

Χειμερινό 2017

- 1) In-game based learner progress - assessment from an educational game
- 2) Ανάπτυξη και υλοποίηση εφαρμογών παγκόσμιου ιστού και κινητών τηλεφώνων για σύστασης πληροφορίας
- 3) Σχεδίαση και Υλοποίηση Εκπαιδευτικού Παίγνιου για την εκμάθηση βασικών αρχών στοιχειομετρίας. (Counting By Measuring)
- 4) Εύρεση λύσης λαβυρίνθου και βέλτιστης διαδρομής με αυτοκινούμενο όχημα
- 5) Μελέτη του Google RealTime API κα των πιθανών εφαρμογών τους σε συνεργατικά περιβάλλοντα
- 6) Αρχιτεκτονικές και πλατφόρμες για διασυνδεδεμένα έξυπνα αντικείμενα. (Architectures and Platforms for connected smart objects)
- 7) Αναγνώριση ανθρωπίνων εκφράσεων σε 3D (Analyzing Facial Expressions in Three Dimensional Space)
- 8) Αναγνώριση εκφράσεων του προσώπου βασισμένη σε μονάδες δράσεις (action units)
- 9) Αναγνώριση συναισθημάτων μέσω της ανάλυσης φωνής
- 10) Αναγνώριση ομιλίας σε βίντεο μέσω της ανάλυσης της κίνησης του στόματος
- 11) Ανίχνευση της στάσης του σώματος μέσω ανάλυσης βίντεο (Video-based posture detection and classification)
- 12) Ανάπτυξη Cloud Server για Healthcare
- 13) Ο εικονικός χώρος ή εικονική πραγματικότητα με τεχνολογίες 3D
- 14) ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΓΙΑ ΣΥΠΛΗΡΩΜΑΤΑ ΔΙΑΤΡΟΦΗ ΣΕ ANDROID
- 15) Ανάπτυξη διαδικτυακού ιστότοπου σε php & mysql για την οργάνωση εταιρείας ανάπτυξης και συντήρησης πληροφοριακών συστημάτων
- 16) Εμπλουτίζοντας το Google Drive με ετικέτες ορισμένες από το χρήστη
- 17) Ημιαυτόματη Κατασκευή Prolog Προγραμμάτων με Προγραμματιστικές Τεχνικές.
- 18) Αυτόματη Κατασκευή από Κείμενο Προτάσεων στην Ελληνική Γλώσσα του Μοντέλου Οντότητα – Συσχέτιση (Entity - Relationship).
- 19) A literature Review for Serious Games
- 20) Μετάδοση πολυμέσων και γραφικών μέσω διαδικτύου
- 21) Πλοήγηση σε χώρους. Αξιολόγηση νέων τεχνικών και επιδεικτικές εφαρμογές.
- 22) Εφαρμογή αναζήτησης και επιλογής ταξί
- 23) Αλγόριθμοι αραιοποίησης πινάκων Διακριτού Μετασχηματισμού Fourier και μερικές εφαρμογές τους
- 24) Μελέτη δυναμικής και κινηματικής ανθρωπόμορφων μοντέλων και κινήσεων σε τριδιάστατο περιβάλλον διαδικτύου.
- 25) Ανάπτυξη εκπαιδευτικού παιχνιδιού για το δίκτυο υψηλής τάσης της Κρήτης (Serious game for power grids).
- 26) Σχεδιασμός και ανάπτυξη διαδραστικής εφαρμογής για την πρόληψη της νόσου του Alzheimer
- 27) HTML5 Ηλεκτρονικά παιχνίδια στο διαδίκτυο.
- 28) Μελέτη των απαιτήσεων και των σύγχρονων λύσεων σε εφαρμογές ηλεκτρονικών πωλήσεων.
- 29) Μελέτη και ανάπτυξη εφαρμογής αποτύπωσης και διαχείρισης εσωτερικών διαδικασιών σε επιχειρήσεις και οργανισμούς
- 30) 1. Ανάπτυξη αυτόνομου συστήματος τηλεματικής για τον εντοπισμό της θέσης οχήματος
- 31) 1. Ανάπτυξη αυτόνομου συστήματος τηλεματικής για την απομακρυσμένη συλλογή, καταγραφή και επεξεργασία δεδομένων οχήματος

- 32) Ολοκληρωμένο σύστημα για την παροχή τουριστικών υπηρεσιών με Τεχνολογίες JAVA
- 33) Προσαρμοσμένη περιήγηση με τη χρήση επεκτάσεων (plug-ins) για τη δημιουργία μεταδεδομένων υψηλής προστιθέμενης αξίας
- 34) Συνδυάζοντας την εξιστόρηση χρηστών (user stories), θεματικές ετικέτες (tags) και χωρικά δεδομένα (location-based services) για τη δημιουργία θεματικών ψηφιακών συλλογών
- 35) Σύγχρονη συνεργασία εταιρών σε πολλαπλά περιβάλλοντα χρήσης με διαμοιρασμό χωρικών δεδομένων
- 36) Κατασκευή Εφαρμογής Φορητής Ατζέντας-Ημερολόγιου
- 37) Διαδικτυακό Σύστημα Παραγγελιών για Συνεργείο Καθαρισμών
- 38) Σχεδίαση και Ανάπτυξη εφαρμογής ξενάγησης σε αρχαιολογικό χώρο με την χρήση αισθητήρων iBeacons
- 39) Σύστημα διαχείρισης εργαστηρίου επισκευής Η/Υ
- 40) ΣΥΣΤΗΜΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΩΝ ΑΝΑΓΚΩΝ
- 41) Ανάπτυξη παιχνιδιού στην παιχνιδομηχανή Unity 3D
- 42) Κατασκευή οικογενειακού Βιντεο-άλμπουμ με χρήση Adobe Premiere
- 43) Ανάπτυξη Παιχνιδιού τύπου Παζλ στη Unity
- 44) ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΒΙΝΤΕΟ 360 ΜΟΙΡΩΝ ΜΕ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΔΙΑΔΡΑΣΗΣ
- 45) Πληροφοριακό Σύστημα για e-shop (JAVA & ORACLE)
- 46) E-SHOP για προϊόντα υψηλής τεχνολογίας
- 47) Σχεδίαση και ανάπτυξη android εφαρμογής για ηλεκτρονικές παραγγελίες ροφημάτων και snacks συγκεκριμένης καφετέριας.
- 48) Πληροφοριακό Σύστημα για Αλυσίδα Supermarket με JAVA & Oracle
- 49) Δημιουργία site-οδηγου για μια εκδήλωση γάμο ή βαφτίση με χρήση wordpress
- 50) Worst-case scheduling for hard real-time communication (SystemC, Vivado HLS)
- 51) Lightweight Protothreads and Arduino (C/C++ programming)
- 52) ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΓΙΑ ΝΑΥΤΙΛΙΑΚΗ ΕΤΑΙΡΙΑ ΣΕ PYTHON
- 53) Real-time embedded solutions using STM32 technology
- 54) Ένα σύστημα το οποίο θα παρέχει υπηρεσίες δρομολόγηση/καθοδήγηση στους χρήστες τους για τις καθημερινές δραστηριότητες σε εφαρμογή android
- 55) IcColors: A JavaScript library for flexible color tracking
- 56) ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΟΣ ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟ ΗΡΑΚΛΕΙΟ
- 57) Δημιουργία Διακομιστή διαδικτύου που θα υποστηρίζει εφαρμογές σε περιβάλλον android
- 58) Interrupts in the design of real-time systems
- 59) Δημιουργία live CD που περιέχει τελευταίες εκδόσεις open source λογισμικού σχετικού με electronic design automation (EDA)
- 60) Τουριστικό Portal για τα νησιά του αργσαρωνικού
- 61) Πληροφοριακό για αλυσίδα supermarket
- 62) ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΓΙΑ ΠΑΡΟΧΗ ΑΣΦΑΛΙΣΤΙΚΩΝ ΥΠΗΡΕΣΙΩΝ
- 63) Ένα σύστημα για την παροχή πιστωτικών υπηρεσιών σε μια εταιρία
- 64) Πληροφοριακό Σύστημα για Ασφαλιστική
- 65) Ανασκόπηση τεχνολογιών CISCO OSPF, SECURITY και SYSTEM MANAGMENT
- 66) Πληροφοριακό Σύστημα Ναυτιλιακές εταιρίες
- 67) Ένα σύστημα για την παροχή πιστωτικών υπηρεσιών σε μια εταιρία
- 68) Πληροφοριακό σύστημα Ανταλλακτικά αυτοκινήτων (αποθήκη)
- 69) Πληροφοριακό σύστημα για Αλυσίδα supermarket
- 70) Σύστημα για on-line δημοπρασίες & πωλήσεις
- 71) ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΓΙΑ ΚΡΗΤΙΚΑ ΠΡΟΪΝΤΑ ΣΕ PYTHON
- 72) ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΠΑΡΟΧΗΣ ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΩΝ ΣΕ PYTHON
- 73) ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΟΣ ΟΔΗΓΟΣ ΑΡΤΑΣ
- 74) Online Σύστημα για δωρεά αίματος και μυελού των οστών.
- 75) Αναγνώριση καρκινώματος
- 76) Σχεδίαση & υλοποίηση ηλεκτρονικού καταστήματος εισητιρίων για μουσείο
- 77) Eshop φαρμακείου σε Joomla

- 78) Online κατάστημα γραφικής ύλης
- 79) PORTAL ΓΙΑ ΠΑΡΟΧΗ ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΩΝ ΥΠΗΡΕΣΙΩΝ
- 80) ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΙΣΤΟΤΟΠΟΥ HTML5 ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟΝ ΤΟΥΡΙΣΜΟ ΤΗΣ ΚΡΗΤΗΣ
- 81) ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΟΣ ΟΔΗΓΟΣ ΧΑΝΙΩΝ
- 82) ΜΕΤΑΔΟΣΗ ΕΙΚΟΝΑΣ ΚΑΙ ΒΙΝΤΕΟ ΑΠΟ DRONE
- 83) ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΟΥ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΜΕΣΩ WEBRTC
- 84) Video and Audio streaming management system - Σύστημα ελέγχου ροής ήχου και βίντεο.
- 85) ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΠΛΑΤΦΟΡΜΑΣ ARDUINO ΓΙΑ ΤΗΝ ΣΥΛΛΟΓΗ , ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΚΑΙ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΜΕΤΕΩΡΟΛΟΓΙΚΩΝ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΣΕ ON LINE ΚΑΙ ΓΡΑΦΙΚΗ ΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΑΠΟ ΕΦΑΡΜΟΓΗ WEB ΚΑΙ ANDROID
- 86) Διασυνδεδεμένα δεδομένα (Linked Data) και η χρήση τους στην εκτέλεση συνεργατικών καθηκόντων
- 87) GIS ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΕ OPEN STREET MAP
- 88) ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ VIRTUAL REALITY ΓΙΑ GOOGLE CARDBOARD GLASSES
- 89) Δημόσια APIs και η προώθηση περιεχομένου στο διαδίκτυο
- 90) ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΟΙΚΙΑΚΟΥ ΑΥΤΟΜΑΤΙΣΜΟΥ ΜΕ ΑΠΟΜΑΚΡΥΣΜΕΝΟ ΕΛΕΓΧΟ ΜΕΣΩ ΚΙΝΗΤΟΥ ΚΑΙ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ
- 91) ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΤΥΠΟΥ MOBILE HEALTH CARE
- 92) ΕΦΑΡΜΟΓΗ AUGMENTED REALITY ΓΙΑ INDOOR NAVIGATION
- 93) ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΓΙΑ ΠΑΡΟΧΗ LOCATION-BASED VIDEO
- 94) Χρήση λογισμικού ανοικτού κώδικα για την ανάπτυξη εργαστηριακών ασκήσεων στο εργαστήριο του μαθήματος «Δομές Μετάδοσης».
- 95) Χρήση λογισμικού ανοικτού κώδικα για την ανάπτυξη εργαστηριακών ασκήσεων στο εργαστήριο του μαθήματος «Ψηφιακές Επικοινωνίες».
- 96) Χρήση λογισμικού ανοικτού κώδικα για την ανάπτυξη εργαστηριακών ασκήσεων στο εργαστήριο του μαθήματος «Εισαγωγή στις Τηλεπικοινωνίες».
- 97) Κατασκευή ρομποτικού οχήματος με δυνατότητα προγραμματισμού μέσω του περιβάλλοντος scratch
- 98) Μεθοδολογία χρήσης του Labview για απομακρυσμένο χειρισμό αναλυτών φάσματος
- 99) Μελέτη τύπων παρεμβολών και αντίστοιχων τεχνικών μετρήσεων σε ασύρματα περιβάλλοντα
- 100) Συντακτικός Αναλυτής της Ελληνικής Γλώσσας
- 101) Κατασκευή Prolog Προγραμμάτων με Αλγορίθμους από Βάση Γνώσης.
- 102) Ερωτήσεις σε Φυσική Γλώσσα σε Βάση Δεδομένων
- 103) Σύστημα Διάγνωσης και Αντιμετώπισης Καρδιακών Προβλημάτων σε Ενήλικες
- 104) Σύστημα Διάγνωσης και Αντιμετώπισης Ασθενειών σε παιδιά
- 105) Δημιουργία ενός HTML5 P2P Media Player
- 106) Ανάπτυξη διαχειριστή δικτύων καθοριζομένων από λογισμικό (SDN Controller) με δυνατότητες παροχής ποιότητας υπηρεσίας (QOS).
- 107) Ανάπτυξη διαχειριστή δικτύων καθοριζομένων από λογισμικό (SDN Controller) με δυνατότητες παροχής βίντεο transcoding μέσω εικονικών δικτυακών λειτουργιών (NFV).
- 108) Αρχιτεκτονικές, πρωτόκολλα και τεχνικές, δικτύων καθοριζομένων από λογισμικό με τη χρήση NETFPGA
- 109) Δημιουργία ενός HTML5 P2P client
- 110) Ανάλυση και υλοποίηση υποδομής νέφους ως υπηρεσία (IaaS) με χρήση του OpenStack.
- 111) Αξιολόγηση απόδοσης ενός πρότυπου μηχανισμού ανίχνευσης P2P περιεχομένου σε Ασύρματα δίκτυα
- 112) Ανάπτυξη ιστότοπου με δυνατότητα δυναμικής απεικόνισης δεδομένων πραγματικού χρόνου που λαμβάνονται από αισθητήρες.
- 113) Επίβλεψη, διαχείριση και έλεγχος χώρου καλλιέργειών με τη χρήση Ασύρματου Δικτύου Αισθητηρίων (WSN)
- 114) Διαχείριση κατανάλωσης ενέργειας μέσω μεθόδων NIALM

1) In-game based learner progress - assessment from an educational game

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού Τ.Ε.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: βιδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 2810-379892

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Good English, Very good software analysis and design skills, Good Programming skills

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Extracting information efficiently from game/simulation-based assessment (G/SBA) logs requires two things: a well-structured log file and a set of analysis methods. In this final year project we seek to find a generic data model specified either as an extensible markup language (XML) schema or as a Json schema for the log files of G/SBAs. The project also seeks a set of analysis methods for identifying useful information from the log files generated and will implement methods in a package in the Java programming language.

2) Ανάπτυξη και υλοποίηση εφαρμογών παγκόσμιου ιστού και κινητών τηλεφώνων για σύστασης πληροφορίας

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: φραγκοπούλου παρασκευή

Τηλέφωνο: 6973200931

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Νικόλαος Μιχαλάκης

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Καμία

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Στόχος της πτυχιακής είναι η ανάπτυξη και υλοποίηση μιας ολοκληρωμένης εφαρμογής συστήματος σύστασης πληροφορίας (recommendation system). Αξιοποιώντας πρόσφατη έρευνα του ΤΕΙ Κρήτης πάνω στα συστήματα αυτά, ο

σπουδαστής θα πρέπει να σχεδιάσει και υλοποιήσει κατάλληλη εφαρμογή για την σύσταση ταινιών σε χρήστες, τόσο σε μορφή παγκοσμίου ιστού (web application) όσο και μορφή εφαρμογής κινητών τηλεφώνων (mobile application). Βασικά επιθήματα χαρακτηριστικά της εφαρμογής περιλαμβάνουν την λειτουργικότητα, ευκολία χρήσης, διαλειτουργικότητα κ.α. Θα απαιτηθεί επιπλέον η ανάπτυξη κατάλληλου εργαλείου εξόρυξης δεδομένων από ιστοσελίδες, που απαιτούνται για την λειτουργία του αλγορίθμου σύστασης πληροφορίας.

3) Σχεδίαση και Υλοποίηση Εκπαιδευτικού Παίγνιου για την εκμάθηση βασικών αρχών στοιχειομετρίας. (Counting By Measuring)

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού Τ.Ε.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: βιδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 2810-379892

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Ζαχαριουδάκη Αριάδνη ΑΜ:2735

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: -

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Ανάπτυξη παιγνίου σε android και html5 με χρήση java, javascript, που θα κάνει κατανοητές τις σχετικές ποσότητες των αντιδρώντων και των προϊόντων στις χημικές ενώσεις με την μέθοδο της μέτρησης με ζύγιση (counting by measuring).

Ενδεικτικό σενάριο-άσκηση παιγνίου

Ένα μόριο νερού αποτελείται απο 2 άτομα υδρογόνου και ενα οξυγόνου
Αφού γνωρίζουμε τη μάζα ενός ατόμου υδρογόνου και ενός ατόμου οξυγόνου μπορούμε να προσδιορίσουμε πόσα μόρια νερού βρίσκονται μέσα σε ένα κουβά.

