data streams in a scalable and energy-efficient way. Power consumption will be estimated via Odroid Smartpower or INA219 sensor devices.

Other wearable sensors will also be considered from the point of standardizing the communication interface of the Linux driver of the pulse sensor. Finally, time-triggered communication will be examined in future extensions.

86) Interrupts in the design of real-time systems

Κατεύθυνση: Computer Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: γραμματικάκης μιλτιάδης

Τηλέφωνο: +30 - 2810379706

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Άγγελος Μουζακίτης

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: operating systems, interrupts, multithreading

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

Η πτυχιακή εργασία αφορά στην αποδοτική επικοινωνία, συγχρονισμό και επεξεργασία δεδομένων όταν υπάρχουν απαιτήσεις πραγματικού χρόνου από εφαρμογές. Προς την κατεύθυνση αυτή εξετάζονται διάφοροι αλγόριθμοι χρονοπρογραμματισμού, όπως collaborative scheduling. Τα πρωτόκολλα αυτά συνήθως υλοποιούνται με βάση τεχνικές προγραμματισμού συστημάτων και δικτύων, όπως interrupt signals.

Μέσω της υλοποίησης και χρήσης διαφόρων πρωτοκόλλων χρονοπρογραμματισμού σε χαμηλού κόστους μικροεπεξεργαστές/πλατφόρμες (όπως η σειρά Arduino, ARM Cortex-A, Cortex-M, Cortex-R) θα μελετηθούν τα όρια λειτουργίας και ο χρόνος απόκρισης σε πραγματικό χρόνο (real-time) σε σχέση με τις παραμέτρους του συστήματος για διάφορες computation- και communication-intensive εφαρμογές.

Ο στόχος είναι επεκτάσεις ή/και βελτιώσεις σε βιβλιοθήκη (π.χ. βελτίωση απόδοσης - performance/energy) που περιγράφει πρωτόκολλα χρονοπρογραμματισμού και η υλοποίηση αυτών σε υπάρχον ή νέο λειτουργικό σύστημα πραγματικού χρόνου.

87) Σύστημα ελέγχου ροής ήχου και βίντεο μέσω διαδικτύου

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: μαλάμος αθανάσιος

Τηλέφωνο: 2810379884

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Πολυμέσα

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

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

88) ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΑΠΟ ΑΙΣΘΗΤΗΡΕΣ ΣΕ ΓΕΩΓΡΑΦΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΣΥΝΤΕΤΑΓΜΕΝΩΝ

Κατεύθυνση: Compulsory

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παναγιωτάκης σπυρίδων

Τηλέφωνο: 0030 2810 379707

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: POSTGRESQL, ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ, ARDUINO

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

ΣΚΟΠΟΣ ΤΗΣ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΙΝΑΙ Η ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗ ΣΕ ΧΑΡΤΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΑΠΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΑΙΣΘΗΤΗΡΩΝ ΣΕ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟ ΧΡΟΝΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΕΝΟΣ GIS ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ

89) ΕΞΥΠΝΟ ΣΠΙΤΙ ΜΕ ΑΠΟΜΑΚΡΥΣΜΕΝΟ ΕΛΕΓΧΟ ΜΕΣΩ ΚΙΝΗΤΟΥ ΚΑΙ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ

Κατεύθυνση: Compulsory

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παναγιωτάκης σπυρίδων

Τηλέφωνο: 0030 2810 379707

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: ARDUINO, RASPBERRY, ANDROID, WEB

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

ΣΚΟΠΟΣ ΤΗΣ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΙΝΑΙ Η ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΝΟΣ ΑΥΤΟΜΑΤΙΣΜΟΥ ΠΟΥ ΘΑ ΕΛΕΓΧΕΙ ΟΙΚΙΑΚΟ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟ ΟΠΩΣ ΡΟΛΑ ΣΚΙΑΣΗΣ, ΔΕΞΑΜΕΝΕΣ ΝΕΡΟΥ, ΠΙΕΣΤΙΚΑ, ΑΝΤΛΙΕΣ, ΜΕΣΩ ΚΙΝΗΤΗΣ ΣΥΣΚΕΥΗΣ Ή ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ. ΣΚΟΠΟΣ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΘΕΙ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΚΟΥ ΕΠΙΠΕΔΟΥ ΟΠΩΣ ΤΟ LOGO SIEMENS.

90) Κατασκευή εκπαιδευτικού αυτοματισμού με δυνατότητα προγραμματισμού μέσω γραφικής διεπαφής

Κατεύθυνση: Compulsory

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παναγιωτάκης σπυρίδων

Τηλέφωνο: 0030 2810 379707

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Arduino

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

Περιγραφή

ΣΚΟΠΟΣ ΤΗΣ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΙΝΑΙ Η ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΜΙΑΣ ΟΘΟΝΗΣ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΑΙΝΙΕΣ LED ΚΑΙ ARDUINO ΠΟΥ ΘΑ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΖΕΤΑΙ ΜΕΣΩ ΓΡΑΦΙΚΗΣ ΔΙΕΠΑΦΗΣ (π.χ. Scratch, blockly), ΩΣΤΕ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΦΙΛΙΚΟ ΣΤΟΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ ΤΟΥ ΑΠΟ ΜΑΘΗΤΕΣ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ/ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ. ΕΠΙΣΗΣ ΘΑ ΑΝΑΠΤΥΧΘΕΙ ΜΙΑ ΣΕΙΡΑ ΕΣΤΙΑΣΜΕΝΩΝ ΑΣΚΗΣΕΩΝ ΜΕ ΣΚΟΠΟ ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΤΩΝ ΜΑΘΗΤΩΝ ΣΕ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ.

