

Szakdolgozat témák 2019

1. OOP3 projekt folytatása:

- a) 3-4 diplomamunkát lehet ebből kihozni
- b) KIR-nél 1-2: folytatni a front- és back end részek fejlesztését, új gemifikációs technikák fejlesztése stb.
- c) Arduino-Android 1-2 munka: folytatni vagy új megoldást találni pl. a kommunikációra, az azonosításra stb.

2. Raspberry platform és mobilapp kapcsolata

- a) ezeknek az munkáknak a lényege, hogy egy szoftver hardver rendszer jöjjön létre
- b) valamit* irányítunk, valamilyen szenzor értékeit olvassuk, majd
- c) Távvezérelünk "felhőn" keresztül tablettel, mobillal stb.
- d) A "valami" lehet egy akvárium, egy szobában levő lámpák & egyéb elektronikus dolog, kis autó stb. (P).

Arduino platform és mobilapp kapcsolata: hasonló az előző feladathoz, csak itt Arduinot használunk.

3. Játékfejlesztés Unity környezetben. (P).

4. Klasszikus Ping-Pong játék megvalósítása mobil eszközre, multiplayer módban. Két mobil eszköz real-time kommunikációját kell megvalósítani (P).

5. Math game: játék mobil platformra. Ez lehet saját ötlet, de más ötletének a megvalósítása is(P).

6. Nyelvi játék mobil platformra. Érdekes lehet egy játék, amely a magyar - szerbet veszi alapul, de angol vagy egyéb nyelv is "mehet"(P).

7. Agilis fejlesztés karaterisztikái, scrum kérdőív adatainak elemzése. Projektmenedzsmentes tapasztalatok és látókörök bővítése, jó gyakorlatok & hasznos tippek összegyűjtése (E).

8. Elektronikus szavazói rendszer (P).

9. Mobil applikáció fejlesztése, amely napi szinten adatokat gyűjt össze különböző oldalakról (P).

10. Mobilapp a GPS alapú pozicionáláshoz. Olyan alkalmazás, amelyben a geolokációs lehetőségek is benne vannak. (P)

11. A/B tesztelés (E).

12. Játékosítás - gamification (E)

13. Rendezési algoritmusok vizualizálása (E || P || videószerkesztés is lehet)

14. Verziókövetési rendszerek (E).

15. Hírdetési módszerek mobil alkalmazások esetén (E).

A fenti témákról bővebben konzultációkon vagy levelezéssel tudhatnak meg.

Legtöbb téma lehet csoportmunka is.

Néhány téma összetettségét illetően hosszabb fejlesztés igényel, ami annyit jelent, hogy lesz version 2 is.

Többféle szakdolgozat lehetséges! Lehet tiszta projekt munka. Ezeket P-vel jelöltem. Ezekben projektet (pl. alkalmazás) kell megvalósítani. Az E az elméleti munkát jelenti, amelynél nem kötelező valami konkrét appot megcsinálni. Itt szakmai tudás bővítése a cél, ami szakirodalom áttekintéséből és következtetések levonásából áll.