4) Εύρεση λύσης λαβυρίνθου και βέλτιστης διαδρομής με αυτοκινούμενο όχημα

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Η/Υ Τ.Ε.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδουράκης γεώργιος

Τηλέφωνο: 6945334969

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Γιανναντωνάκης Ιωάννης ΑΜ:3090

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: -

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Κατασκευή custom ρομπότ (micromouse) για να βρούμε τη λύση ενός λαβυρίνθου καθώς και τη βέλτιστη διαδρομή προς αυτή απο μια δεδομένη αρχή.Χρήση διάφορων αλγορίθμων (fill,left-hand,right-hand) και σύγκριση αποτελεσμάτων (χρόνοι ολοκλήρωσης βέλτιστης διαδρομής/speedruns)

5) Μελέτη του Google RealTime API κα των πιθανών εφαρμογών τους σε συνεργατικά περιβάλλοντα

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: ακουμιανάκης δημοσθένης

Τηλέφωνο: 2810-379190

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Ζερβουδάκης Στέφανος

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Καμία

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Θα μελετηθεί / αναλυθεί το Google RealTime API και θα αναπτυχθεί μια σχετική εφαρμογή που θα επιβεβαιώνει τη χρήση του σε σύγχρονες συνεργατικές εφαρμογές τύπου διαμοιραζόμενων ημερολογίων ή διαχείρισης αρχείων πολυμεσικού υλικού (π.χ. μουσική). Το πεδίο αναφοράς θα επιλεγεί κατά τη διάρκεια της πτυχιακής.

6) Αρχιτεκτονικές και πλατφόρμες για διασυνδεδεμένα έξυπνα αντικείμενα. (Architectures and Platforms for connected smart objects)

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού T.E.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: τσιγκνάκης μανώλης

Τηλέφωνο: +30 2810-379313

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: B

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Πολύ καλή γνώση Αγγλικών

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Το διαδίκτυο των πραγμάτων (internet of things) είναι μια αναδυόμενη περιοχή ενδιαφέροντος και είναι ένας όρος που χρησιμοποιείται ευρέως για το σύνολο των τεχνολογιών, συστημάτων και μεθοδολογιών που στηρίζει διαδικτυακές (internet-enabled) εφαρμογές που βασίζονται σε φυσικά αντικείμενα και το περιβάλλον απρόσκοπτα ενσωματώνοντας σε αυτές τις πληροφορίες δίκτυο. Η δυνητική προστιθέμενη αξία των υπηρεσιών που χρησιμοποιούν IoT είναι πιθανό να φθάσει εκατοντάδες δισεκατομμύρια λίρες το χρόνο, με νέα επιχειρηματικά μοντέλα, εφαρμογές και υπηρεσίες που καλύπτουν όλους τους τομείς της οικονομίας (όπως την παρακολούθηση της υγείας και του περιβάλλοντος διαβίωσης, έξυπνες πόλεις, ευφυείς μεταφορές, για να αναφέρουμε μόνο μερικά).

Η πτυχιακή αυτή έχει ως στόχο να προβεί σε ενδελεχή εξέταση σχετικά με την κατάσταση της έρευνας και της ανάπτυξης των IoT. Θα πρέπει ιδιαίτερα να επικεντρωθεί στις υπάρχουσες αρχιτεκτονικές και πλατφόρμες για συνδεδεμένα έξυπνα αντικείμενα, και στην καταγραφή των βασικών τους χαρακτηριστικών, όπως διαφάνεια, επεκτασιμότητα, διαλειτουργικότητα, κλπ.

Αναμένεται ότι ο/η φοιτητής/τρια πρέπει να αναπτύξει ουσιαστικές δομές για την οργάνωση (ταξινόμηση ή κατηγοριοποίηση) των υφιστάμενων εργασιών με βάση εναλλακτικά κριτήρια ταξινόμησης. Ο φοιτητής θα πρέπει να είναι σε θέση να πραγματοποιήσει εκτεταμένη ανάλυση σε βάθος για τις σχετικές εργασίες, π.χ. κρίσιμες συγκρίσεις μεταξύ των διάφορων αρχιτεκτονικών / πλατφόρμες και τα χαρακτηριστικά τους σε σχέση με διάφορες διαστάσεις, όπως τα είδη των έξυπνων περιβάλλον συνειδητοποιούν, τα πεδία εφαρμογής, ή τις βασικές τεχνολογίες.

7) Αναγνώριση ανθρωπίνων εκφράσεων σε 3D (Analyzing Facial Expressions in Three Dimensional Space)

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού T.E.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: τσικνάκης μανώλης

Τηλέφωνο: +30 2810-379313

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Περιγραφή

Παραδοσιακά, οι εκφράσεις του ανθρώπινου προσώπου έχουν μελετηθεί χρησιμοποιώντας είτε 2D στατικές εικόνες ή ακολουθίες βίντεο 2D. Η δισδιάστατη ανάλυση (2D-based analysis) είναι δύσκολο να χειριστεί μεγάλες διακυμάνσεις στην στάση και λεπτές συμπεριφορές του προσώπου.

Η πτυχιακή αυτή έχει ως στόχο την ανάλυση των εκφράσεων του προσώπου και την αναγνώριση τους σε ένα τρισδιάστατο χώρο (3D space). Η ανάλυση των εκφράσεων του προσώπου σε 3D θα διευκολύνει την εξέταση των λεπτών διαρθρωτικών αλλαγών που συνδέονται με τις αυθόρμητες εκφράσεις. Η εργασία στοχεύει να επιτύχει ένα υψηλό ποσοστό ακρίβειας στον εντοπισμό ενός ευρύ φάσματος εκφράσεων του προσώπου, με απώτερο στόχο την αύξηση της γενικής κατανόησης της συμπεριφοράς του προσώπου και της 3D δομής των εκφράσεων του προσώπου σε λεπτομερές επίπεδο.

Για τις ανάγκες της πτυχιακής θα χρησιμοποιηθεί η βάση δεδομένων BU-3DFE (BU-3DFE (Binghamton University 3D Facial Expression) Database (Static Data)) http://www.cs.binghamton.edu/~lijun/Research/3DFE/3DFE_Analysis.htm

Ενδεικτική Βιβλιογραφία

- Lijun Yin, et al, "A 3D Facial Expression Database For Facial Behavior Research". *The 7th International Conference on Automatic Face and Gesture Recognition (2006)*. IEEE Computer Society TC PAMI. Southampton, UK, April 10-12 2006. p211-216
- Jun Wang, et al, "3D Facial Expression Recognition Based on Primitive Surface Feature Distribution", *IEEE International Conference on Computer Vision and Pattern Recognition (CVPR 2006)*, New York, NY, June 17-22, 2006. IEEE Computer Society.

8) Αναγνώριση εκφράσεων του προσώπου βασισμένη σε μονάδες δράσεις (action units)

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού Τ.Ε.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: τσικνάκης μανώλης

Τηλέφωνο: +30 2810-379313

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Περιγραφή

Ενώ, για τους ανθρώπους, η ανίχνευση του προσώπου επιτυγχάνεται σχεδόν αβίαστα και η ερμηνεία των εκφράσεων σχετικά εύκολα, η ανάπτυξη ενός αυτόματου συστήματος που θα εντοπίζει και θα ταξινομεί με επιτυχία τις εκφράσεις του προσώπου, σε πραγματικό χρόνο, δεν είναι εύκολη υπόθεση. Το σύστημα κωδικοποίησης δραστηριοτήτων του προσώπου (Facial Action Coding System - FACS) αποσυνθέτει τη συμπεριφορά του προσώπου σε 46 μονάδες δράσης (Action Units - AUS), καθεμία από τις οποίες είναι ανατομικά συσχετισμένη με τη κίνηση ενός συγκεκριμένου συνόλου μυών του προσώπου. Το FACS παρέχει ένα ισχυρό μέσο για την ανίχνευση και τη μέτρηση μεγάλου αριθμού εκφράσεων του προσώπου με ανίχνευση της μυϊκής δράσης του προσώπου. Στα πλαίσια της πτυχιακής αυτής θα αναπτυχθεί η μεθοδολογία και το υπολογιστικό περιβάλλον για την αναγνώριση των βασικών συναισθημάτων μέσω της ανάλυσης των εκφράσεων του προσώπου.

Το πρόβλημα μπορεί, γενικά, να αναλυθεί στα εξής βασικά στάδια:

- εντοπισμός του προσώπου μέσα στην εικόνα,
- επεξεργασία εικόνας/εξαγωγή της πληροφορίας για την έκφραση βασισμένοι σε Action Units,
- κατηγοριοποίηση/αναγνώριση συναισθήματος.

Για τις ανάγκες της πτυχιακής θα χρησιμοποιηθεί η βάση δεδομένων Cohn-Kanade AU-Coded Facial Expression Database <http://www.pitt.edu/~emotion/ck-spread.htm>

Ενδεικτική Βιβλιογραφία

- Michel Valstar and Maja Pantic, Fully Automatic Facial Action Unit Detection and Temporal Analysis, Proceedings of the 2006 Conference on Computer Vision and Pattern Recognition Workshop (CVPRW'06)
- <https://imotions.com/blog/facial-expression-analysis/>

9) Αναγνώριση συναισθημάτων μέσω της ανάλυσης φωνής

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού Τ.Ε.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: τσικνάκης μανώλης

Τηλέφωνο: +30 2810-379313

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: Α

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

Περιγραφή

Ο προσδιορισμός μέσω υπολογιστικών μεθόδων των συναισθημάτων ενός ατόμου από το σήμα της ομιλίας του είναι ιδιαίτερα επιθυμητή σε μία σειρά από πεδία εφαρμογών. Προηγούμενες μελέτες σχετικά με την αυτόματη κατηγοριοποίηση της συναισθηματικής ομιλίας έχουν επιτύχει ακρίβεια μεταξύ 50% και 85% ανάλογα με την εργασία (π.χ. αριθμός χαρακτηριστικών συγκίνηση (emotion labels), ο αριθμός των ομιλητών, το μέγεθος της βάσης δεδομένων) [1]. Μια συνολική ανασκόπηση των υφιστάμενων προσεγγίσεων δίνεται στο [2]. Σε αυτήν την εργασία θα χρησιμοποιήσουμε το σύνολο δεδομένων SEMAINE (που έχει παραχθεί από το SSPNET - Ένα ευρωπαϊκό δίκτυο αριστείας στον τομέα του social signal processing, <http://sspnet.eu/2010/04/semaine-corpus/>) το οποίο αποτελείται από συναισθηματικά χρωματισμένες συνομιλίες. Οι χρήστες έχουν καταγραφεί, ενώ συμμετείχαν σε συνομιλίες που σκοπό είχαν να προκαλέσουν συναισθηματικές αντιδράσεις. Η βάση αυτή έχει πλήρως σχολιαστεί (annotated) σε 21 διαστάσεις, συμπεριλαμβανομένων της διέγερσης, της δύναμης, και των έξι βασικών συναισθημάτων από τρεις έως και επτά βαθμολογήτες.

Στόχος της πτυχιακής αυτής είναι η ανάπτυξη αλγορίθμων εξαγωγής χαρακτηριστικών της φωνής και εφαρμογή αλγορίθμων μηχανικής μάθησης – αναγνώρισης προτύπων, με στόχο την αναγνώριση συναισθηματικών καταστάσεων βασισμένοι μόνο στην φωνή.

Ενδεικτική Βιβλιογραφία

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

[2] R. Cowie, et al, "Emotion recognition in human computer interaction," IEEE Signal Processing Magazine, vol. 18, no. 1, pp. 32–80, January 2001.

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

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού Τ.Ε.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: τσικνάκης μανώλης

Τηλέφωνο: +30 2810-379313

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

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

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

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

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

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

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

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού Τ.Ε.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: τσικνάκης μανώλης

Τηλέφωνο: +30 2810-379313

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

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

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

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

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

12) Ανάπτυξη Cloud Server για Healthcare

Κατεύθυνση: Computer Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: γραμματικάκης μιλτιάδης

Τηλέφωνο: +30 - 2810379706

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: C/C++, Linux, GNU software development - interest in Distributed Embedded Systems

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Η διπλωματική αφορά τη δημιουργία πλατφόρμας (out-of-hospital use case) που υποστηρίζει patient-to-cloud και cloud-to-doctor connections για επεξεργασία καρδιακών σημάτων (ECG) και αυτόματη ανίχνευση καρδιακών παθήσεων (nonfatal arrhythmias).

Ο cloud server (embedded systems cluster) όσο και τα doctor/patient agents θα υλοποιηθούν σε ARM v7 και v8 microprocessors και θα συνδυαστούν με τον STMicroelectronic's Bodygateway pulse sensors για λήψη και αποστολή ECG data. Η μελέτη του server θα αφορά την απόδοση (που εξαρτάται από τον αριθμό συσκευών), την επεκτασιμότητα (scalability) όσο και την κατανάλωση του συστήματος σε real-time. Η κατανάλωση θα εξεταστεί μέσω INA219 sensor devices (και διασυνδέσεων με mezzanine board στον cluster που θα αποτελεί τον cloud server.

Η διπλωματική επίσης θα εξετάσει την οπτικοποίηση σε πραγματικό χρόνο (π.χ. μέσω Xwindows) των ECG signals και μετρικών απόδοσης των υποσυστημάτων patient, doctor και cloud server.

13) Ο εικονικός χώρος ή εικονική πραγματικότητα με τεχνολογίες 3D

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: ΔΡΑΚΑΚΑΗ ΕΡΜΙΟΝΗ

Βαθμός Δυσκολίας: Β

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: JAVA, 3D-animation

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Η πτυχιακή περιλαμβάνει πλήρη περιγραφή

- Η καταγραφή ιστορικών κτηρίων, τοποθεσιών και αντικειμένων για ανακατασκευή ή αναπαλαίωση σε περιπτώσεις που έχουν υποστεί καταστροφές από φωτιές, σεισμούς, πλημμύρες, πολέμους
- Η δημιουργία εκπαιδευτικού υλικού για ερευνητές και μαθητές της ιστορίας και του πολιτισμού
- Η εικονική ανακατασκευή ιστορικών μνημείων και αντικειμένων που πλέον δεν υπάρχουν ή υπάρχουν μερικώς
- Η εικονική τρισδιάστατη εξομίωση μνημείων και αντικειμένων με επιλογές επανόρθωσης και ανάπλασης τμημάτων του τρισδιάστατου μοντέλου
- Η εικονική τρισδιάστατη απόδοση αρχαιολογικών ανασκαφών
- Η αναπαράσταση χώρων από οπτικές γωνίες που είναι αδύνατον να πραγματοποιηθούν στον πραγματικό κόσμο εξαιτίας των μεγεθών ή της θέσης
- Η αλληλεπίδραση με τα πολιτιστικά αντικείμενα (σε εικονικό περιβάλλον) χωρίς το φόβο για κάποια ζημιά
- Οι εφαρμογές προβολής του πολιτιστικού πλούτου π.χ. εικονικός τουρισμός και εικονικά μουσεία
- Η κατασκευή ρεαλιστικών τρισδιάστατων μοντέλων που μπορούν να βοηθήσουν ουσιαστικά στη μελέτη αντικειμένων από απόσταση, καθώς και στη διεύρυνση του πλήθους ατόμων που μπορούν να μελετήσουν ταυτόχρονα κάθε αντικείμενο
- Η συγκέντρωση και παρουσίαση όλων των πληροφοριών που απαιτούνται για την τεκμηρίωση μέσω μίας βάσης δεδομένων τρισδιάστατης πληροφορίας. Στην πραγματικότητα κάθε ένα από τα παραπάνω κίνητρα καθορίζει και ένα πλήθος απαιτήσεων. Μερικές από αυτές είναι οι εξής:
- Η γεωμετρική ακρίβεια
- Η δυνατότητα αποτύπωσης τυχόν λεπτομερειών
- Ο φωτορεαλισμός
- Το χαμηλό κόστος
- Η φορητότητα
- Η προσαρμοστικότητα
- Τα μεγέθη πληροφορίας που φέρουν τα τρισδιάστατα μοντέλα
- Ο χρόνος ψηφιοποίησης και μοντελοποίησης
- Η εξειδίκευση προσωπικού και η τεχνική υποστήριξη

14) ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΓΙΑ ΣΥΠΛΗΡΩΜΑΤΑ ΔΙΑΤΡΟΦΗ ΣΕ ANDROID

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 3

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: 3494,3519,3651

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: JAVA, SQL, ANDROID

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Κατασκευή e-shop διαδικτυακή πλατφόρμα και android app , το e-shop αφορά ένα κατάστημα που θα ανοίξει αυτό το διάστημα , ειδικεύεται σε συμπληρώματα διατροφής και άλλα διάφορα είδη φαγωσιμών.

1) Σκοπός είναι να δημιουργήσουμε μια διαδικτυακή πλατφόρμα με φιλικό περιβάλλον προς το χρήστη.

2) Δημιουργία members area.

3) Κατάλογος προϊόντων ανά κατηγορία.

4) Παραγγελιοληψία.

5) Αγγλικά και Ελληνικά ως προεπιλεγμένη γλώσσα.

15) Ανάπτυξη διαδικτυακού ιστότοπου σε php & mysql για την οργάνωση εταιρείας ανάπτυξης και συντήρησης πληροφοριακών συστημάτων

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: ΠΟΥΛΑΚΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ ΑΜ: 3264

Βαθμός Δυσκολίας: Γ

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: PHP, MYSQL, HTML5.0

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Σκοπός της πτυχιακής εργασίας είναι η οργάνωση:

- Πελατών
- Αποθήκης
- Εργασιών
- Επισκέψεων

- Εξόδων υλοποίησης εγκαταστάσεων
- Εξόδων συντήρησης εγκαταστάσεων
- Εξόδων επισκέψεων
- Εξοπλισμού

Ο λόγος για τον οποίο θα αντυχθεί ο ιστότοπος διαδικτυακά είναι για την πρόσβαση απο οπουδήποτε οποιαδήποτε στιγμή.

Το hosting θα γίνει απο το..... .

Θα χρησιμοποιηθεί ρηρ για την ανάπτυξη του interface του χρήστη και για την εισαγωγή και εξαγωγή πληροφοριών θα χρησιμοποιηθεί βάση δεδομένων και mysql.

Ο ιστότοπος θα είναι προσβάσιμος και λειτουργικός απο οποιαδήποτε συσκευή(smartphone,tablet,pc) με την χρήση browser.

