

Technologie Internetowe i Mobilne

1. Omówić elementy i schemat przetwarzania obrazów.
2. Algorytm filtracji konwolucyjnej 2D i podstawowe filtry.
3. Schemat filtracji z wykorzystaniem transformaty Fouriera.
4. Przekształcenia morfologiczne, przykłady przekształceń.
5. Obrazy monochromatyczne, kolorowe i pseudokolorowe.
6. Scharakteryzować język PHP (główne cechy, paradygmaty, zastosowania).
7. Różnice pomiędzy programowaniem www po stronie serwera i klienta.
8. Reklama w Internecie (rodzaje, zadania, które metody są najskuteczniejsze?).
9. Jak, realizuje się zasadę rozdziału treści struktury i wyglądu, w programowaniu dokumentów www?
10. Co to są tablice asocjacyjne, jak i gdzie się je stosuje w kontekście programowania www?
11. Zasada działania, obsługiwane języki, zasada wirtualizacji hostów w serwerach WWW.
12. Omówić zasady obsługi aplikacji przez różne systemy mobilne (Android, Windows Mobile, Symbian, iPhone – uruchamianie i zwalnianie aplikacji).
13. Różnice pomiędzy tworzeniem aplikacji na systemy mobilne Windows Mobile a Android.
14. Omówić technologię standardu GSM (zakresy działania, obsługiwane technologie przesyłania danych).
15. Wskazać wady i zalety zastosowań usług GSM.
16. Omówić komendy AT wykorzystywane przez urządzenia GSM do wywoływania i odbierania połączeń głosowych, wysyłania krótkich wiadomości tekstowych SMS czy przesyłania danych z wykorzystaniem technologii GPRS.
17. Opisać zasadę tworzenia aplikacji w architekturze dokument – widok.
18. Opisać zasadę tworzenia aplikacji w architekturze model – widok – kontroler.
19. Scharakteryzować zasady tworzenia aplikacji JAVA EMBEDDED na urządzenia przenośne.
20. Wymień i scharakteryzuj wybrane algorytmy kompresji danych multimedialnych.