91) Συντακτικός Αναλυτής της Ελληνικής Γλώσσας

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: μαρακάκης εμμανουήλ

Τηλέφωνο: 2810379748

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Ο φοιτητής θα πρέπει να έχει άριστες γνώσεις σε Επεξεργασία Φυσικής Γλώσσας και να έχει περάσει με πολύ καλό βαθμό τα μαθήματα «Λογικός Προγραμματισμός» και «Τεχνητή Νοημοσύνη».

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019

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

92) 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 Ανάληψης Πτυχιακής: Θα πρέπει να έχει περάσει με πολύ καλό βαθμό τα μαθήματα. «Τεχνητή Νοημοσύνη», «Λογικό Προγραμματισμό», «Βάσεις Δεδομένων» και «Συστήματα Γνώσης».

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019**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 τους 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. Το διαγνωστικό σύστημα θα πρέπει να τρέχει στο διαδίκτυο. Η υλοποίηση του συστήματος θα γίνει σε Prolog την οποία θα πρέπει να γνωρίζει πολύ καλά ο φοιτητής. Ο φοιτητής θα πρέπει να έχει άριστες γνώσεις σε ανάπτυξη συστημάτων γνώσης καθώς και ανάπτυξη διαδικτυακών εφαρμογών σε Prolog.

93) Σύστημα Διάγνωσης και Αντιμετώπισης Ασθενειών σε παιδιά**Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού****Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: μαρακάκης εμμανουήλ****Τηλέφωνο: 2810379748****Αριθμός Σπουδαστών: 1****Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:****Βαθμός Δυσκολίας: Α**

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Ο φοιτητής θα πρέπει να έχει άριστες γνώσεις σε ανάπτυξη διαδικτυακών εφαρμογών σε Prolog. Θα πρέπει να έχει περάσει με πολύ καλό βαθμό τα μαθήματα. «Τεχνητή Νοημοσύνη», «Λογικό Προγραμματισμό», «Βάσεις Δεδομένων» και «Συστήματα Γνώσης».

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2018-2019**Περιγραφή**

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 τους 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 παιδιάτρους για εξαγωγή και τυποποίηση της απαιτούμενης γνώσης. Το διαγνωστικό σύστημα θα πρέπει να τρέχει στο διαδίκτυο. Η υλοποίηση του συστήματος θα γίνει σε Prolog την οποία θα πρέπει να γνωρίζει πολύ καλά ο φοιτητής. Επιπλέον, θα πρέπει να γνωρίζει ανάπτυξη διαδικτυακών εφαρμογών σε Prolog.

Source URL: <https://www.teicrete.gr/ie/el/node/1185/13292>**Links****[1]** <http://www.fortr3ss.com/2017/09/28/video-why-biometrics-the-future-of-online-security-biometric>

-and-personal-security-engineer-foteini-agrafioti-says-passwords-are-broken-and-when-you-look-at-the-recent-high-data-breach-rate-you/

[2] <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0031320306004304>

[3] https://link.springer.com/chapter/10.1007/3-540-44887-X_98

[4] <https://physionet.org/physiobank/database/mimic3cdb/>

[5] <https://github.com/smart-on-fhir/installer>

[6] <https://dev.smarthealthit.org/#patient-browser>

[7] <http://www.genome.jp/kegg/pathway.html>

[8] <http://alzheimer-hellas.gr>

[9] <https://scratch.mit.edu/explore/projects/games/>

[10] <https://www.sololearn.com/>

[11] <https://www.codecademy.com/learn/learn-java>

[12] <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1002158.pdf>

[13] <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131506001424>

[14] <http://www.emeraldinsight.com/doi/pdfplus/10.1108/13522750010333861>

[15] <http://instructionaldesign.org/theories/>

[16] <http://thepeakperformancecenter.com/educational-learning/learning/theories/>

[17] <http://playwithlearning.com/2012/01/20/constructivism-and-games/>

[18] <http://playwithlearning.com/2012/01/06/behaviourism-and-games/>

[19] http://media.futurelab.org.uk/resources/documents/lit_reviews/Serious-Games_Review.pdf

[20] <https://pdfs.semanticscholar.org/a459/2975c28861b8aae4870e23612388cdfda67a.pdf>

[21] http://games.eun.org/upload/GIS_HANDBOOK_EN.PDF

[22] <http://www.logicbricks.com>

[23] <http://www.medialab.teicrete.gr/minipages/H-Anim/index.html>

[24] <http://hsoc.sourceforge.net>

[25] <https://www.teicrete.gr/ie/el/print/1185>

[26] <https://www.teicrete.gr/ie/el/printmail/1185>

[27] <https://www.teicrete.gr/ie/el/printpdf/1185>