16) Εμπλουτίζοντας το Google Drive με ετικέτες ορισμένες από το χρήστη

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: ακουμιανάκης δημοσθένης

Τηλέφωνο: 2810-379190

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Βασίλης Τσιμπραγάκης

Βαθμός Δυσκολίας: Γ

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Καμία

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Η πτυχιακή θα εστιάσει στο Google Drive με στόχο τη διερεύνηση των δυνατοτήτων εμπλουτισμού των μεταδεδομένων αρχείων. Ειδικότερα, θα εξεταστεί το API του Drive και οι επεκτάσεις που απαιτούνται να γίνουν έτσι ώστε να καθίσταται δυνατή η κατηγοριοποίησή τους, η ανάκτησή τους και η δημιουργία ψηφιακών συλλογών.

17) 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 Ανάληψης Πτυχιακής: Ο φοιτητής θα πρέπει να έχει άριστες γνώσεις σε Τεχνητή Νοημοσύνη. Θα πρέπει να έχει περάσει με καλό βαθμό τα μαθήματα «Λογικός Προγραμματισμός» και «Τεχνητή Νοημοσύνη».

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

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. 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 κατηγορημα του. Η ίδια τεχνική θα μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την κατασκευή πολλών διαφορετικών προγραμμάτων. Η υλοποίηση του συστήματος θα γίνει σε Prolog την οποία θα πρέπει να γνωρίζει άριστα ο φοιτητής. Επίσης, απαιτείται καλή γνώση Java ή Visual Basic για υλοποίηση της διεπικοινωνίας του συστήματος. Επιπλέον, ο φοιτητής θα πρέπει να γνωρίζει αρκετά καλά Δομές Δεδομένων και Τεχνολογία Λογισμικού.

18) 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

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

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

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

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. Η υλοποίηση του συστήματος θα γίνει σε Prolog την οποία θα πρέπει να γνωρίζει άριστα ο φοιτητής. Επίσης, θα πρέπει να γνωρίζει πολύ καλά Java ή Visual Basic για υλοποίηση της διεπικοινωνίας του συστήματος. Επιπλέον, ο φοιτητής θα πρέπει να έχει άριστες γνώσεις σε Βάσεις Δεδομένων για το σχεδιασμό της βάσης δεδομένων (ιδιαίτερα το μοντέλο οντότητα-συσχέτιση) καθώς και άριστη γνώση από Τεχνητή Νοημοσύνη της ενότητας που αφορά την επεξεργασία φυσικής γλώσσας. Επιπλέον, θα πρέπει να γνωρίζει άριστα την Ελληνική γλώσσα.

19) A literature Review for Serious Games

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού Τ.Ε.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: βιδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 2810-379892

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: Γκουμάνη Χριστίνα

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: -

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

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 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.

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
3. Zyda, M., 2005. From visual simulation to virtual reality to games. Computer, p25. <https://pdfs.semanticscholar.org/a459/2975c28861b8aae4870e23612388cdfda67a.pdf>
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.

20) Μετάδοση πολυμέσων και γραφικών μέσω διαδικτύου

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: μαλάμος αθανάσιος

Τηλέφωνο: 2810379884

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

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

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

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.

21) Πλοήγηση σε χώρους. Αξιολόγηση νέων τεχνικών και επιδεικτικές εφαρμογές.

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: μαλάμος αθανάσιος

Τηλέφωνο: 2810379884

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Διαδικτυακά πολυμέσα και γραφικά ή σχετικό μάθημα

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Στην εργασία αυτή θα μελετήσουμε όλες τις νέες τεχνικές πλοήγησης. Θα στηριχθούμε σε τεχνικές που συνδυάζουν εργαλεία πλοήγησης που προσφέρουν οι αισθητήρες, οι μικροσυσκευές, οι πλατφόρμες νεφών αλλά και οι τηλεπικοινωνιακοί πάροχοι και οι πάροχοι διαδικτύου. Στα πλαίσια της εργασίας θα γίνει ανάπτυξη και πιλοτικών εφαρμογών επίδειξης.

22) Εφαρμογή αναζήτησης και επιλογής ταξί

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: μαλάμος αθανάσιος

Τηλέφωνο: 2810379884

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: B

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: γνώσεις διαδικτύου

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Πρόκειται για μια online πλατφόρμα όπου ο χρήστης έχει την δυνατότητα να κάνει κράτηση για Ταξί.

- Η αναζήτηση θα μπορεί να γίνει βάση της επιθυμητής τοποθεσίας, των αριθμό των ατόμων καθώς και την ημερομηνία.
- Σύνδεση με google-maps API έτσι ώστε ο χρήστης να μπορεί να δει:
 - ο διαδρομή στον χάρτη
 - ο την διάρκεια
 - ο την χρέωση(κατά προσέγγιση) της διαδρομής βασισμένο στον αλγόριθμο χρέωσης που ισχύει για τα Ταξί.
- Στην επιβεβαίωση θα αποστέλλεται δυναμικό e-mail σε πελάτη και οδηγό με όλες τις πληροφορίες για το ταξίδι
- Δυνατότητα επισκόπησης ιστορικού με τις κρατήσεις που έχουν γίνει.

23) Αλγόριθμοι αραιοποίησης πινάκων Διακριτού Μετασχηματισμού Fourier και μερικές εφαρμογές τους

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

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

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: μαλάμος αθανάσιος

Τηλέφωνο: 2810379884

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Διαδικτυακά πολυμέσα και γραφικά ή σχετικό μάθημα

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

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>) και θα προωθήσει την έρευνα σε θέματα αντίστροφης κινηματικής και δυναμικής στα ανθρωπόμορφα μονέλα.

25) Ανάπτυξη εκπαιδευτικού παιχνιδιού για το δίκτυο υψηλής τάσης της Κρήτης (Serious game for power grids).

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού Τ.Ε.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: βιδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 2810-379892

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Κοντούλης Βασίλειος 3714, Τράμπας Απόστολος-Μάριος 3618

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: -

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Στόχος της πτυχιακής εργασίας είναι ο σχεδιασμός και η ανάπτυξη παιχνιδιού για την εκπαίδευση ηλεκτρολόγων στα δίκτυα υψηλής τάσης. Ο χρήστης θα καλείται να δημιουργήσει το δίκτυο υψηλής τάσης στο χάρτη της Κρήτης και να το τροποποιήσει ανάλογα με τα σενάρια που θα του ζητηθούν να φέρει εις πέρας. Το παιχνίδι θα είναι βασισμένο σε web based τεχνολογίες, γι' αυτό θα γίνει χρήση html5 και JavaScript καθώς και τεχνολογίες 3D χαρτών και 3D γραφικών και θα μπορεί να υποστηριχθεί και σε smart συσκευές όπως smartphones, tablets.

26) Σχεδιασμός και ανάπτυξη διαδραστικής εφαρμογής για την πρόληψη της νόσου του Alzheimer

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού Τ.Ε.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: βιδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 2810-379892

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: Κυριακοπούλου Μαρίνα - 3890

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: χρήση Visual Studio 2015

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Σύμφωνα με έρευνες που έχουν διεξαχθεί, έχει αποδειχθεί ότι η συστηματική ενασχόληση ενός ατόμου, με παιχνίδια τα οποία αποσκοπούν στην εξάσκηση της μνήμης και της συγκέντρωσης, συμβάλλει στην μακροχρόνια διατήρηση της μνήμης του ανθρώπου και συνεπώς στην πρόληψη της πιο κοινής μορφής άνοιας, γνωστής και ως «νόσος Alzheimer».

Σκοπός της πτυχιακής αυτής είναι ο σχεδιασμός και η δημιουργία μιας εφαρμογής, η οποία σύμφωνα με τα εκπαιδευτικά πρότυπα, θα βοηθήσει τον χρήστη στην όξυνση της μνήμης του, ενώ παράλληλα θα εξετάζεται και η κατάστασή της, σε ένα φιλικό προς τον ίδιο περιβάλλον.

27) HTML5 Ηλεκτρονικά παιχνίδια στο διαδίκτυο.

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: μαλάμος αθανάσιος

Τηλέφωνο: 2810379884

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: Σταυρουλάκης Γιώργος με AM : 3341

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: καμία

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

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.

28) Μελέτη των απαιτήσεων και των σύγχρονων λύσεων σε εφαρμογές ηλεκτρονικών πωλήσεων.

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: μαλάμος αθανάσιος

Τηλέφωνο: 2810379884

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Γ. Τριανταφύλλου

Βαθμός Δυσκολίας: B

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: καμια

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Στα πλαίσια της εργασίας αυτής θα γίνει μελέτη των απαιτήσεων και των λύσεων ανοικτού κώδικα που προσφέρονται στο χώρο του ηλεκτρονικού εμπορίου. Για επιδεικτικούς λόγους θα αναπτυχθεί μια πλήρης εφαρμογή ηλεκτρονικού εμπορίου που ενσωματώνει όλες τις νέες τεχνικές και τάσεις στο χώρο.

29) Μελέτη και ανάπτυξη εφαρμογής αποτύπωσης και διαχείρισης εσωτερικών διαδικασιών σε επιχειρήσεις και οργανισμούς

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: μαλάμος αθανάσιος

Τηλέφωνο: 2810379884

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Στέλιος Κλίνης

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: καμια

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Στην εργασία αυτή θα γίνει η μελέτη των λύσεων που υπάρχουν σε λογισμικά ανοικτού κώδικα για την ανάπτυξη και εφαρμογή ροών και διαδικασιών επιχειρήσεων και οργανισμών. Με τη χρήση περιβάλλοντος ανοικτού κώδικα και κατόπιν της σχετικής αξιολόγησης θα γίνει και η επιδεικτική ανάπτυξη των διαδικασιών και των ροών στα όρια ενός φορέα.

30) 1. Ανάπτυξη αυτόνομου συστήματος τηλεματικής για τον εντοπισμό της θέσης οχήματος

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων Τ.Ε.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: πάλλης ευάγγελος

Τηλέφωνο: +30 2810 379828

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Python, PostgreSQL, Map-matching Algorithms, Προγραμματισμός σε Android

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Στόχος της εργασίας είναι ο σχεδιασμός και η ανάπτυξη ενός αυτόνομου συστήματος τηλεματικής με δυνατότητα συλλογής και καταγραφής δεδομένων θέσης οχήματος από δορυφόρο, προώθησης τους σε απομακρυσμένο εξυπηρετητή για επεξεργασία και αποθήκευσή τους σε βάση δεδομένων. Στο σύστημα θα ενσωματωθεί εφαρμογή η οποία θα επεξεργάζεται τα δεδομένα της θέσης του οχήματος, θα τα ταυτοποιεί σε χάρτη και θα δύναται να εξάγει στατιστικά στοιχεία ανα οδικό άξονα. Στα πλαίσια της υλοποίησης της εργασίας θα χρησιμοποιηθούν υποσυστήματα όπως ένα ενσωματωμένο υπολογιστικό σύστημα (embedded system), ένας OBD-II adapter με ενσωματωμένο Bluetooth, μια συσκευή εντοπισμού θέσης GPS και ένα επιταχυνσιόμετρο. Το σύνολο των δεδομένων που αφορούν τη γεωγραφική θέση του οχήματος θα αποθηκεύονται στο ενσωματωμένο υπολογιστικό σύστημα και εν συνεχεία θα αποστέλλονται ως αρχείο μέσω σύνδεσης 4G ή WLAN στον κεντρικό εξυπηρετητή. Κατόπιν με τεχνικές “map-matching” θα τοποθετούνται τα δεδομένα σε χάρτη.

31) 1. Ανάπτυξη αυτόνομου συστήματος τηλεματικής για την απομακρυσμένη συλλογή, καταγραφή και επεξεργασία δεδομένων οχήματος

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων Τ.Ε.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: πάλλης ευάγγελος

Τηλέφωνο: +30 2810 379828

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Python, PostgreSQL, OBD, Προγραμματισμός σε Android

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Στόχος της εργασίας είναι ο σχεδιασμός και η ανάπτυξη ενός αυτόνομου συστήματος τηλεματικής με δυνατότητα συλλογής και καταγραφής δεδομένων οχήματος, προώθησης τους σε απομακρυσμένο εξυπηρετητή για επεξεργασία και αποθήκευσή τους σε βάση δεδομένων. Στο σύστημα θα ενσωματωθεί εφαρμογή η οποία θα επεξεργάζεται σε πραγματικό χρόνο τα στοιχεία διάγνωσης και λειτουργίας του οχήματος με στόχο την ανάλυση της οδηγικής συμπεριφοράς του χρήστη. Στα πλαίσια της υλοποίησης της εργασίας θα χρησιμοποιηθούν υποσυστήματα όπως ένα ενσωματωμένο υπολογιστικό σύστημα (embedded system), ένας OBD-II adapter με ενσωματωμένο Bluetooth, μια συσκευή εντοπισμού θέσης GPS και ένα επιταχυνσιόμετρο.

Στόχος είναι ο προσδιορισμός δεικτών που θα παρουσιάζουν την επίδραση της οδηγικής συμπεριφοράς στην οδική ασφάλεια και το περιβάλλον. Για παράδειγμα η μέση, ελάχιστη και μέγιστη επιτάχυνση ανά διαδρομή, δείχνει πόσο επιθετικά κινείται ένας οδηγός στο συγκεκριμένο οδικό άξονα. Η μέση ταχύτητα σε συνάρτηση με τις στροφές του κινητήρα και τη σχέση στο κιβώτιο ταχυτήτων δείχνει αν ο τρόπος οδήγησης είναι αποδοτικός/οικονομικός σε συνάρτηση με την κατανάλωση καυσίμου και την περαιτέρω επιβάρυνση του περιβάλλοντος.

32) Ολοκληρωμένο σύστημα για την παροχή τουριστικών υπηρεσιών με Τεχνολογίες JAVA

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: 3210

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: JAVA, SQL, ORACLE

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Θέλουμε να φτιάξουμε ένα σύστημα για την παροχή/καθοδήγηση για ψυχαγωγία και διακοπές σε ένα συγκεκριμένο μέρος. Θέλομε 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 (αφιετήρια προορισμό και ώρες που γίνονται) και ποίες είναι οι τιμές.
 - II. 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

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.**

33) Προσαρμοσμένη περιήγηση με τη χρήση επεκτάσεων (plug-ins) για τη δημιουργία μεταδεδομένων υψηλής προστιθέμενης αξίας

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: ακουμιανάκης δημοσθένης

Τηλέφωνο: 2810-379190

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Μιχάλης Γαραγανουράκης

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Γνώση της εργαλειοθήκης materialize

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Η εν λόγω πτυχιακή εργασία θα μελετήσει μηχανισμούς προσαρμοσμένης περιήγησης στο διαδίκτυο που θα επιτρέπουν μεταξύ άλλων τη δημιουργία ψηφιακών συλλογών που θα χαρακτηρίζονται από μεταδεδομένα υψηλής προστιθέμενης αξίας. Ειδικότερα, η προσαρμοσμένη περιήγηση θα επιτρέπει σε ένα χρήστη να 'συλλέγει' από το διαδίκτυο ψηφιακούς πόρους (ιστοσελίδες, έγγραφα, πολυμεσικό υλικό) και να κατατάσσει σε ένα αποθετήριο ψηφιακών συλλογών για μελλοντική χρήση. Οι συλλογές αυτές θα μπορούν να τύχουν επιπρόσθετης επεξεργασίας και εμπλουτισμού με τη χρήση μετα-δεδομένων (π.χ. ετικέτων ορισμένων από το χρήστη) ανεξαρτήτως αυτών που μπορεί ήδη να τις χαρακτηρίζουν στις υπηρεσίες από τις οποίες προέρχονται). Με το τρόπο αυτό θα υποστηρίζονται ευέλικτη οργάνωση ψηφιακών πόρων, θεματική αναζήτηση, διαμοιρασμός μετα-δεδομένων, κλπ.

34) Συνδυάζοντας την εξιστόρηση χρηστών (user stories), θεματικές ετικέτες (tags) και χωρικά δεδομένα (location-based services) για τη δημιουργία θεματικών ψηφιακών συλλογών

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: ακουμιανάκης δημοσθένης

Τηλέφωνο: 2810-379190

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: Ιωάννης Θεοδορακόπουλος

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Γνώση της βιβλιοθήκης materialize

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Η εν λόγω πτυχιακή εργασία μελετά σύγχρονες βιβλιοθήκες ανάπτυξης συστημάτων συνεργασίας στον Παγκόσμιο Ιστό. Ο φοιτητής θα βασιστεί στην εργαλειοθήκη materialize για να σχεδιάσει και να αναπτύξει μια υπηρεσία που θα επιτρέπει σε χρήστες να παράγουν περιεχόμενο (εξιστορήσεις, ετικέτες, κλπ) σχετικό με ένα χώρο, αντικείμενο ή δραστηριότητα και με τον τρόπο αυτό να εμπλουτίζεται συνεχώς ο ψηφιακός περίγυρος μιας γεωγραφικής περιοχής. Ταυτόχρονα, η υπηρεσία θα υποστηρίζει μηχανισμούς αφύπνισης και επίγνωσης σχετικά με τις συνεισφορές τρίτων. Τέλος, η επεξεργασία του περιεχομένου θα μπορεί να συνιστά τεκμήριο είτε ανίχνευσης πιθανών δεσμών μεταξύ των μελών είτε προτροπής μελών για τη σύναψη δεσμών με άλλους.

