

## لیست عنوانین پروژه کارشناسی مهندسی کامپیوتر - نیمسال مهر ۱۳۹۹

### استاد راهنما : مرتضی خانی دهنوی

ردیف	عنوان پروژه	شرح پروژه
۱	ساخت روبات تلگرامی پیشنهاددهنده برای گروه یا کانال تبلیغات و فروش محصول	شامل طراحی و پیاده سازی یک سیستم پیشنهاد دهنده (Collaboration-based Recommender system) با استفاده از تعیین شbahت میان کاربران و اقلام مورد تمابل آنها از یک گروه خرید و فروش دلخواه تلگرامی. این سیستم می تواند پیشنهادات اختصاصی و مناسب برای هر کاربر را به صورت پیام خصوصی ارایه نماید.
۲	ساخت روبات تلگرامی برگزاری حراجی الکترونیکی Electronic Auction (eAuction)	شامل طراحی و پیاده سازی یک رویات تلگرامی برای برگزاری حراج شفاهی انگلیسی (حراج صعودی معمولی) خودکار الکترونیکی است. این روبات در گروه نقش برگزار کننده حراج (Auctioneer) و اعضای گروه نقش پیشنهاد دهنده‌گان (Bidders) را دارد.
۳	ساخت روبات تلگرامی برگزاری بازی مافیا در Werewolf or گروه (Mafia)	برای اطلاع از روش انجام و قوانین بازی به آدرس زیر مراجعه کنید. <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Werewolf_(social_deduction_game)">https://en.wikipedia.org/wiki/Werewolf_(social_deduction_game)</a> روبات در گروه نقش راوی (Moderator) یا خداوندگار (دانای کل) را دارد. برای اطلاعات بیشتر حضوری مراجعه بفرمایید.
۴	پیاده سازی افزونه چت آنلاین برای نرم افزار Process Maker	پروسس میکر (Process Maker) یک نرم افزار مدیریت فرآیند کسب و کار (Business Process Management System(BPNS)) رایگان و متن باز برای طراحی فرآیند های سازمانی است. هسته این نرم افزار با PHP کد شده است. برای اطلاعات بیشتر به آدرس زیر مراجعه بفرمایید. <a href="https://wiki.processmaker.com/۳.۰/Plugin_Development">https://wiki.processmaker.com/۳.۰/Plugin_Development</a>
۵	پیاده سازی افزونه ارزیابی عملکرد کارمندان سازمان برای نرم افزار Process Maker	پروسس میکر (Process Maker) یک نرم افزار مدیریت فرآیند کسب و کار (Business Process Management System(BPNS)) رایگان و متن باز برای طراحی فرآیند های سازمانی است. هسته این نرم افزار با PHP کد شده است. برای اطلاعات بیشتر به آدرس زیر مراجعه بفرمایید. <a href="https://wiki.processmaker.com/۳.۰/Plugin_Development">https://wiki.processmaker.com/۳.۰/Plugin_Development</a> ارزیابی عملکرد، فرآیندی است که در جریان آن با ایجاد شاخص‌هایی میزان دستیابی به کارایی مورد انتظار از هر کارمند سازمان سنجده می شود.
۶	طراحی ماژول ترسیم خودکار نمودار BPMN از روی فایل XPDL	BPMN (Business Process Modelling Notation) در قالب XML است. نرم افزارهایی مانند Microsoft Visio و Architect (EA) و Bizagi Modeler امکان ترسیم نمودار فرآیند سازمانی را به صورت BPMN و ذخیره سازی آن با استاندارد XPDL را فراهم می کنند. با این حال وجود یک ابزار پایدار و مستقل برای ترسیم خودکار نمودار BPMN از روی فایل XPDL لازم به نظر می رسد. برای اطلاعات بیشتر حضوری مراجعه بفرمایید.

