Комп'ютерні науки 2016 р

1. ВИКОРИСТАННЯ МОВИ ПРОГРАМУВАННЯ VISUAL BASIC FOR APPLICATIONS У MICROSOFT OFFICE POWERPOINT
2. ІНТЕРАКТИВНА ПРОГРАМА ДЛЯ РОБОТИ ЗІ ЗВИЧАЙНИМИ ДРОБАМИ
3. СТВОРЕННЯ САЙТУ ДЛЯ ДИСТАНЦІЙНОГО КОНТРОЛЮ НАВЧАННЯ
4. Моделювання кола змінного струму та розрахунок його характеристик
5. СУЧАСНИЙ HTML-РЕДАКТОР ДЛЯ СТВОРЕННЯ ВЕБ - САЙТІВ
6. Діофантові рівняння з двома змінними
7. СТВОРЕННЯ СЕРЕДОВИЩА ДЛЯ ПРОХОДЖЕННЯ МАТЕМАТИЧНИХ ТЕСТІВ
8. ПРИКЛАДИ РОЗФАРБОВУВАННЯ ГРАФІВ
9. Модель сонячної системи
10. СИСТЕМИ ЧИСЛЕННЯ
11. УЗАГАЛЬНЕННЯ ЗАДАЧІ ПРО ПРИЗНАЧЕННЯ
12. Розробка навчальної ігрової програми «HexaGame» для розвитку логічного мислення користувача
13. Створення навчальної програми з агентно-орієнтованого програмування з наочним прикладом
14. КОМП’ЮТЕРНЕ МОДЕЛЮВАННЯ ПРОЦЕСУ ДОРОЖНЬОГО РУХУ
15. ІНТЕРАКТИВНА ТАБЛИЦЯ РОЗЧИННОСТІ ОСНОВ, КИСЛОТ ТА СОЛЕЙ У ВОДІ
16. РОЗРОБКА НАВЧАЛЬНОЇ ОБОЛОНКИ З МАТЕМАТИКИ
17. СТВОРЕННЯ ІНФОРМАЦІЙНОЇ СИСТЕМИ ДЛЯ ОБЛІКУ ТА АНАЛІЗУ ДАНИХ БЮДЖЕТІВ АКТИВНОСТІ, ВЗАЄМОВІДНОСИН ТА СХИЛЬНОСТІ ДО ЗОН ПЕРЕБУВАННЯ ТВАРИН
18. ОНЛАЙН – ДОПОМОГА В НАВЧАННІ МЕТОДАМИ Web-РОЗРОБКИ
19. КОДУВАННЯ ТЕКСТОВОЇ ІНФОРМАЦІЇ
20. МОДЕЛЮВАННЯ ОПТИМАЛЬНОГО СТАНУ КЕРОВАНОЇ ДИНАМІЧНОЇ СИСТЕМИ МЕТОДАМИ ТЕОРІЇ ІГОР
21. Соціальна мережа «Anonimous»
22. СТВОРЕННЯ ВЕБ-САЙТУ РЕЙТИНГУ ПРОФЕСІЙНО-ТЕХНІЧНИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДІВ ДНІПРОПЕТРОВСЬКОЇ ОБЛАСТІ В СИСТЕМІ UCOZ
23. Сайт психологічного тестування та допомоги «Іmprove-me»
24. Алгоритми в двомірних масивах
25. Створення мобільного додатку для проведення інтелектуальних конкурсів
26. Визначення порогу міцності тривимірного виробу з композиційного матеріалу
27. Приклади оптимізації перевезення пасажирів автобусами
28. Безпечний поштовий клієнт
29. Обчислювальна геометрія на площині
30. Ukraine
31. Проблема чотирьох фарб
32. РОЗРОБКА ПРОГРАМИ ДЛЯ ДИСТАНЦІЙНОГО КЕРУВАННЯ КОМП’ЮТЕРАМИ ЛОКАЛЬНОЇ МЕРЕЖІ ШКІЛЬНОГО КАБІНЕТУ ІНФОРМАТИКИ
33. Електронний підручник з читання англійською мовою для дітей з розладами навичок читання
34. НЕРЕКУРСИВНИЙ АЛГОРИТМ РОЗВ’ЯЗАННЯ ЗАДАЧІ КОМІВОЯЖЕРА НА МУЛЬТИГРАФАХ
35. Інтерактивний інтернет-підручник з інформатики для учнів 5 класу
36. Adobe Photoshop Lightroom – короткий посібник з вивчення
37. РОЗРОБКА ІНФОРМАЦІЙНОЇ СИСТЕМИ ОБЛІКУ ТА АНАЛІЗУ УСПІШНОСТІ УЧНІВ
38. ЕЛЕКТРОННИЙ ОН-ЛАЙН ПОСІБНИК З MS EXCEL
39. ВИКОРИСТАННЯ МОЖЛИВОСТЕЙ SOURCE FILM MAKER ПРИ СТВОРЕННІ КОРОТКОМЕТРАЖНИХ АНІМАЦІЙНИХ ФІЛЬМІВ
40. СТВОРЕННЯ КОМП’ЮТЕРНОЇ ГРИ-ПЛАТФОРМЕРА У UNITY
41. Створення комп’ютерної гри в жанрі текстового квесту
42. Гра "Таємна кімната"