35) Σύγχρονη συνεργασία εταίρων σε πολλαπλά περιβάλλοντα χρήσης με διαμοιρασμό χωρικών δεδομένων

Κατεύθυνση: Software Engineers

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: ακουμιανάκης δημοσθένης

Τηλέφωνο: 2810-379190

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: Μαρματάκης Δημήτριος

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Καμία

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Η εν λόγω πτυχιακή εργασία στοχεύει στην ανάπτυξη ενός συστήματος για την υποστήριξη σύγχρονων συνεργατικών καθηκόντων τα οποία καθορίζονται, μεταξύ άλλων και από τη σχετική θέση των μελών της ομάδας στο φυσικό περιβάλλον / χώρο. Το σύστημα που θα αναπτυχθεί πρέπει να υποστηρίζει πολλαπλές διεπαφές σε περιβάλλοντα επιτραπέζιου υπολογιστή και κινητής συσκευής (tablet) με δυνατότητες διαμοιρασμού χωρικής πληροφορίας,

ομαδικής αφύπνισης (group awareness) και συγχρονισμό καθηκόντων. Για την υλοποίηση του συστήματος θα αξιοποιηθούν κατάλληλες εργαλειαθήκες για την ανίχνευση της θέσης μελών της ομάδας στο χώρο, την ανάπτυξη εναλλακτικών αλληλεπιδραστικών αναπαραστάσεων που θα επιτρέπουν την από απόσταση έλεγχο της προόδου ενός συνεργατικού καθήκοντος καθώς και την επικοινωνία των μελών της ομάδας που υλοποιούν το καθήκον.

36) Κατασκευή Εφαρμογής Φορητής Ατζέντας-Ημερολόγιου

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: αϊβαλής κωστής

Τηλέφωνο: 6944437265

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Τσαμπακιούρης Πέτρος

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Java, Android

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Η πτυχιακή στοχεύει στην κατασκευή ηλεκτρονικού ημερολογίου-ατζέντας σε περιβάλλον Android.

Πέραν του ημερολογίου, ο χρήστης θα μπορεί να τοποθετεί events και reminders, θα μπορεί να διαχειρίζεται to-do λίστες. Και να αποθηκεύσει, πολυμέσα, links για web sites και πληροφορίες κλπ. έτσι ώστε να μπορεί να έχει πρόσβαση και να τα οργανώνει.

37) Διαδικτυακό Σύστημα Παραγγελιών για Συνεργείο Καθαρισμών

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: αϊβαλής κωστής

Τηλέφωνο: 6944437265

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Νίκος Σπύρου

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Java, GWT

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Η πτυχιακή έχει σαν θέμα τον σχεδιασμό και την υλοποίηση διαδικτυακού συστήματος, υλοποιημένου σε GWT που θα παρουσιάζει τις υπηρεσίες ενός συνεργείου καθαρισμών, τους τιμοκατάλογους και θα δέχεται παραγγελίες από ιδιώτες και εταιρίες.

Θα παρακολουθεί την πορεία των εργασιών και θα δέχεται πληρωμές μέσω paypal.

38) Σχεδίαση και Ανάπτυξη εφαρμογής ξενάγησης σε αρχαιολογικό χώρο με την χρήση αισθητήρων iBeacons

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: αϊβαλής κωστής

Τηλέφωνο: 6944437265

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Βαλαβάνης Αντώνης AM3708

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Java

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Η παρούσα πτυχιακή αποσκοπεί στην ανάπτυξη εφαρμογής που θα μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την αυτοματοποίηση της ξενάγησης σε αρχαιολογικούς χώρους και μουσεία μέσω συσκευών Android (smartphone ή tablet) με την χρήση αισθητήρων τοποθεσίας iBeacons.

Το σύστημα θα φορτώνει και θα προβάλλει αυτόματα πληροφορίες του ιδρύματος για τα εκθέματα αυτόματα, ανάλογα με την θέση του επισκέπτη,

39) Σύστημα διαχείρισης εργαστηρίου επισκευής Η/Υ

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Χατζηρήγας Κυριάκος 3276 Νικηφοράκης Ανδρέας 1005

Βαθμός Δυσκολίας: Γ

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: PHP, MYSQL

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Η πτυχιακή αφορά μία εφαρμογή για την πλήρη διαχείριση των εργασιών και του πελατολογίου μιας επιχείρησης επισκευής Η/Υ.

Η εφαρμογή θα βασίζεται σε μία mySQL βάση δεδομένων ενώ το user interface θα σχεδιαστεί σε [Java/Python]. Ο σκοπός της εφαρμογής είναι να διαχειρίζεται όλα τα στοιχεία των πελατών και των μηχανημάτων (PC, Laptop, Tablet κλπ), αναλυτικά και δομημένα σε κατηγορίες, για πιο αποτελεσματική αναζήτηση και διεκπεραίωση των εργασιών για εξοικονόμηση χρόνου και αποδοτική παρακολούθηση της πορείας της επισκευής.

Η εφαρμογή θα έχει τις εξής βασικές δυνατότητες

- Διαχείριση Πελατολογίου
- Διαχείριση μηχανημάτων με αναλυτικά στοιχεία
- Διαχείριση επισκευών με αυτόματη ενημέρωση πελάτη όταν ολοκληρωθεί η επισκευή
- Αναζήτηση οποιουδήποτε στοιχείου ή πληροφορίας για αναλυτική και πλήρη εικόνα
- Διαχείριση αποθήκης ανταλλακτικών
- Εξαγωγή στατιστικών στοιχείων
- Ευρεία υποστήριξη λειτουργικών συστημάτων (Windows/Linux)

40) ΣΥΣΤΗΜΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΩΝ ΑΝΑΓΚΩΝ

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: 3856

Βαθμός Δυσκολίας: Γ

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: PHP, MYSQL,HTML5.0

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Θέλουμε να αποθηκεύουμε πληροφορίες για τα παρακάτω.

Κινηματογράφους (διεύθυνση (περιοχή και αριθμός και δρόμος), ωράριο, καθημερινή θεματολογία).

Βενζινάδικα (ωράριο, διεύθυνση)

Χάρτη της πόλης (ο χάρτης θα είναι κυρίως οι αποστάσεις από την μια περιοχή στην άλλη) ο χρόνος που χρειάζεται για τις μετακινήσεις θα χωρίζεται σε δύο χρονικά μέρη όταν υπάρχει ή όχι κυκλοφοριακό πρόβλημα. Δηλαδή 08:00-09:00 & 13:00-15:00 υπάρχει κυκλοφορία και θα είναι πιο αργές οι μετακινήσεις. Για κάθε χρήστη του συστήματος θα πρέπει 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

Supermarket (ωράριο, διεύθυνση)

Το σύστημα θα υποστηρίζει τις παρακάτω λειτουργίες

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

Εισαγωγή και ακύρωση ραντεβού κάποιου χρήστη. Όταν ο χρήστης εισάγει ένα νέο ραντεβού θα πρέπει να γίνεται ο έλεγχος αν οι λοιπές υποχρεώσεις του χρήστη επιτρέπουν την πραγματοποίησή του. Π.χ. αν έχει άλλο ραντεβού την ίδια ώρα ή αν έχει ραντεβού το οποίο τελειώνει λίγο πριν αλλά λόγω της απόστασης δεν προλαμβάνει να πάει στο νέο ραντεβού.

Ο χρήστης θα μπορεί να ζητήσει να πάει σε κάποιο βενζινάδικο. Το σύστημα ανάλογα με την περιοχή στην οποία βρίσκεται θα το δρομολογεί στο πιο κοντινό βενζινάδικο στο οποίο προλαβαίνει να πάει πριν κλείσει. Αυτό σημαίνει ότι δεν είναι αναγκαίο να τον στείλει στο πιο κοντινό αν αυτό θα κλείσει μέχρι να πάει εκεί (ή αν είναι ήδη κλειστό). Επίσης θα πρέπει να λαμβάνονται υπόψη και οι επόμενες υποχρεώσεις του χρήστη. Αν από το πιο κοντινό βενζινάδικο το οποίο δεν θα έχει κλείσει μέχρι να πάει σε αυτό ο χρήστης η απόσταση από εκεί μέχρι το επόμενο ραντεβού το χρήστη είναι μεγάλη και δεν προλαβαίνει να πάει ο χρήστης τότε το σύστημα θα τον δρομολογεί σε βενζινάδικο που είναι στον δρόμο του. Μόνο αν δεν υπάρχει τέτοιο βενζινάδικο θα το δρομολογεί κάπου αλλού βγάνοντας το αναγκαίο μήνυμα.

Ο χρήστης θα μπορεί να ζητήσει να πάει σε κάποιο κινηματογράφο. Μπορεί να ζητήσει και συγκεκριμένη ταινία. Η δρομολόγηση θα γίνεται με κριτήρια αν προλαβαίνει ο χρήστης να πάει και στο πιο κοντινό.

Ο χρήστης θα μπορεί να ζητήσει να πάει σε κάποιο Supermarket. Η δρομολόγηση θα γίνεται όπως και στα βενζινάδικα με την διαφορά ότι θα υπολογίζεται και ένα 40 λεπτό για ψώνια. Αν ο χρήστης δεν προλαβαίνει θα του εμφανίζεται το κατάλληλο μήνυμα.

41) Ανάπτυξη παιχνιδιού στην παιχνιδομηχανή Unity 3D

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων Τ.Ε.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παχουλάκης ιωάννης

Τηλέφωνο: 302810379388

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Κώστας Ξυνός

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Εισαγωγικές γνώσεις στη Unity game engine

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Στο πλαίσιο της πτυχιακής θα αναπτυχθεί ένα gaming περιβάλλον στη Unity, όπου θα υπάρχουν "τέρατα" (π.χ. αρκούδες, λύκοι). Ο χρήστης θα οδηγεί τον παίκτη να αναπτύξει δυνατότητες (abilities, spells) που θα χρησιμοποιεί για εξουδετερώσει τα τέρατα και να φτάσει έναν στόχο. Θα χρησιμοποιηθούν έννοιες όπως hit points, mana pool και spells.

42) Κατασκευή οικογενειακού Βιντεο-άλμπουμ με χρήση Adobe Premiere

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων Τ.Ε.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παχουλάκης ιωάννης

Τηλέφωνο: 302810379388

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Παναγιώτης Τσιπούρης AM 2601

Βαθμός Δυσκολίας: Β

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Γνώση Adobe Premiere

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Θέμα της πτυχιακής είναι η κατασκευή ενός οικογενειακού βιντεο-άλμπουμ. Θα χρησιμοποιηθεί το πρόγραμμα επεξεργασίας βίντεο Adobe Premiere και θα χρησιμοποιηθούν κατάλληλα εφέ και τρανζίσιονς με σκοπό την ανάδειξης της σημασίας της οικογένειας.

43) Ανάπτυξη Παιχνιδιού τύπου Παζλ στη Unity

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων Τ.Ε.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παχουλάκης ιωάννης

Τηλέφωνο: 302810379388

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: Σταυρουλάκης Γεώργιος (AM 3341)

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Εισαγωγικές γνώσεις στη Unity game engine

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Η πτυχιακή εργασία έχει θέμα την κατασκευή puzzle games για συσκευές Android με χρήση της Unity Game Engine.

Η σχετική εφαρμογή θα δημιουργεί ένα παζλ με βάση μια εικόνα που θα δίνεται. Θα υπάρχουν επίπεδα δυσκολίας με βάση τον αριθμό των κομματιών καθώς και ειδικό επίπεδο "junior" για μικρότερες ηλικίες και σχεδιασμένο κατάλληλα για παιδιά από 6 έως 10 ετών. Ανάλογα με το επίπεδο που επιλέγει ο χρήστης θα παρουσιάζονται και τα ανάλογα παζλ που πρέπει να ολοκληρώσει για να ολοκληρωθεί το επίπεδο.

Η υλοποίηση της εφαρμογής και ο σχεδιασμός της θα γίνει με την χρήση της Unity 3D game engine και η λειτουργικότητα σε scripting language που επιτρέπει η πλατφόρμα.

44) ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΒΙΝΤΕΟ 360 ΜΟΙΡΩΝ ΜΕ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΔΙΑΔΡΑΣΗΣ

Κατεύθυνση: Networks Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παναγιωτάκης σπυρίδων

Τηλέφωνο: 0030 2810 379707

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: ΠΟΛΥΜΕΣΑ

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

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

45) Πληροφοριακό Συστήμα για e-shop (JAVA & ORACLE)

Κατεύθυνση: Software Engineers

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: 3535,3480

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: JAVA, SQL,ORACLE

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Θέλουμε να κατασκευάσουμε ένα πληροφοριακό σύστημα για ηλεκτρονικό εμπόριο μια εταιρίας. Χρειαζόμαστε να αποθηκεύουμε την παρακάτω πληροφορία

1. Για κάθε κατάσταση της εταιρίας την διεύθυνση του, το όνομα του διευθυντή, το τηλέφωνο του.
2. Για κάθε προϊόν που πουλάει η εταιρία θέλουμε να αποθηκεύουμε τον κωδικό του, την τιμή του, την ονομασία του, την κατηγορία στην οποία ανήκει (π.χ. κινητή τηλεφωνία, φορητοί Η/Υ κτλ), και την εταιρία που το παράγει.
3. Για κάθε πελάτη θέλουμε να αποθηκεύουμε το όνομα του, την διεύθυνση, το τηλέφωνο του, τον αριθμό πιστωτικής και ένα μοναδικό κωδικό ο οποίος θα ανατίθεται στον πελάτη αυτόματα. Επίσης ο χρήστης θα έχει ένα username & passwd
4. Για κάθε παραγγελία, τον κωδικό της παραγγελίας (μοναδικός και αυτόματος κάθε φορά), τον πελάτη που την κάνει, και αν έχει διεκπεραιωθεί ή όχι καθώς και τον χρόνο που έγινε η παραγγελία και τον χρόνο που διεκπεραιώθηκε.
5. Για κάθε προϊόν θέλουμε να αποθηκεύουμε πληροφορία για τις διαθέσιμες ποσότητες που υπάρχουν σε κάθε υποκατάστημα.

Το σύστημα πρέπει να υποστηρίζει τις παρακάτω διεργασίες

1. Εγγραφή ενός νέου χρήστη. Ο χρήστης θα δίνει όλα τα αναγκαία στοιχεία και θα επιλέγει ένα δικό του username/passwd. Το σύστημα θα ελέγχει αν είναι μοναδικό το username και αν δεν είναι θα ζητάει από τον χρήστη να δώσει ένα νέο.
2. Παραγγελίες μέσω διαδικτύου. Θα επιτρέπεται στον χρήστη να κάνει αναζήτηση τόσο ανά κατηγορία, όσο και ανά εταιρία και ανά

συγκεκριμένο προϊόν. Ο χρήστης θα μπορεί να επιλέγει οποιοδήποτε προϊόν για το καλάθι αγορών.

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

46) E-SHOP για προϊόντα υψηλής τεχνολογίας

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 3

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: 3942,3314,3241

Βαθμός Δυσκολίας: B

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: JAVA, SQL, ANDROID, C++

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Πρόκειται για ένα e-shop που θα περιέχει προϊόντα τεχνολογίας. Θα υπάρχουν οι εξής δυνατότητες:

- Βάση δεδομένων όπου θα υπάρχουν τα προϊόντα και τα χαρακτηριστικά
- Βάση δεδομένων για τους χρήστες για αποθήκευση στοιχείων
- Θα υπάρχουν τα εξής tabs:
 - Main page
 - Contact-information
 - Καλάθι αγορών
 - sign in
 - Sign up
 - Προϊόντα ανά κατηγορία (Θα υπάρχει φίλτρο για γρήγορη πρόσβαση)
 - Σύγκριση προϊόντων
 - Chat ώστε να επικοινωνούν οι χρήστες και ανταλλάζουν απόψεις
- Η ιστοσελίδα θα υλοποιηθεί σε εφαρμογή (application android ή windows 10 UWP)

Στην main page θα υπάρχουν διαφημίσεις διάφορων προϊόντων, βίντεο και gallery με εικόνες, επίσης θα υπάρχει εγγραφή για το newsletter και στο τέλος της σελίδας θα υπάρχει label με κουμπιά γρήγορης πρόσβασης για τα social media (Instagram, twitter, facebook).

Στο Contact- information θα υπάρχει τηλέφωνα επικοινωνίας για εξυπηρέτηση των πελατών και e-mail. Θα υπάρχει το καλάθι αγορών έτσι ώστε να ολοκληρωθεί η παραγγελία (θα υπάρχουν buttons επιλογής για τον τρόπο πληρωμής). Θα υπάρχει φόρμα για sign in όπου θα συμπληρώνει τα απαραίτητα στοιχεία ο κάθε χρήστης για την είσοδό του, επιπλέον θα γίνεται έλεγχος για την εγκυρότητα του χρήστη.

Θα υπάρχει επίσης μία φόρμα για το sign up όπου θα γίνεται η εγγραφή ενός νέου χρήστη.

Τα προϊόντα θα είναι χωρισμένα ανά κατηγορία κι επίσης θα υπάρχουν φίλτρα για γρήγορη πρόσβαση σε περίπτωση που ο χρήστης ψάχνει κάτι συγκεκριμένο, καθώς θα υπάρχει δυνατότητα για να αφήσουν είτε να δουν κριτικές άλλων πελατών για το κάθε προϊόν. Θα υπάρχει ένα search box όπου ο χρήστης θα έχει τη δυνατότητα να ψάξει απευθείας ένα συγκεκριμένο προϊόν βάσει μοντέλου, κωδικού κτλ.

Όσον αφορά τη σύγκριση προϊόντων, θα εμφανίζονται προϊόντα που έχουν επιλεγεί και θα πραγματοποιείται σύγκριση βάσει χαρακτηριστικών.

Θα υπάρχει δυνατότητα chat για επικοινωνία μεταξύ των χρηστών και για ανταλλαγή απόψεων και αποριών.

*Προαιρετικά όλα τα παραπάνω μπορούν να υλοποιηθούν σε ένα application για windows 10 UWP είτε android.

Οι γλώσσες που θα χρησιμοποιηθούν για την υλοποίηση της ιστοσελίδας είναι:

- Html5
- Css
- Php
- Sql
- Javascript
- Xml
- JQuery

Πιθανή γλώσσα για την εφαρμογή android ή windows θα είναι C#.

47) Σχεδίαση και ανάπτυξη android εφαρμογής για ηλεκτρονικές παραγγελίες ροφημάτων και snacks συγκεκριμένης καφετέριας.