<p>طراحی و پیاده سازی روبات باید مأذولار باشد. اجرای پروژه نیاز به تسلط بر الکترونیک و برنامه نویسی میکرو پروسسور دارد. برای اطلاعات بیشتر حضوری مراجعه بفرمایید.</p>	<p>طراحی و تولید روبات ردیاب سیگنال شبکه و ایجاد اختلال در شبکه بی سیم</p>	۷
<p>پیاده سازی و مقایسه حداقل 2 روش تقریبی، ابتکاری و دقیق مسئله پوشش مجموعه وزن دار (<b>weighted set cover</b>). برای مطالعه بیشتر در مورد مسئله پوشش مجموعه به آدرس زیر مراجعه شود: <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Set_cover_problem">https://en.wikipedia.org/wiki/Set_cover_problem</a> توضیحات هم در سایت انگلیسی و هم در سایت فارسی موجود است</p>	<p>مساله پوشش مجموعه وزن دار</p>	۸
<p>پیاده سازی نرم افزار کاربردی موبایل برای کسب و کار کارواش سیار- شامل <b>back-end</b>، پانل مدیریتی و دو <b>front-end</b> برای ارایه کننده خدمت و مشتری- برای بستر اندروید</p>	<p>نرم افزار کاربردی موبایل برای کسب و کار کارواش سیار</p>	۹
<p>مدلسازی مساله انتساب بهینه (یا نزدیک به بهینه) سرویس ها به نقش ها در معماری سرویس گرا برای یک جریان کاری موجود (مشخص) به صورت برنامه ریزی خطی و حل آن (کاربرد محاسبات عددی در مهندسی نرم افزار). ضمناً مجموعه داده برای این پروژه موجود است.</p>	<p>حل مساله انتساب سرویس ها به نقش ها در معماری سرویس گرا گرا با برنامه ریزی خطی</p>	۱۰
<p>مدلسازی مساله انتساب بهینه (یا نزدیک به بهینه) سرویس ها به نقش ها در معماری سرویس گرا برای یک جریان کاری موجود (مشخص) به صورت <b>MOOP (Multi Objective Optimization Problem)</b> و حل آن (کاربرد هوش مصنوعی در مهندسی نرم افزار). ضمناً مجموعه داده برای این پروژه موجود است.</p>	<p>حل مساله انتساب سرویس ها به نقش ها در معماری سرویس گرا به صورت بهینه سازی چند هدفه</p>	۱۱
<p>مدلسازی مساله انتساب (نزدیک به بهینه) سرویس ها به نقش ها در معماری سرویس گرا برای یک جریان کاری موجود به صورت اراضی محدودیت (<b>CSP</b>) و حل آن کاربرد هوش مصنوعی در مهندسی نرم افزار. ضمناً مجموعه داده برای این پروژه موجود است.</p>	<p>حل مساله انتساب سرویس ها به نقش ها در معماری سرویس گرا به صورت اراضی محدودیت</p>	۱۲
<p>این نرم افزار باید پس از نصب روی دستگاه مقیم شده و تعداد دفعات و مدت زمان استفاده از هر نرم افزار نصب شده روی دستگاه را رخدانگاری(<b>Logging</b>) کرده و بصورت دوره ای یا در زمان اتصال دستگاه به اینترنت برای حساب کاربری مشخصی ارسال کند. نرم افزار می تواند در بستر اندروید، ویندوز یا لینوکس طراحی شود.</p>	<p>پیاده سازی یک نرم افزار جاسوس (<b>Spyware</b>) ساده</p>	۱۳
<p>هدف از این پروژه بازیابی روابط بین عناصر از تعدادی فایل XML دریک پایگاه داده رابطه ای و نمایش گرافی روابط بین آنها می باشد. در این پروژه مرتبط با وب معنایی است و تا حدودی از روش های داده کاوی در آن استفاده می شود.</p>	<p>XML Parser</p>	۱۴
<p>پژوهش پیرامون سامانه های مدیریت ارتباط با مشتری یا CRM (Customer Relationship Management)، بررسی معماری و مأذول های سازنده آنها و پیاده سازی سه مأذول پایه یک نرم افزار CRM به زبان فارسی</p>	<p>سامانه مدیریت ارتباط با مشتری CRM</p>	۱۵