|  |  |
| --- | --- |
| Тема курсовой работы на русском языке | Тема курсовой работы на английском языке |
| Разработка базы данных отдела кадров предприятия на основе бинарного дерева | Development of a Database of the HR Department of an Enterprise, based on a binary Tree |
| Разработка бот-программы для игры в сапера | Development of a “Minesweeper” AI Program |
| Исследование алгоритмов кодирования информации | Research of Information encoding Algorithms |
| Разработка программы парсера html-файла | Development of a Program for Parsing an html File  |
| Синтаксический анализатор кода .cpp файла | CPP File syntax Analyzer |
| Разработка программы генерации лабиринтов и бот-программы для обхода лабиринтов | Development of a maze-generating Program and maze solving AI |
| Разработка программы «крестики-нолики» | Development of a Tic-tac-toe Game |
| Разработка программы для моделирования обхода шахматной доски конем | Development of a Simulation of a knight Piece moving round a Chessboard |
| Статистический анализатор кода CPP-файла. | Statistical Code Analyzer for CPP Files. |
| Разработка приложения blackjack (двадцать одно) и имплементация базовой стратегии для определения наиболее правильного хода при данном раскладе карт | Development of a blackjack Application with Implementation of Card counting and basic Strategy |
| Программа нахождения простых чисел в заданной числовой последовательности | A Program for finding prime Numbers in a given numerical Sequence |
| Программа решения систем линейных уравнений | A Program for solving Systems of linear Equations |
| Разработка бот-программы для игры «быки-коровы» | Development of an AI Program for the Game "Bulls and Cows" |
| Разработка программы для передвижения ферзя по шахматной доске и получения новой картинки поля. | Development of a Program for moving the Queen on the Chessboard and drawing the new Picture of the field |
| Проектирование оптимальной сети дорог, связывающих несколько населенных пунктов так, что из любого пункта можно проехать в любой другой | Designing an optimal Network of Roads linking several Villages, so that there is a Way to get Form any one Point to another |
| Разработка игры морской бой | Development of a “Battleships” Game |
| Разработка методов и алгоритмов кратчайших путей в графах | Development of a shortest-path finding Algorithm in Graphs |
| Практическое применение генетических алгоритмов для конкретных задач | Practical Application of genetic Algorithms to specific Problems |
| Разработка методов и алгоритмов сжатия файлов | Development of Methods and Algorithms of File compression |
| Разработка методов и алгоритмов работы с красно-черными деревьями | Development of Methods and Algorithms for working with red-black Trees |
| Разработка программы генерации поля DICEction puzzle и бот-программы для нахождения решения. DICEction puzzle - это игра-головоломка по нахождению верного пути, направление и длина хода в которой заданы значением игровых костей | Development of a DICEction Puzzle Game (navigating a grid of set values that determine the Length and direction of the Moves) |
| Программа вычисления суммы каждой из диагоналей матрицы размера (mxn) | Program calculating the Sum of each of the Diagonals in an (m x n) sized Matrix |
| Разработка программы умножения двух чисел столбиком | Development of a long multiplication Program |
| Разработка программы, определяющей длину самой большой последовательности идущих подряд нулей | Development of a Program that counts the Length of the largest Sequence of Zeros in a numerical Sequence |
| Разработка dll библиотеки для реализации 2D инверсной кинематики | Development of a dll Library for implementing 2D inverse Kinematics |
| Создание словаря для текстового файла | Creation of a Dictionary based on a text File |