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Μάριος Χαραλαμπάκης: A.M: 2315
Τσικαλούδης Ιωάννης : A.M: 1617

Βαθμός Δυσκολίας: Γ

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: JAVA, SQL, ANDROID

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Στόχος της εργασίας είναι η δημιουργία μιας mobile εφαρμογής ηλεκτρονικών παραγγελιών ροφημάτων και snacks η οποία θα είναι συμβατή με android smartphones και tablets. Η εφαρμογή θα έχει το όνομα και το λογότυπο της καφετέριας και θα παρέχει στους χρήστες την δυνατότητα να μπορούν να δουν τον κατάλογο με τα προϊόντα της καθώς και τις τιμές αυτών και να μπορούν να δώσουν ηλεκτρονικά την παραγγελία τους, επιλέγοντας τα προϊόντα της αρεσκείας τους για διανομή στον χώρο τους. Αρχικά θα πρέπει να σχεδιάσουμε το γραφικό περιβάλλον της εφαρμογής με στόχο να είναι ευχάριστο προς στους χρήστες και στην συνέχεια της λειτουργίας της έτσι ώστε να είναι εύκολες στις επιλογές τους. Για την υλοποίηση του προγραμματισμού της εφαρμογής θα χρησιμοποιηθούν οι κατάλληλες βιβλιοθήκες της Java.

48) Πληροφοριακό Σύστημα για Αλυσίδα Supermarket με JAVA & Oracle

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Ιωάννης Γιαννάς 3566

Βαθμός Δυσκολίας: B

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: JAVA, SQL, ORACLE

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Θέλουμε να αποθηκεύουμε την παρακάτω πληροφορία για μια αλυσίδα supermarket.

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

Επίσης θέλουμε να αποθηκεύουμε:

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

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

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

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

Κάθε προμηθευτής συνδέεται με πολλές αποθήκες και αντίστροφα.

Διαδικασίες που πρέπει να υποστηρίζονται.

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

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

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

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

49) Δημιουργία site-οδηγου για μια εκδήλωση γάμο ή βαφτιση με χρήση wordpress

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: 1846

Βαθμός Δυσκολίας: Γ

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Php, mysql

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Δημιουργία ενός site που θα παρέχει πληροφορίες για μια κοινωνική εκδήλωση. Για παράδειγμα για ένα γάμο θα παρέχονται πληροφορίες για μπομπονιέρες, νυφικά, κέντρα δεξιώσεων, catering, μουσική κάλυψη, φωτισμό κλπ. Επίσης θα υπάρχει δυνατότητα να ανταλλάζουν απόψεις οι επισκέπτες μέσω σχολίων όπως επίσης και να τους λύνονται διάφορες απορίες από τους

διαχειριστές του site. Εκτός αυτών μπορούμε να φτιάξουμε μια prepare list με θέματα που θα ήθελαν να δουν οι αναγνώστες στο site και να συμπληρώνετε από αυτούς σε περίπτωση που δεν υπάρχει αντίστοιχη κατηγορία.

Στην πορεία μπορεί να εξελιχτεί περισσότερο, ανάλογα με τις κατηγορίες θα μπορούμε να φιλοξενήσουμε και διάφορες διαφημίσεις συνδυαστικά πάντα με την εκάστοτε κατηγορία

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

Κατεύθυνση: Computer Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: γραμματικάκης μιλτιάδης

Τηλέφωνο: +30 - 2810379706

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: C/C++, Linux

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

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, δημιουργία κατάλληλων οδηγών συναρτήσεων (device drivers) για configuration/operation και συμβολή στο open source <http://hsoc.sourceforge.net>.

51) Lightweight Protothreads and Arduino (C/C++ programming)

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

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

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) που απευθύνονται σε χαμηλού κόστους μικροεπεξεργαστές/πλατφόρμες, όπως η σειρά Arduino. Ο νηματοειδής προγραμματισμός (threaded programming) θα χρησιμοποιηθεί 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 στόχος είναι επεκτάσεις ή/και βελτιώσεις (π.χ. βελτίωση της απόδοσης - performance/energy) της βιβλιοθήκης νημάτων.

52) ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΓΙΑ ΝΑΥΤΙΛΙΑΚΉ ΕΤΑΙΡΊΑ ΣΕ PYTHON

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: 3958

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: HTML 5.0, mysql,Python

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

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 κατέλκυσης.
- 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

1. 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
2. Το ίδιο και για τους πλοιάρχους
3. 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
4. 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

1. Διαχειριστής ο οποίος μπορεί να κάνει προστα-αφαίρεση εταιριών και δρομολογίων.
2. Τουριστικός πράκτορας ο οποίος μπορεί να κάνει κρατήσεις στο όνομα κάποιου πελάτη και ακύρωση μόνο των δικών του εισιτηρίων και όχι άλλων πρακτόρων.
3. 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).

53) Real-time embedded solutions using STM32 technology

Κατεύθυνση: Computer Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: γραμματικάκης μίλτιάδης

Τηλέφωνο: +30 - 2810379706

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

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

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

The project targets the growing demand for real-time embedded solutions using low-cost microprocessors. It focuses on connecting via bluetooth a medical device by ST Microelectronics called ST BodyGateway (which integrates sensors with STM32 running RTOS) to transmit ECG, respiratory and accelerometer data periodically via Bluetooth to another STM32 nucleo board (STM32F401RE with expansion board) running RTOS. Data received from the nucleo board will be further propagated to a server node (Dragonboard 410c running linux) via a lightweight network stack (e.g. lwIP) for upstream data processing. FreeRTOS tasks on nucleo board aim to balance between time-critical bluetooth and lwIP communication processes to avoid packet loss, while also considering (real-time) performance and scalability issues of computation elements and lightweight network stacks. Depending on availability, networking alternatives to use TCP or time-triggered communication (e.g. via CAN bus or TTEthernet switch) may also be examined.

Tools & documentation

1) STM32 CubeMX is a code generator used for initial visual configuration of STM32 boards. It can export auto-generated C code that initializes clocks, busses, timers, gpio, uart, FreeRTOS components according to user preferences.

Besides CubeMX software, board specific software (which contains examples & board related configuration) should be downloaded. This can be done automatically once the board model is selected from the user in the CubeMX environment.

Link: <http://www.st.com/en/development-tools/stm32cubemx.html?icmp=stm32cubemx...>

2) Open STM32 System Workbench is an IDE (based on eclipse) that is free and open source and it is used to open code exported from the previous tool (CubeMX) and further develop this code, compile it as well as debug it.

WARNING: It is highly recommended to download the whole Workbench instead of eclipse plugins as its already completely configured.

Link: <http://www.openstm32.org/Downloading+the+System+Workbench+for+STM32+inst...>

- Information on how to import CubeMX

project: <http://www.openstm32.org/Importing+a+STCubeMX+generated+project?structur...>

3) Information about STM32F401RE board

<http://www.st.com/en/microcontrollers/stm32f401re.html>

This webpage also contains links to the ST-Link utility that comes in handy for uploading executables and debugging your code.

4) Nucleo Bluetooth shield information & software

http://www.st.com/content/st_com/en/products/embedded-software/mcus-embe...

5) Ethernet shield

The following expansion shield is just an example (others could be used as well as long as an appropriate driver is found or created)

<http://www.wiznet.co.kr/product-item/w5500-ethernet-shield/>

6) FreeRTOS + TCP tutorial

http://www.freertos.org/FreeRTOS-Plus/FreeRTOS_Plus_TCP/index.html

54) Ένα σύστημα το οποίο θα παρέχει υπηρεσίες δρομολόγηση/καθοδήγηση στους χρήστες τους για τις καθημερινές δραστηριότητες σε εφαρμογή android

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: 2514,2624

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: JAVA, SQL, ANDROID

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Θέλουμε να αποθηκεύουμε πληροφορίες για τα παρακάτω.

1. Κινηματογράφους (διεύθυνση (περιοχή και αριθμός και δρόμος), ωράριο, καθημερινή θεματολογία).
2. Βενζινάδικα (ωράριο, διεύθυνση)
3. Χάρτη της πόλης (ο χάρτης θα είναι κυρίως οι αποστάσεις από την μια περιοχή στην άλλη) ο χρόνος που χρειάζεται για τις μετακινήσεις θα χωρίζεται σε δύο χρονικά μέρη όταν υπάρχει ή όχι κυκλοφοριακό πρόβλημα. Δηλαδή 08:00-09:00 & 13:00-15:00 υπάρχει κυκλοφορία και θα είναι πιο αργές οι μετακινήσεις.
4. Για κάθε χρήστη του συστήματος θα πρέπει 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
5. Supermarket (ωράριο, διεύθυνση)

Το σύστημα θα υποστηρίζει τις παρακάτω λειτουργίες

1. Εγγραφή ενός νέου χρήστη. Ο χρήστης θα δίνει όλα τα αναγκαία στοιχεία και θα επιλέγει ένα δικό του username/passwd. Το σύστημα θα ελέγχει αν είναι μοναδικό το username και αν δεν είναι θα ζητάει από τον χρήστη να δώσει ένα νέο
2. Εισαγωγή και ακύρωση ραντεβού κάποιου χρήστη. Όταν ο χρήστης εισάγει ένα νέο ραντεβού θα πρέπει να γίνεται ο έλεγχος αν οι λοιπές υποχρεώσεις του χρήστη επιτρέπουν την πραγματοποίησή του. Π.χ. αν έχει άλλο ραντεβού την ίδια ώρα ή αν έχει ραντεβού το οποίο τελειώνει λίγο πριν αλλά λόγω της απόστασης δεν προλαμβάνει να πάει στο νέο ραντεβού.
3. Ο χρήστης θα μπορεί να ζητήσει να πάει σε κάποιο βενζινάδικο. Το σύστημα ανάλογα με την περιοχή στην οποία βρίσκεται θα το δρομολογεί στο πιο κοντινό βενζινάδικο στο οποίο προλαβαίνει να πάει πριν κλείσει. Αυτό σημαίνει ότι δεν είναι αναγκαίο να τον

στείλει στο πιο κοντινό αν αυτό θα κλείσει μέχρι να πάει εκεί (ή αν είναι ήδη κλειστό). Επίσης θα πρέπει να λαμβάνονται υπόψη και οι επόμενες υποχρεώσεις του χρήστη. Αν από το πιο κοντινό βενζινάδικο το οποίο δεν θα έχει κλείσει μέχρι να πάει σε αυτό ο χρήστης η απόσταση από εκεί μέχρι το επόμενο ραντεβού το χρήστη είναι μεγάλη και δεν προλαβαίνει να πάει ο χρήστης τότε το σύστημα θα τον δρομολογεί σε βενζινάδικο που είναι στον δρόμο του. Μόνο αν δεν υπάρχει τέτοιο βενζινάδικο θα το δρομολογεί κάπου αλλού βγάνοντας το αναγκαίο μήνυμα.

4. Ο χρήστης θα μπορεί να ζητήσει να πάει σε κάποιο κινηματογράφο. Μπορεί να ζητήσει και συγκεκριμένη ταινία. Η δρομολόγηση θα γίνεται με κριτήρια αν προλαβαίνει ο χρήστης να πάει και στο πιο κοντινό.
5. Ο χρήστης θα μπορεί να ζητήσει να πάει σε κάποιο Supermarket. Η δρομολόγηση θα γίνεται όπως και στα βενζινάδικα με την διαφορά ότι θα υπολογίζεται και ένα 40 λεπτό για ψώνια. Αν ο χρήστης δεν προλαβαίνει θα του εμφανίζεται το κατάλληλο μήνυμα.

55) IcColors: A JavaScript library for flexible color tracking

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Αθανάσιος Πλουμάκης

Βαθμός Δυσκολίας: B

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Php, mysql,JAVASCRIPT

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Tracking objects, and more generally features through the frames of an image sequence is an omnipresent elementary task in onlineser and offline applications including, but not limited to surveillance, gestural human-machine interaction, smart environments, augmented reality, motion capturing etc. In this thesis a color tracking library will be implemented. This color library will provide the mechanism to describe multiple color reference models and track multiple colors and color variations in videos, images and streams. Moreover the capabilities of this library in terms of color tracking and detection as well as object and tracking through colors, will be explored.

56) ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΟΣ ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟ ΗΡΑΚΛΕΙΟ

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Συμεουδάκης Χαράλαμπος 3311
Καλωσυνάκης Ευάγγελος 2711

Βαθμός Δυσκολίας: Γ

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Php, mysql

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Πρόκειται για μία εφαρμογή, που λειτουργεί ως τουριστικός οδηγός για τον Νομό Ηρακλείου. Έχει εύκολοχρηστο γραφικό περιβάλλον με πολλές λειτουργίες όπως, πληροφορίες για ιστορικά τοπωνύμια, χάρτη (μέσω google maps & google street view). Πληροφορίες για γνωστές παραλίες του νομού, events κ.α.

Η εφαρμογή ουσιαστικά εξυπηρετεί στο να "λύσσει τα χέρια" του χρήστη, ο οποίος επιθυμεί να επισκεφθεί το Ηράκλειο Κρήτης. Τον βοηθάει να επιλέξει την επιθυμητή σε αυτόν γλώσσα και να περιηγηθεί διαβάζοντας και βρίσκοντας τις ανάλογες πληροφορίες για την πόλη του ηρακλείου όπου αυτός θέλει.

Υποστηρίζει δύο γλώσσες, αγγλικά και ελληνικά, έτσι ώστε να μπορεί να υπάρχει πρόσβαση από τον περισσότερο κόσμο.

Η γλώσσα που χρησιμοποιούμε είναι η java. Προγραμματιστικό περιβάλλον, netbeans και αργότερα android studio για "extension" της εφαρμογής από Native σε Android.

57) Δημιουργία Διακομιστή διαδικτύου που θα υποστηρίζει εφαρμογές σε περιβάλλον android

Κατεύθυνση: Software Engineers

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: ΖΕΑΚΗΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ 3964

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Περιγραφή

Σκοπός της πτυχιακής αυτής ήταν η μελέτη, σχεδίαση και ανάπτυξη μιας εφαρμογής στο λειτουργικό σύστημα Android και ενός διακομιστή διαδικτύου που θα υποστηρίζει την εφαρμογή αυτή.

Η εφαρμογή παρέχει στους χρήστες πληροφορίες για σημαντικά συμβάντα στην τοποθεσία και κατ' επέκταση στην περιοχή στην οποία βρίσκονται. Οι πληροφορίες αυτές αναρτούνται από πιστοποιημένους χρήστες της εφαρμογής και μπορεί να αφορούν τροχαία ατυχήματα, απώλεια κατοικίδιου ζώου, κλοπές, φυσικές καταστροφές, προσφορά/αναζήτηση εργασίας/υπηρεσίας κα. Η θέση της έξυπνης συσκευής του χρήστη λαμβάνετε από το υποσύστημα εντοπισμού θέσης της ίδιας της συσκευής. Ο διακομιστής διαδικτύου παρέχει στην εφαρμογή την κατάλληλη επεξεργασία και αποθήκευση των δεδομένων των χρηστών και τις πληροφορίες-συμβάντα που αναρτούν οι χρήστες, ανα τοποθεσία και περιοχή.

Το σύστημα που αναπτύχθηκε αποσκοπεί στη γρήγορη διάδοση πληροφοριών και την άμεση ενημέρωση κοινοτήτων μέσω ενός εύχρηστου διαύλου επικοινωνίας, αυξάνοντας έτσι τις πιθανότητες επίλυσης προβλημάτων, λήψης σωστών αποφάσεων, κάλυψης αναγκών κα. Ένα βασικό σημείο του συστήματος είναι ότι ο χρήστης δεν παραμένει παθητικός δέκτης στις αλλαγές και τα γεγονότα που λαμβάνουν μέρος σε μια κοινότητα, αντιθέτως μπορεί και ο ίδιος να συμμετάσχει ενεργά στην κοινότητα στην οποία βρίσκεται.

Για την πτυχιακή αυτή μελετήθηκαν υπάρχουσες προτάσεις και αρχιτεκτονικές και μέσα από τη μελέτη αυτή καθορίστηκαν οι ανάγκες των δύο παραπάνω υποσυστημάτων. Πιο συγκεκριμένα, για όλα τα συστήματα χρησιμοποιήθηκε η γλώσσα προγραμματισμού Java και μόνο ανοικτού κώδικα συστήματα και βιβλιοθήκες.

Για τον διακομιστή διαδικτύου που χρησιμοποιείται ως πάροχος υπηρεσιών διαδικτύου (Restful), χρησιμοποιήθηκαν:

- Τεχνολογίες:

1. Restful Web Services - REST API [1]
2. JSON Web Tokens [2]
3. Bitbucket web-based hosting revision control systems service [12]
4. Ajax [13]

- Database: MySQL database [3]
- Βιβλιοθήκες – frameworks:

1. SparkJava framework [4]
2. Jetty web server (embedded) [5]
3. Freemarker template engine [6]
4. Nimbus JOSE+JWT [7]

5. GSON [8]
6. Jcommander [9]
7. Cage (Captcha) [10]
8. Simple Java Mail (mailing library) [11]

Λίστα αναφορών, βιβλιογραφίας, ιστοσελίδων

- [1] https://en.wikipedia.org/wiki/Representational_state_transfer
<http://docs.oracle.com/javaee/6/tutorial/doc/gijqy.html>
- [2] <https://jwt.io/>
- [3] <https://www.mysql.com/>
- [4] <http://sparkjava.com/>
<https://github.com/perwendel/spark/>
- [5] <http://www.eclipse.org/jetty/>
<https://github.com/eclipse/jetty.project>
- [6] <http://freemarker.org/>
- [7] <https://bitbucket.org/connect2id/nimbus-jose-jwt/overview>
<http://connect2id.com/products/nimbus-jose-jwt>
- [8] <https://github.com/google/gson>
- [9] <http://jcommander.org/>
- [10] <https://github.com/akiraly/cage>
- [11] <https://github.com/bbottema/simple-java-mail>
<http://www.simplejavamail.org/#/about>
- [12] <https://bitbucket.org/>
- [13] [https://en.wikipedia.org/wiki/Ajax_\(programming\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Ajax_(programming))

58) Interrupts in the design of real-time systems

Κατεύθυνση: Computer Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: γραμματικάκης μίλτιάδης

Τηλέφωνο: +30 - 2810379706

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: Άγγελος Μουζακίτης

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: operating systems, interrupts, multithreading

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

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 υλοποίησης και χρήσης διαφόρων πρωτοκόλλων χρονοπρογραμματισμού σε χαμηλού κόστους μικροεπεξεργαστές/πλατφόρμες (όπως η σειρά Arduino, ARM Cortex-M) 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.

59) Δημιουργία live CD που περιέχει τελευταίες εκδόσεις open source λογισμικού σχετικού με electronic design automation (EDA)

Κατεύθυνση: Computer Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: γραμματικάκης μιλτιάδης

Τηλέφωνο: +30 - 2810379706

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Βαγγέλης Σπινθάκης

Βαθμός Δυσκολίας: A

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

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Η πτυχιακή εργασία αφορά τη δημιουργία live CD που θα περιέχει τις τελευταίες εκδόσεις open source λογισμικού σχετικού με electronic design automation. Πιο συγκεκριμένα, το live CD θα διαθέτει ευρεία συλλογή από τελευταίες εκδόσεις προ-εγκατεστημένου λογισμικού ανοικτού κώδικα system-level simulator (SystemC 2.3 με παραδείγματα), gcc/g++ compiler (4.7+) και αντίστοιχες βιβλιοθήκες (libc, POSIX), vim editor GNU tools για software development

(autoconf, make, κ.α.) simulators of hardware description languages (VHDL, Verilog, SystemVerilog) debugger, waveform viewer, διάφορες βιβλιοθήκες ανάπτυξης παράλληλων εφαρμογών, όπως MPI, OpenMP, pthreads essential utilities, όπως Internet browser, files manager, εργαλεία διαχείρισης συστήματος (π.χ. ανάκτησης) καλά οργανωμένο γραφικό περιβάλλον (integrated IDE).

Η δημιουργία του CD θα βασιστεί στη μινιμαλιστική διανομή slax 7.0 (είτε archc) λόγω της ταχύτητάς της ενώ θα είναι δυνατόν να εκτελείται και από persistent USB. Προτείνεται να γίνουν συγκρίσεις της ταχύτητας απ' ευθείας του live CD σε σχέση με την χρήση του από σύστημα εικονικοποίησης μνήμης (π.χ. Virtualbox, VMWare) και σε σχέση με εγκατάσταση σε φυσικό μηχάνημα για διάφορα είδη προσομοίωσης.

Ο σπουδαστής με βάση τα παραπάνω αναμένεται να δημιουργήσει ένα open source software project στο <http://sourceforge.net> από το οποίο το live CD θα διατίθεται δωρεάν συμβάλλοντας έτσι στην open source community.

60) Τουριστικό Portal για τα νησιά του αργσαρωνικού

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Αγγελάκου Μαρίνα 2651

Βαθμός Δυσκολίας: Γ

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Php, mysql

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

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 (αφιετήρια προορισμό και ώρες που γίνονται) και ποίες είναι οι τιμές.
 - II. Πακέτα προσφορών για πολλά άτομα ή πολλές εκδρομές.

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

Πρέπει να υποστηρίζονται οι παρακάτω διεργασίες

- 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 δίκλινα, 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.

61) Πληροφοριακό για αλυσίδα supermarket

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: 2975

Βαθμός Δυσκολίας: Γ

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Php, mysql

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Θέλουμε να αποθηκεύουμε την παρακάτω πληροφορία για μια αλυσίδα supermarket.

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

Επίσης θέλουμε να αποθηκεύουμε:

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

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

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

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

Κάθε προμηθευτής συνδέεται με πολλές αποθήκες και αντίστροφα.

Διαδικασίες που πρέπει να υποστηρίζονται.

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

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

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

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

62) ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΓΙΑ ΠΑΡΟΧΗ ΑΣΦΑΛΙΣΤΙΚΩΝ ΥΠΗΡΕΣΙΩΝ

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Αλεκος Καζάς

Βαθμός Δυσκολίας: Γ

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: PHP, MYSQL,HTML5.0

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

ΘΕΜΑ Θέλουμε να κατασκευάσουμε μια δικτυοκεντρική βάση δεδομένων για μια ασφαλιστική εταιρία. Χρειαζόμαστε να αποθηκεύουμε 1) Πληροφορία για τα διάφορα τμήματα της εταιρείας. 2) Πληροφορία για τους πελάτες. 3) Πληροφορία για τις κατηγορίες των αυτοκινήτων. 4) Πληροφορίες για τα ασφαλιστήρια συμβόλαια. 5) Πληροφορίες για τα αυτοκίνητα. 6) Πληροφορία για τα ατυχήματα που συμβαίνουν με ασφαλισμένα αυτοκίνητα 7) Για τους υπαλλήλους της εταιρίας. Θέλουμε να αποθηκεύουμε πληροφορία • Για κάθε πελάτη το

ονοματεπώνυμο, την διεύθυνση, την ηλικία, το τηλέφωνο του, την ημερομηνία απόκτησης του διπλώματος, τον αριθμό ταυτότητας. • Για κάθε τμήμα θέλουμε να αποθηκεύουμε το όνομα του το οποίο είναι μοναδικό, την τοποθεσία που είναι τα γραφεία του. • Για κάθε υπάλληλο θέλουμε να αποθηκεύουμε το ονοματεπώνυμο, την διεύθυνση, το τηλέφωνο του. • Για κάθε ατύχημα θέλουμε να αποθηκεύουμε ένα κωδικό που είναι μοναδικό, την ημερομηνία και ώρα που έγινε το ατύχημα, την διεύθυνση. • Για κάθε κατηγορία θέλουμε να αποθηκεύουμε το εύρος των κυβικών που καλύπτει, το αν απευθύνεται σε επιβατικά ή εμπορικά και το ύψος των ασφαλιστρών αν εξάμηνο. • Για κάθε αυτοκίνητων θέλουμε να αποθηκεύουμε πληροφορία για το ποιος είναι ο αριθμός κυκλοφορία, ποια είναι η ημερομηνία ταξινόμησης του. • Για κάθε ασφαλιστήριο έχουμε τον κωδικό του, την ημερομηνία που γίνεται και το ποσόν. Επίσης θέλουμε να αποθηκεύσουμε την παρακάτω πληροφορία • Κάθε αυτοκίνητο έχει ένα πελάτη ως οδηγό. Ένας πελάτης μπορεί να έχει πολλά αυτοκίνητα. • Κάθε ατύχημα συνδέεται με τουλάχιστον ένα συγκεκριμένο αυτοκίνητο. Επίσης για κάθε ατύχημα θέλουμε να αποθηκεύουμε το κόστος της ζημίας που υπέστη το κάθε αυτοκίνητο. Αν στο ατύχημα έχει εμπλακεί αυτοκίνητο που δεν ανήκει στα ασφαλισμένα της εταιρίας πρέπει να αποθηκεύουμε και γι' αυτό την ζημιά που υπέστη. • Για κάθε ατύχημα είναι υπεύθυνος ένας και μόνο ένας υπάλληλος. • Κάθε αυτοκίνητο ανήκει σε μια και μόνο μια κατηγορία αυτοκίνητων. • Ένα ατύχημα συνδέεται με τουλάχιστον ένα πελάτη. Πρέπει να αποθηκεύουμε πληροφορία αν έφταιγε ή όχι ο πελάτης. • Κάθε υπάλληλος δουλεύει σε ένα τμήμα. Κάθε τμήμα μπορεί να έχει πολλούς υπαλλήλους. • Κάθε ασφαλιστήριο αντιστοιχεί σε ένα και μόνο αυτοκίνητο και ένα και μόνο πελάτη και σε ένα και μόνο υπάλληλο. • Σε κάθε τμήμα μόνο ένας υπάλληλος είναι διευθυντής. Κάθε τμήμα έχει οποσδήποτε διευθυντή.

Διαδικασίες που πρέπει να υποστηρίζονται • Εισαγωγή και διαγραφή για όλες τις κατηγορίες που αναφέρθηκαν πιο πάνω. Όταν κάνουμε εισαγωγή ενός αυτοκινήτου η αντιστοίχιση στην κατηγορία πρέπει να γίνεται αυτόματα. • Τα ασφάλιστρα που πληρώνει κάθε πελάτης διαμορφώνονται ως εξής: την πρώτη φορά είναι όσα ορίζει η κατηγορία του αυτοκινήτου που έχει, εκτός αν είναι νέος οδηγός οπότε έχει 20% αύξηση. Αν περάσει ένας χρόνος χωρίς ατύχημα έχει 10% μείωση (αυτό συνεχίζεται μέχρι το 30% λιγότερο από το κανονικό). Αν κάνει ατύχημα και έχει την ευθύνη αυτός έχει αύξηση 30%. Αυτή η αύξηση ισχύει για κάθε ατύχημα. Αν περάσει χρόνος χωρίς να προκαλέσει άλλο ατύχημα έχει μείωση 10% (αυτό συνεχίζεται μέχρι το 30% κάτω του κανονικού). Αν ο πελάτης έχει δεύτερο αυτοκίνητο έχει επιπλέον 5% μείωση του ασφαλίστρου που θα πλήρωνε σε όλα τα αυτοκίνητα. Αν προκαλέσει ατύχημα αυτή η μείωση εξαλείφεται. Θέλουμε όταν δημιουργείται ένα ασφάλιστρο να γίνεται αυτόματος υπολογισμός του ασφαλίστρου. • Συγκεντρωτική αναφορά για τα έσοδα/έξοδα κάθε μήνα. Τα έξοδα προκύπτουν όταν γίνει ατύχημα και φταίει ο πελάτης τότε πρέπει να πληρώσει την ζημία στο άλλο αυτοκίνητο. • Συγκεντρωτική αναφορά για τα έσοδα/έξοδα κάθε μήνα αν κατηγορία αυτοκινήτων, αν φύλλο πελατών και αν ηλικία (πχ. 20-30, 31-40 κτλ) • Συγκεντρωτική αναφορά τα ατυχήματα αν φύλλο πελατών και αν ηλικία (πχ. 20-30, 31-40 κτλ) • Συγκεντρωτική αναφορά για τα συμβόλαια και τις εισπράξεις που κάνει κάθε υπάλληλος/τμήμα σε ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα. Η βάση πρέπει να υποστηρίζει την χρήση της

μέσω διαδικτύου. Επίσης πρέπει να υποστηρίζει την χρήση της με κωδικούς. Για παράδειγμα όταν ένα υπάλληλος εισάγει ένα νέο ατύχημα, μόνο αυτός θα μπορεί να αλλάξει τα δεδομένα του ατυχήματος.

63) Ένα σύστημα για την παροχή πιστωτικών υπηρεσιών σε μια εταιρία

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: 3407,3201

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: SQL,PL-SQL,ORACLE,JAVA-SERLVET

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

ΘΕΜΑ

Ένα σύστημα για την παροχή πιστωτικών υπηρεσιών σε μια εταιρία

Θέλουμε να αποθηκεύουμε πληροφορίες για τα παρακάτω

Για κάθε πελάτη το ονοματεπώνυμο, την διεύθυνση, την ηλικία, το τηλέφωνο του, την ημερομηνία απόκτησης του διπλώματος, τον αριθμό ταυτότητας.

Το ίδρυμα παρέχει ασφάλειες ζωής και δάνεια. Για κάθε ασφαλιστήριο έχουμε τον κωδικό του, την ημερομηνία που γίνεται και το μηναίο ποσόν που θα δίνει ο πελάτης. Τα ασφαλιστήρια χωρίζονται σε τρεις κατηγορίες (με μόνη διαφορά το ποσόν).

Κάθε δάνειο έχει τον κωδικό του, την ημερομηνία που γίνεται, το ποσό που δανείζεται ο πελάτης και το μηναίο ποσόν που θα δίνει ο πελάτης, το επιτόκιο.

Εδώ ισχύει ότι το επιτόκιο μπορεί να είναι σταθερό ή κυμαινόμενο. Αν είναι κυμαινόμενο τότε ο πελάτης θα έχει επιλέξει σε πόσο χρόνο θέλει να αποπληρώσει το δάνειο και η δόση θα αναπροσαρμόζεται αυτόματα με κάθε αλλαγή του επιτοκίου. Το ίδιο θα ισχύει και για το σταθερό μόνο που η δόση θα είναι σταθερή. Η δόση στο σταθερό επιτόκιο θα υπολογίζεται ως εξής

$$\text{Δόση} = (\text{Συνολικόν_ποσόν} * \text{επιτόκιο} * \text{χρόνια_αποπληρωμής}) / \text{μήνες_αποπληρωμής}$$

Στο κυμαινόμενο επιτόκιο η δόση θα ξεκινάει ως εξής

$$\text{Δόση} = (\text{Συνολικόν_ποσόν} * \text{τρέχον_επιτόκιο} * \text{χρόνια_αποπληρωμής}) / \text{μήνες_αποπληρωμής}$$

Κάθε φορά που θα γίνεται μια αναπροσαρμογή του επιτοκίου θα έχουμε

$$\text{Δόση} = (\text{υπόλοιπο_ποσόν} * \text{τρέχον_επιτόκιο} * \text{χρόνια_αποπληρωμής})$$

/μήνες_αποπληρωμής, όπου στους μήνες αποπληρωμής είναι οι μήνες που απομένουν.

Όλα αυτά πρέπει να γίνονται αυτόματα.

Επίσης το σύστημα θα υποστηρίζει.

Θα αποθηκεύουμε πληροφορία αν ο πελάτης πληρώνει κανονικά ή όχι κάθε δόση του. Επίσης αν κάποιος πελάτης έχει πάνω από τρία δάνεια ή ασφαλιστήρια τα οποία τα πληρώνει κανονικά τότε έχει έκπτωση 10% στα ασφάλιστρα και 5% στα επιτόκια των δανείων.

Αν ο πελάτης δεν πληρώσει δύο συνεχόμενες δόσεις σε ένα ασφάλιστρο τότε θα έχει 10% επιπλέον σε κάθε δόση.

Αν ο πελάτης δεν πληρώσει δύο συνεχόμενες δόσεις σε ένα δάνειο τότε θα έχει 5% επιπλέον σε κάθε δόση.

Για να δοθεί ένα νέο δάνειο ή ασφαλιστήριο σε κάποιον πελάτη θα πρέπει να μην έχει χρωστάει καμία δόση.

Το σύστημα θα πρέπει να μπορεί να βγάνει συγκεντρωτικές αναφορές

Για τους πελάτες που έχουν καθυστερήσει δόσεις.

Για τους πελάτες που χρωστούν κάποια δόση.

Για τους πελάτες που είναι συνεπής συνεχώς.

Για τους πελάτες που έχουν περισσότερα από κάποιο αριθμό ασφαλιστηρίων ή δανείων ή και συνδυασμό των δύο πιο πάνω. Θα πρέπει να δίνεται η δυνατότητα στον χρήστη να καθορίζει αυτά τα κριτήρια.

Συγκεντρωτική αναφορά για τον αριθμό των πελατών ανά ασφαλιστήριο.

Συγκεντρωτική αναφορά ανά μήνα(ιούνιος, ιούλιος , κτλ) για τα ασφαλιστήρια και τα δάνεια που γίνονται

64) Πληροφοριακό Σύστημα για Ασφαλιστική

Κατεύθυνση: Software Engineers

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Ιωάννης Ράντος

Βαθμός Δυσκολίας: Γ

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: PHP, MYSQL,HTML5.0

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

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

κάθε μήνα. Τα έξοδα προκύπτουν όταν γίνει ατύχημα και φταίει ο πελάτης τότε πρέπει να πληρώσει την ζημία στο άλλο αυτοκίνητο. • Συγκεντρωτική αναφορά για τα έσοδα/έξοδα κάθε μήνα αν κατηγορία αυτοκινήτων, αν φύλλο πελατών και αν ηλικία (πχ. 20-30, 31-40 κτλ) • Συγκεντρωτική αναφορά τα ατυχήματα αν φύλλο πελατών και αν ηλικία (πχ. 20-30, 31-40 κτλ) • Συγκεντρωτική αναφορά για τα συμβόλαια και τις εισπράξεις που κάνει κάθε υπάλληλος/τμήμα σε ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα. Η βάση πρέπει να υποστηρίζει την χρήση της μέσω διαδικτύου. Επίσης πρέπει να υποστηρίζει την χρήση της με κωδικούς. Για παράδειγμα όταν ένα υπάλληλος εισάγει ένα νέο ατύχημα, μόνο αυτός θα μπορεί να αλλάξει τα δεδομένα του ατυχήματος.

65) Ανασκόπηση τεχνολογιών CISCO OSPF, SECURITY και SYSTEM MANAGMENT

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Αναστάσιος Παπαδόπουλος

Βαθμός Δυσκολίας: B

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Λογισμικό για Δίκτυα

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Πλήρης ανασκόπησης της περιοχής των Τεχνολογιών CISCO

66) Πληροφοριακό Σύστημα Ναυτιλιακές εταιρίες

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: 3586

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: JAVA, SQL, ORACLE

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

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 κατέλκυσης.

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).

67) Ένα σύστημα για την παροχή πιστωτικών υπηρεσιών σε μια εταιρία

Κατεύθυνση: Software Engineers

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Παντελή Άννα 3870

Βαθμός Δυσκολίας: B

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Php, mysql,Python

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Θέλουμε να αποθηκεύουμε πληροφορίες για τα παρακάτω

Για κάθε πελάτη το ονοματεπώνυμο, την διεύθυνση, την ηλικία, το τηλέφωνο του, την ημερομηνία απόκτησης του διπλώματος, τον αριθμό ταυτότητας.

Το ίδρυμα παρέχει ασφάλειες ζωής και δάνεια. Για κάθε ασφαλιστήριο έχουμε τον κωδικό του, την ημερομηνία που γίνεται και το μηναίο ποσόν που θα δίνει ο πελάτης. Τα ασφαλιστήρια χωρίζονται σε τρεις κατηγορίες (με μόνη διαφορά το ποσόν).

Κάθε δάνειο έχει τον κωδικό του, την ημερομηνία που γίνεται, το ποσό που δανείζεται ο πελάτη και το μηναίο ποσόν που θα δίνει ο πελάτης, το επιτόκιο. Εδώ ισχύει ότι το επιτόκιο μπορεί να είναι σταθερό ή κυμαινόμενο. Αν είναι κυμαινόμενο τότε ο πελάτης θα έχει επιλέξει σε πόσο χρόνο θέλει να αποπληρώσει το δάνειο και η δόση θα αναπροσαρμόζεται αυτόματα με κάθε αλλαγή του επιτοκίου. Το ίδιο θα ισχύει και για το σταθερό μόνο που η δόση θα είναι σταθερή. Η δόση στο σταθερό επιτόκιο θα υπολογίζεται ως εξής

$$\text{Δόση} = (\text{Συνολικόν_ποσόν} \cdot \text{επιτόκιο} \cdot \text{χρόνια_αποπληρωμής}) / \text{μήνες_αποπληρωμής}$$

Στο κυμαινόμενο επιτόκιο η δόση θα ξεκινάει ως εξής

$$\text{Δόση} = (\text{Συνολικόν_ποσόν} \cdot \text{τρέχον_επιτόκιο} \cdot \text{χρόνια_αποπληρωμής}) / \text{μήνες_αποπληρωμής}$$

Κάθε φορά που θα γίνεται μια αναπροσαρμογή του επιτοκίου θα έχουμε

$$\text{Δόση} = (\text{υπόλοιπο_ποσόν} \cdot \text{τρέχον_επιτόκιο} \cdot \text{χρόνια_αποπληρωμής})$$

/μήνες_αποπληρωμής, όπου στους μήνες αποπληρωμής είναι οι μήνες που απομένουν.

Όλα αυτά πρέπει να γίνονται αυτόματα.

Επίσης το σύστημα θα υποστηρίζει.

Θα αποθηκεύουμε πληροφορία αν ο πελάτης πληρώνει κανονικά ή όχι κάθε δόση του. Επίσης αν κάποιος πελάτης έχει πάνω από τρία δάνεια ή ασφαλιστήρια τα οποία τα πληρώνει κανονικά τότε έχει έκπτωση 10% στα ασφάλιστρα και 5% στα επιτόκια των δανείων.

Αν ο πελάτης δεν πληρώσει δύο συνεχόμενες δόσεις σε ένα ασφάλιστρο τότε θα έχει 10% επιπλέον σε κάθε δόση.

Αν ο πελάτης δεν πληρώσει δύο συνεχόμενες δόσεις σε ένα δάνειο τότε θα έχει 5% επιπλέον σε κάθε δόση.

Για να δοθεί ένα νέο δάνειο ή ασφαλιστήριο σε κάποιον πελάτη θα πρέπει να μην έχει χρωστάει καμία δόση.

Το σύστημα θα πρέπει να μπορεί να βγάνει συγκεντρωτικές αναφορές

Για τους πελάτες που έχουν καθυστερήσει δόσεις.

Για τους πελάτες που χρωστούν κάποια δόση.

Για τους πελάτες που είναι συνεπής συνεχώς.

Για τους πελάτες που έχουν περισσότερα από κάποιο αριθμό ασφαλιστηρίων ή δανείων ή και συνδυασμό των δύο πιο πάνω. Θα πρέπει να δίνεται η δυνατότητα στον χρήστη να καθορίζει αυτά τα κριτήρια.

Συγκεντρωτική αναφορά για τον αριθμό των πελατών ανά ασφαλιστήριο.

Συγκεντρωτική αναφορά ανά μήνα(ιούνιος, ιούλιος , κτλ) για τα ασφαλιστήρια και τα δάνεια που γίνονται

68) Πληροφοριακό σύστημα Ανταλλακτικά αυτοκινήτων (αποθήκη)

Κατεύθυνση: Software Engineers

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: Αργυρώ Τσιγκουνάκη 1718

Βαθμός Δυσκολίας: Γ

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Php, mysql

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Θέλουμε να αποθηκεύουμε την παρακάτω πληροφορία για μια αποθήκη ανταλλακτικών.

- Τα στοιχεία κάθε προϊόντος. Όνομα, είδος και κατασκευάτης/παραγωγός και τιμή.
- Τα καταστήματα που προμηθεύει η αποθήκη , Όνομα., διεύθυνση
- Τους προμηθευτές, Ονοματεπώνυμο, διεύθυνση τηλέφωνο
- Τις παραγγελίες προς τους προμηθευτές τις αποθήκης: κωδικό και ποσότητα.
- Τους εφοδιασμούς προς τα καταστήματα. Κάθε εφοδιασμός έχει κωδικό και ημερομηνία.

Επίσης θέλουμε να αποθηκεύουμε:

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

Μια παραγγελία γίνεται προς ένα και μόνο ένα προμηθευτή.

Ένας εφοδιασμός αναφέρεται προς ένα και μόνο ένα υποκατάστημα.

Διαδικασίες που πρέπει να υποστηρίζονται.

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

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

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

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

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

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

69) Πληροφοριακό σύστημα για Αλυσίδα supermarket

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 3

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: 3840,3927,Διαμαντάκης Εμμανουήλ

Βαθμός Δυσκολίας: B

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: mysql,Python

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

ΘΕΜΑ Αλυσίδα supermarket

Θέλουμε να αποθηκεύουμε την παρακάτω πληροφορία για μια αλυσίδα supermarket.

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

Επίσης θέλουμε να αποθηκεύουμε:

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

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

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

Κάθε προμηθευτής συνδέεται με πολλά προϊόντα (τουλάχιστον 1) και κάθε προϊόν παρέχεται από πολλούς προμηθευτές (τουλάχιστον 1). Κάθε

προμηθευτής έχει μια τιμή πώλησης η οποία αλλάζει συχνά.

Κάθε προμηθευτής συνδέεται με πολλές αποθήκες και αντίστροφα.

Διαδικασίες που πρέπει να υποστηρίζονται.

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

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

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

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

70) Σύστημα για on-line δημοπρασίες & πωλήσεις

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: 3682,3474

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: JAVA, SQL,ORACLE

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

ΘΕΜΑ

Σύστημα για on-line δημοπρασίες & πωλήσεις

Θέλομε να αποθηκεύουμε τα παρακάτω

Για κάθε προϊόν που πουλάει η εταιρία θέλομε 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 θέλομε 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

Θέλομε 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 έναρξη 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.

71) ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΓΙΑ ΚΡΗΤΙΚΑ ΠΡΟΪΝΤΑ ΣΕ ΡΥΤΗΟΝ

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: ΤΖΑΝΕΤΗΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ, ΟΥΡΑΝΟΣ ΚΩΝ/ΝΟΣ

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: SQL, PYTHON

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

ΘΕΜΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΕΜΠΟΡΙΟ

Θέλουμε να κατασκευάσουμε ένα πληροφοριακό σύστημα για ηλεκτρονικό εμπόριο μια εταιρίας. Χρειαζόμαστε να αποθηκεύουμε την παρακάτω πληροφορία

Για κάθε κατάστημα της εταιρίας την διεύθυνση του, το όνομα του διευθυντή, το τηλέφωνο του.

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

Για κάθε παραγγελία, τον κωδικό της παραγγελίας (μοναδικός και αυτόματος κάθε φορά), τον πελάτη που την κάνει, και αν έχει διεκπεραιωθεί ή όχι καθώς και τον χρόνο που έγινε η παραγγελία και τον χρόνο που διεκπεραιώθηκε.

Για κάθε προϊόν θέλουμε να αποθηκεύουμε πληροφορία για τις διαθέσιμες

ποσότητες που υπάρχουν σε κάθε υποκατάστημα.

Το σύστημα πρέπει να υποστηρίζει τις παρακάτω διεργασίες

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.

Παραγγελίες μεσώ διαδικτύου. Θα επιτρέπεται στον χρήστη να κάνει αναζήτηση τόσο ανά κατηγορία, όσο και ανά εταιρία και ανά συγκεκριμένο προϊόν. Ο χρήστης θα μπορεί να επιλέγει οποιοδήποτε προϊόν για το καλάθι αγορών.

Θα πρέπει να υποστηρίζεται ένας χρήστης διαχειριστής ο οποίος θα έχει δικαίωμα να αλλάζει τα αποθέματα προσθέτοντας/αφαιρώντας διαθέσιμες ποσότητες από τα προϊόντα κάθε υποκαταστήματος. Το σύστημα κάθε φορά που γίνεται μια παραγγελία θα πρέπει από μόνο του να αλλάζει τα αποθέματα. Επίσης θα πρέπει να μπορεί να ο διαχειριστής να κάνει ενημέρωση για ποιές παραγγελίες διεκπεραιώθηκαν.

Ο χρήστης/πελάτης έχει το δικαίωμα να ακυρώνει μια παραγγελία η οποία δεν έχει διεκπεραιωθεί.

Το σύστημα όταν γίνεται μια παραγγελία θα την αναθέτει στο κοντινότερο υποκατάστημα το οποίο μπορεί να την εξυπηρετήσει (έχει τα αποθέματα των προϊόντων που έχουν παραγγελθεί.)

Το σύστημα θα πρέπει με εντολή του διαχειριστή να τυπώνει τις παρακάτω συγκεντρωτικές αναφορές.

Οι παραγγελίες που διεκπεραιωθεί και αυτές που μένουν σε ένα κατάστημα, σε ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα.

Ο μέσος χρόνος διεκπεραίωση των παραγγελιών ανά κατάστημα σε ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα.

Οι παραγγελίες που έγινε σε κάθε προϊόν, σε κάθε κατηγορία προϊόντων και σε κάθε παρασκευάστρια εταιρία ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα.

Οι εισπράξεις κάθε καταστήματος ταξινομημένες.

72) ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΠΑΡΟΧΗΣ ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΩΝ ΣΕ ΡΥΤΗΘΝ

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: ΞΑΝΘΟΣ ΕΥΑΓΓΕΛΟΣ 3211, ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ ΒΑΣΙΛΗΣ 3338

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Περιγραφή

ΘΕΜΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ Ολοκληρωμένο σύστημα για την παροχή τουριστικών υπηρεσιών. 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 δες 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 επιτρέπεται στον χρήστη να κάνει αναζήτηση των πιο πάνω και να του επιστρέφει τις εναλλακτικές λύσεις με τις αντίστοιχες χρεώσεις. Δεν είναι απαραίτητο μια αναζήτηση να περιέχει όλα τα παραπάνω. Οι αναζήτηση μπορεί να περιλαμβάνει και εκδρομές.

73) ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΟΣ ΟΔΗΓΟΣ ΑΡΤΑΣ

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: ΜΠΟΥΡΑΖΗΓΝΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ 3212

Βαθμός Δυσκολίας: Γ

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: PHP, MYSQL

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Ολοκληρωμένο σύστημα για την παροχή τουριστικών υπηρεσιών για την ΑΡΤΑ

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 επιτρέπεται στον χρήστη να κάνει αναζήτηση των πιο πάνω και να του επιστρέφει τις εναλλακτικές λύσεις με τις αντίστοιχες χρεώσεις. Δεν είναι απαραίτητο μια αναζήτηση να περιέχει όλα τα παραπάνω. Οι αναζήτηση μπορεί να περιλαμβάνει και εκδρομές.

74) Online Σύστημα για δωρεά αίματος και μυελού των οστών.

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: ΠΑΣΖΚΟ MARIANNA 3698, ΦΕΣΑΚΗ ΕΙΡΙΝΗ 3568

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: JAVA, SQL

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

ΈΝΑ PORTAL ΓΙΑ ΤΗΝ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΤΩΝ ΕΘΕΛΟΝΤΩΝ ΔΩΡΗΤΩΝ ΜΥΕΛΟΥ ΤΩΝ ΟΣΤΩΝ

75) Αναγνώριση καρκινώματος

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Συνάπαλος Δημήτρης

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: Neural Networks, Matlab, Image processing

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Θα κατασκευαστεί ένα σύστημα το οποίο θα μπορεί να αναγνωρίσει τον τύπο του καρκίνου, το στάδιο του και να κάνει και μια πρόβλεψη για την εξέλιξή του.

76) Σχεδίαση & υλοποίηση ηλεκτρονικού καταστήματος εισιτηρίων για μουσείο

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Κνέκνας Χριστόδουλος

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάλυσης Πτυχιακής: HTML 5.0, PHP και JAVASCRIPT.

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Η εργασία έχει σαν αντικείμενο την υλοποίηση ηλεκτρονικού καταστήματος για προώθηση εισιτηρίων για ένα μουσείο. Περιλαμβάνει τον σχεδιασμό ιστοσελίδας για το μουσείο, την δημιουργία βάσης δεδομένων και της διεπαφής για την αγορά των εισιτηρίων και υπηρεσιών. Πρέπει να υπάρχουν λειτουργίες δημιουργίας λογαριασμού πελάτη, επιλογής είδους και ποσότητας εισιτηρίων καθώς και shopping cart και φόρμα διαχείρισης του. Η διεπαφή της εφαρμογής θα υλοποιηθεί σαν διαδικτυακή εφαρμογή σε HTML 5.0. Σκοπός της εργασίας είναι η απόκτηση εμπειρίας του σπουδαστή στην σχεδίαση ιστοσελίδας με τεχνολογίες HTML 5.0, PHP και JAVASCRIPT.

77) Eshop φαρμακείου σε Joomla

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Μιχαήλ Νικόλαος 3416

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Java, PHP, PhpMyAdmin

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Θέλουμε να κατασκευαστεί ένα eshop φαρμακείου ώστε να εξυπηρετεί άτομα από απόσταση, μέσα σε ένα εύχρηστο και φιλικό περιβάλλον για τον χρήστη.

78) Online κατάστημα γραφικής ύλης

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Αργύρης Μάνος 2913, Κεφαλούκος Δημήτρης 2935

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Java, PHP, CSS, PhpMyAdmin,

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Με την χρήση του CMS OpenCart θα κατασκευαστεί ένα online κατάστημα (eshop) γραφικής ύλης στο οποίο ο χρήστης θα μπορεί να συνδεθεί, να εξατομικεύσει το προφίλ του και να δει όλες τις προηγούμενες παραγγελίες όπως επίσης και την πορεία της παραγγελίας του.

79) PORTAL ΓΙΑ ΠΑΡΟΧΗ ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΩΝ ΥΠΗΡΕΣΙΩΝ

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: Γ

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: PHP, MYSQL,HTML5.0

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

PORTAL για την παροχή ολοκληρωμένων τουριστικών υπηρεσιών

80) ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΙΣΤΟΤΟΠΟΥ HTML5 ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟΝ ΤΟΥΡΙΣΜΟ ΤΗΣ ΚΡΗΤΗΣ

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων: Ευτυχιος Πρωτοπαπαδακης AM 1704

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: HTML 5.0

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Ο ιστότοπος θα υλοποιηθεί με χρήση τεχνολογιών Html5,css3 αλλά και javascript. Στοχος ειναι ενα απλό site οπου θα παρουσιάζει παραστατικά τόσο γενικότερες πληροφορίες και φυσικών τοπιών του νησιού όσο και πληροφορίες για πιο συγκεκριμενα αξιοθεατα του νησιου.

Το site θα πρεπει να ειναι απλό στην χρήση και καθε πληροφορία να ειναι ευδιάκριτη μέσω μια προσεγμένης εμφάνισης. Για λογους αισθητικής δίνεται έμφαση στον γενικότερο σχεδιασμό του site αλλά και των μενου με χρήση Material Design (πχ underline menu's οπως στο android Lollipop).

Ανάμεσα στις βασικές σελίδες του ιστότοπου όπως πχ ένα contact form ,Destinations (γενικη περιγραφη των τεσσαρων μεγαλων πολεων που μπορει να επισκεφτεί ένας τουρίστας στην Κρήτη) υπάρχει και μια HTML5 Gallery αλλά και ενα dropdown menu με τις τεσσερις πολεις της Κρητης και τα κυριοτερα αξιοθεατα τους.

Τελος υπαρχει embed ενας google map με προεπιλεγμενα καποια δημοφιλη αξιοθεατα της Κρήτης.

81) ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΟΣ ΟΔΗΓΟΣ ΧΑΝΙΩΝ

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού Τ.Ε

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παπαδάκης νικόλαος

Τηλέφωνο: 003 2810379196

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων: ΝΙΚΟΛΟΥΔΑΚΗΣ ΠΕΤΡΟΣ 2198

Βαθμός Δυσκολίας: Γ

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: PHP, JAVA, SQL, mysql

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

PORTAL ME ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΟΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΑ ΧΑΝΙΑ

82) ΜΕΤΑΔΟΣΗ ΕΙΚΟΝΑΣ ΚΑΙ ΒΙΝΤΕΟ ΑΠΟ DRONE

Κατεύθυνση: Networks Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παναγιωτάκης σπυρίδων

Τηλέφωνο: 0030 2810 379707

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: ARDUINO, RASPBERRY, ΑΣΥΡΜΑΤΑ ΔΙΚΤΥΑ

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

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

83) ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΟΥ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΜΕΣΩ WEBRTC

Κατεύθυνση: Networks Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παναγιωτάκης σπυρίδων

Τηλέφωνο: 0030 2810 379707

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: ANDROID, JAVASCRIPT, WEBRTC

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

ΣΚΟΠΟΣ ΤΗΣ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΑΝΑΠΤΥΧΘΕΙ ΕΝΑ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΚΑΡΤΕΣ (Π.Χ. DOBBLE, UNO) ΟΠΟΥ ΘΑ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ ΔΥΟ Η' ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ ΑΠΟ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΙΚΗ ΣΥΣΚΕΥΗ ΔΙΑΘΕΤΟΥΝ.

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

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: μαλάμος αθανάσιος

Τηλέφωνο: 2810379884

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Πολυμέσα

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

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

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

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παναγιωτάκης σπυρίδων

Τηλέφωνο: 0030 2810 379707

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: ARDUINO, ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Ο Μετεωρολογικός σταθμός (Μ.Σ) θα καλύψει τις ανάγκες του εργαστηρίου και θα είναι εύκολα παραμετροποιήσιμος. Αυτό θα δίνει την δυνατότητα στην προσθήκη νέων αισθητηρίων και αντικατάσταση παλαιότερων. Επίσης θα πρέπει να αναπτυχθούν επιμέρους χαρακτηριστικές εφαρμογές για web και mobile επεξεργασία και προβολή των δεδομένων.

Τέλος θα εξεταστεί η δυνατότητα αυτοδύναμης λειτουργίας του συστήματος καθώς και οι εναλλακτικές επικοινωνίες 3G, Gprs και δικτύου WSN.

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

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: ακουμιανάκης δημοσθένης

Τηλέφωνο: 2810-379190

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Καλή γνώση προγραμματισμού διαδικτύου

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

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

87) GIS ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΕ OPEN STREET MAP

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παναγιωτάκης σπυρίδων

Τηλέφωνο: 0030 2810 379707

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: POSTGRESQL, ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

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

88) ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ VIRTUAL REALITY ΓΙΑ GOOGLE CARDBOARD GLASSES

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παναγιωτάκης σπυρίδων

Τηλέφωνο: 0030 2810 379707

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: ΠΟΛΥΜΕΣΑ

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΕΙΚΟΝΙΚΗΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ ΣΕ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ 3D ΓΙΑ ΧΡΗΣΗ ΣΕ ΓΥΑΛΙΑ CARDBOARD ΤΗΣ GOOGLE.

89) Δημόσια APIs και η προώθηση περιεχομένου στο διαδίκτυο

Κατεύθυνση: Software Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: ακουμιανάκης δημοσθένης

Τηλέφωνο: 2810-379190

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: ΚΑΜΙΑ

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

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

90) ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΟΙΚΙΑΚΟΥ ΑΥΤΟΜΑΤΙΣΜΟΥ ΜΕ ΑΠΟΜΑΚΡΥΣΜΕΝΟ ΕΛΕΓΧΟ ΜΕΣΩ ΚΙΝΗΤΟΥ ΚΑΙ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παναγιωτάκης σπυρίδων

Τηλέφωνο: 0030 2810 379707

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: ARDUINO, RASPBERRY, ANDROID, WEB

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

ΣΚΟΠΟΣ ΤΗΣ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΙΝΑΙ Η ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΝΟΣ ΟΙΚΙΑΚΟΥ ΑΥΤΟΜΑΤΙΣΜΟΥ ΠΟΥ ΘΑ ΕΛΕΓΧΕΙ ΣΥΣΚΕΥΕΣ ΜΕΣΩ ΚΙΝΗΤΗΣ ΣΥΣΚΕΥΗΣ Ή ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ.

91) ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΤΥΠΟΥ MOBILE HEALTH CARE

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παναγιωτάκης σπυρίδων

Τηλέφωνο: 0030 2810 379707

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: JAVASCRIPT, JAVA, ARDUINO, RASPBERRY

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

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

92) ΕΦΑΡΜΟΓΗ AUGMENTED REALITY ΓΙΑ INDOOR NAVIGATION

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παναγιωτάκης σπυρίδων

Τηλέφωνο: 0030 2810 379707

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: JAVASCRIPT, JAVA, ARDUINO, RASPBERRY

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

ΣΚΟΠΟΣ ΤΗΣ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΑΝΑΠΤΥΧΘΕΙ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΜΕ ΒΑΣΗ BEACONS ΠΟΥ ΘΑ ΒΟΗΘΑ ΚΑΠΟΙΟΝ ΠΟΥ ΕΙΣΕΡΧΕΤΑΙ ΣΕ ΕΝΑΝ ΧΩΡΟ ΝΑ ΠΛΟΗΓΗΘΕΙ/ΞΕΝΑΓΗΘΕΙ ΣΕ ΑΥΤΟΝ.

93) ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΓΙΑ ΠΑΡΟΧΗ LOCATION-BASED VIDEO

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παναγιωτάκης σπυρίδων

Τηλέφωνο: 0030 2810 379707

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: JAVASCRIPT, JAVA

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

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

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

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων Τ.Ε.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: στρατάκης δημήτριος

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

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

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

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

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

Μετάδοσης».

Η πτυχιακή θα περιλαμβάνει:

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

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

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων Τ.Ε.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: στρατάκης δημήτριος

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

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: Α

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

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

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

Η πτυχιακή θα περιλαμβάνει:

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

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

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων Τ.Ε.

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: στρατάκης δημήτριος

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

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

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

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

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

Η πτυχιακή θα περιλαμβάνει:

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

97) Κατασκευή ρομποτικού οχήματος με δυνατότητα προγραμματισμού μέσω του περιβαλλοντος scratch

Κατεύθυνση: Network Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παναγιωτάκης σπυρίδων

Τηλέφωνο: 0030 2810 379707

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Arduino

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

ΣΚΟΠΟΣ ΤΗΣ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΙΝΑΙ Η ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΕΝΟΣ ΡΟΜΠΟΤΙΚΟΥ ΟΧΗΜΑΤΟΣ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟ ARDUINO ΠΟΥ ΘΑ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΖΕΤΑΙ ΜΕΣΩ ΤΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ Scratch for arduino (S4A), ΩΣΤΕ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΦΙΛΙΚΟ ΣΤΟΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ ΤΟΥ ΑΠΟ ΜΑΘΗΤΕΣ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ/ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ.

98) Μεθοδολογία χρήσης του Labview για απομακρυσμένο χειρισμό αναλυτών φάσματος

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: στρατάκης δημήτριος

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

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

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

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

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

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

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: στρατάκης δημήτριος

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

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: B

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

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

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

100) 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: Θα πρέπει να έχει περάσει με καλό βαθμό τα μαθήματα «Λογικός Προγραμματισμός» και «Τεχνητή Νοημοσύνη».

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

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.

101) Κατασκευή Prolog Προγραμμάτων με Αλγορίθμους από Βάση Γνώσης.

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 Τεχνητή Νοημοσύνη. Θα πρέπει να έχει περάσει με καλό βαθμό τα μαθήματα «Λογικός Προγραμματισμός» και «Τεχνητή Νοημοσύνη».

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

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

102) Ερωτήσεις σε Φυσική Γλώσσα σε Βάση Δεδομένων

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: μαρακάκης εμμανουήλ

Τηλέφωνο: 2810379748

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Θα πρέπει να έχει περάσει με καλό βαθμό τα μαθήματα «Λογικός Προγραμματισμός» και «Τεχνητή Νοημοσύνη» .

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Αυτή η πτυχιακή περιλαμβάνει την ανάπτυξη συστήματος για ανάκτηση πληροφοριών από μια σχεσιακή βάση δεδομένων για θέματα που αφορούν τους μηχανικούς Πληροφορικής του ΤΕΙ Κρήτης. Ο χρήστης θα κάνει ερωτήσεις στην Ελληνική γλώσσα και το σύστημα θα σχηματίζει Prolog στόχους τους οποίους θα επεξεργάζεται. Το σύστημα θα επιστρέφει τα αποτελέσματα από την επεξεργασία των στόχων της Prolog. Το σύστημα θα πρέπει να τρέχει στο διαδίκτυο. Η υλοποίηση του συστήματος θα γίνει σε Prolog την οποία θα πρέπει να γνωρίζει άριστα ο φοιτητής. Επίσης, θα πρέπει να γνωρίζει πολύ καλά είτε Java είτε Visual Basic για υλοποίηση της διεπικοινωνίας του συστήματος.

Επιπλέον, ο φοιτητής θα πρέπει να έχει άριστες γνώσεις σε Βάσεις Δεδομένων για το σχεδιασμό της βάσης δεδομένων (ιδιαίτερα το μοντέλο οντότητα-συσχέτιση) καθώς και άριστη γνώση από Τεχνητή Νοημοσύνη της ενότητας που αφορά την επεξεργασία φυσικής γλώσσας. Επιπλέον, θα πρέπει να γνωρίζει άριστα την Ελληνική γλώσσα.

103) Σύστημα Διάγνωσης και Αντιμετώπισης Καρδιακών Προβλημάτων σε Ενήλικες

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: μαρακάκης εμμανουήλ

Τηλέφωνο: 2810379748

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: Α

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Άριστες γνώσεις σε Τεχνητή Νοημοσύνη και Συστήματα Γνώσης. Θα πρέπει να έχει περάσει με καλό βαθμό τα μαθήματα «Τεχνητή Νοημοσύνη» και «Συστήματα Γνώσης».

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

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 (αθηροσκλήρωση, 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. Επιπλέον, θα πρέπει να γνωρίζει είτε Java ή Visual Basic για υλοποίηση της διεπικοινωνίας του συστήματος.

104) Σύστημα Διάγνωσης και Αντιμετώπισης Ασθενειών σε παιδιά

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Λογισμικού

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: μαρακάκης εμμανουήλ

Τηλέφωνο: 2810379748

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Άριστες γνώσεις σε Τεχνητή Νοημοσύνη και Συστήματα Γνώσης. Θα πρέπει να έχει περάσει με καλό βαθμό τα μαθήματα «Τεχνητή Νοημοσύνη» και «Συστήματα Γνώσης».

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Αυτή η πτυχιακή περιλαμβάνει την ανάπτυξη συστήματος γνώσης για διάγνωση και αντιμετώπιση ασθενειών σε παιδιά. Ο χρήστης του συστήματος θα εισάγει τα συμπτώματα του ασθενή ή/και τα δεδομένα από τις ιατρικές εξετάσεις (αιματολογικές, ουρολογικές, κτλ) στο σύστημα γνώσης. Το σύστημα θα κάνει διάγνωση για το είδος της ασθένειας του ασθενή και θα προτείνει τρόπους θεραπείας. Στους κανόνες 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 συγκεκριμένο παιδοκαρδιολόγο για εξαγωγή και τυποποίηση της απαιτούμενης γνώσης. Το διαγνωστικό σύστημα θα πρέπει να τρέχει στο διαδίκτυο. Η υλοποίηση του συστήματος θα γίνει είτε σε Prolog την οποία θα πρέπει να γνωρίζει πολύ καλά ο φοιτητής. Επιπλέον, θα πρέπει να γνωρίζει είτε Java είτε Visual Basic για υλοποίηση της διεπικοινωνίας του συστήματος.

105) Δημιουργία ενός HTML5 P2P Media Player

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: πάλλης ευάγγελος

Τηλέφωνο: +30 2810 379828

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Προγραμματισμός, Δίκτυα Υπολογιστών.

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

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

Στα πλαίσια αυτής της πτυχιακής, θα μελετηθούν τεχνικές και αρχιτεκτονικές διομότιμων δικτύων με στόχο την δημιουργία ενός Web based P2P Media Player που θα κάνει χρήση της τεχνολογίας HTML5.

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

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: πάλλης ευάγγελος

Τηλέφωνο: +30 2810 379828

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

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

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

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

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

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: πάλλης ευάγγελος

Τηλέφωνο: +30 2810 379828

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Προγραμματισμός, Δίκτυα Υπολογιστών, Επικοινωνιακά Δίκτυα

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Το διαδίκτυο όμως, όπως το γνωρίζουμε μέχρι σήμερα, εμφανίζει λειτουργικούς περιορισμούς, προερχόμενους από τη χρονοβόρα, κοστοβόρα και υπερβολικά

περίπλοκη διαδικασία αναβάθμισης τόσο του υλικού όσο και του λογισμικού που χρησιμοποιείται από τα επιμέρους δίκτυα.

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

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

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

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: πάλλης ευάγγελος

Τηλέφωνο: +30 2810 379828

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

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

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

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

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

λογισμικού, χωρίς να χρειάζονται αλλαγές στους δρομολογητές και τους μεταγωγείς.

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

109) Δημιουργία ενός HTML5 P2P client

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: πάλλης ευάγγελος

Τηλέφωνο: +30 2810 379828

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Προγραμματισμός, Δίκτυα Υπολογιστών.

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

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

Στα πλαίσια αυτής της πτυχιακής, θα μελετηθούν τεχνικές και αρχιτεκτονικές διομότιμων δικτύων με στόχο την δημιουργία ενός P2P client που θα κάνει χρήση της τεχνολογίας HTML5.

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

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: πάλλης ευάγγελος

Τηλέφωνο: +30 2810 379828

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

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

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

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

Οι υποδομές νέφους προσφέρουν μεγάλη ευελιξία όσο αφορά την διαχείριση των πόρων με αποτέλεσμα την δυναμική προσαρμογή των συστημάτων στις εκάστοτε ανάγκες, όπου αποτελεί και μια από τις θεμελιώδεις λειτουργίες των υποδομών νέφους. Διευκολύνουν επιχειρήσεις και ιδιώτες φιλοξενώντας διάφορους τύπους εφαρμογών και υπηρεσιών με μειωμένο, για τους χρήστες, κόστος και αυξημένες δυνατότητες επέκτασης χάρη στις τεχνολογία «εικονικοποίησης» που χρησιμοποιεί (virtualization).

Στα πλαίσια αυτής της πτυχιακής, θα μελετηθούν αρχιτεκτονικές, μοντέλα και εργαλεία που χρησιμοποιούνται για την δημιουργία Cloud υποδομών και θα υλοποιηθεί μια δοκιμαστική υποδομή νέφους ως υπηρεσία (IaaS) κάνοντας χρήση του Openstack.

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

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: πάλλης ευάγγελος

Τηλέφωνο: +30 2810 379828

Αριθμός Σπουδαστών: 1

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Προγραμματισμός, Δίκτυα Υπολογιστών.

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

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

Στα πλαίσια αυτής της πτυχιακής, θα μελετηθούν τεχνικές και αρχιτεκτονικές διομότιμων δικτύων με στόχο την δραστική μείωση του αριθμού επαναεκπομπών πανομοιότυπων κομμάτια περιεχομένου από το Ασύρματο κανάλι.

112) Ανάπτυξη ιστότοπου με δυνατότητα δυναμικής απεικόνισης δεδομένων πραγματικού χρόνου που λαμβάνονται από αισθητήρες.

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παναγιωτάκης σπυρίδων

Τηλέφωνο: 0030 2810 379707

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: Πολλή καλή γνώση προγραμματισμού σε περιβάλλον web.

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Στόχος της πτυχιακής είναι να αναπτυχθεί ιστότοπος που θα λαμβάνει σε πραγματικό χρόνο δεδομένα από κάποιους αισθητήρες, θα τα αποθηκεύει σε βάση δεδομένων, θα τα επεξεργάζεται και θα τα απεικονίζει γραφικά μέσω γραφημάτων που θα ανανεώνονται δυναμικά με τη μεταβολή των δεδομένων. Στόχος είναι το τελικό αποτέλεσμα να προσομοιάζει τον ιστότοπο: <http://citydashboard.org/london/>. Παράλληλα, θα γίνει ανανέωση του ιστοχώρου του εργαστηρίου ΔΙΚΤΥΩΝ ΑΙΣΘΗΤΗΡΩΝ (<http://smartlab.teicrete.gr>).

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

Κατεύθυνση: Μηχανικοί Δικτύων

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: πάλλης ευάγγελος

Τηλέφωνο: +30 2810 379828

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμο Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

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

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Σκοπός της Πτυχιακής είναι η ανάπτυξη πλατφόρμας διαχείρισης και επεξεργασίας περιβαλλοντικών δεδομένων, με χρήση ασύρματου δικτύου αισθητηρίων , με τη δημιουργία Desktop και Web εφαρμογής , καταγραφή των δεδομένων σε βάση δεδομένων , βασικές εντολές για τη διαχείριση του δικτύου και δημιουργία Alerts σε περίπτωση που υπάρχουν δύσκολες καταστάσεις.

Το εργαστήριο διαθέτει τον απαιτούμενο εξοπλισμό που αποτελείται από: nodes micaz, με πλακέτα αισθητήρων (Environmental Sensor Board) MTS420 nodes server MIB 520CB

Expander MDA 300CA. Τα βήματα που θα πρέπει να ακολουθήσετε είναι: Προγραμματισμός των nodes για την οργάνωση και δημιουργία του δικτύου Δημιουργία βάσης δεδομένων (postgresql, etc...) και αποθήκευση των περιβαλλοντικών μετρήσεων. Ο προγραμματισμός θα γίνει σε NesC ,ή με το default της Crossbow

Επεξεργασία και παρουσίαση των αποτελεσμάτων στο διαδίκτυο

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

Επιλογή των δεδομένων από την βάση

Επεξεργασία των δεδομένων

Παρουσίαση των αποτελεσμάτων στο Internet

Διαχείριση της πλατφόρμας μέσα από το Internet

Παρουσίαση και διαχείριση των αποτελεσμάτων και από εφαρμογή Android

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

Στην ρύθμιση των Alerts : Θερμοκρασία να ορίζεται άνω / κάτω/ όριο , υγρασία άνω /κάτω όριο τάση μπαταριών και φωτεινότητα κάτω όριο. Οι περιβαλλοντικές μετρήσεις θα αφορούν: θερμοκρασία και υγρασία, φωτεινότητα ενώ θα παρακολουθείται η κατάσταση των μπαταριών.

Όλα τα δεδομένα θα εμφανίζονται σε on-line πίνακα , στο διαδίκτυο και σε Android συσκευή.

114) Διαχείριση κατανάλωσης ενέργειας μέσω μεθόδων NIALM

Κατεύθυνση: Computers Engineering

Ονοματεπώνυμο Εισηγητή: παναγιωτάκης σπυρίδων

Τηλέφωνο: 0030 2810 379707

Αριθμός Σπουδαστών: 2

Ονοματεπώνυμα Σπουδαστών/ριων:

Βαθμός Δυσκολίας: A

Προϋποθέσεις Ανάληψης Πτυχιακής: ΕΥΦΥΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ, Καλή γνώση matlab

Περίοδος Πτυχιακής: Χειμερινό 2017

Περιγραφή

Σκοπός της πτυχιακής αυτής είναι η επεξεργασία δεδομένων συνολικής ενεργειακής κατανάλωσης ενός σπιτιού με σκοπό την ανάλυση των πληροφοριών με μεθόδους NIALM (Non-Intrusive Appliance Load Monitoring) με σκοπό την προβλεψη των συσκευων που την εχουν προκαλεσει.

Source URL: <http://www.teicrete.gr/ie/el/node/1185/13280>