

Szilágyi Norbert (SZTE Móra Ferenc Szakkollégium)

### **Újszerű ipari integrált irányítási szoftver integrációs rétegének fejlesztése LabVIEW-ban**

A projekt célja ipari integrált irányítási rendszerekhez – irányítástechnikai hálózatok modellezése, és egy egységes modellezési keretrendszer kidolgozása (amely segítségével a szakemberek az alkalmazás absztrakciós szintjén tudják modellezni és definiálni a rendszerüket), minőségbiztosítási és irányítástechnikai szoftverplatform fejlesztése (amellyel elérhető a rendszer üzembiztos működése), valamint - kísérleti fizikai rendszerek megvalósításával - a keretrendszer és platform validálása.

Bertók Izabella (Újvidéki Egyetem- Európa Kollégium)

### **Adatgyűjtés a (digitális) szociális hálókön**

A dolgozat ismerteti az interneten magunkról megosztott személyes adatok veszélyeit. Bemutatom az alapvető tudnivalókat a legismertebb szociális halókról, például a Facebookról és az Instagramról. Az emberek megdöbbentően osztanak meg az ilyen oldalakon magukról olyan információkat, amelyekkel veszélybe sodorhatják magukat, például az utazásaik időpontját, bankszámlaszámukat vagy képeket a házukról. Könnyen áldozatuk lehetünk az internetes zaklatás különféle formáinak is (pl. Kék bálna). Szó lesz a GDPR-ről is, ami szabályok csoportja, amely biztosítja a személyes adatok védelmét, amikor megadjuk őket különféle cégeknek. A Facebook-Cambridge Analytica adatbotrány is abból következett, hogy nem tartották be a cégek a személyi adatok védelmét, ugyanis nagyon sok Facebook felhasználói profil adatait gyűjtötték be, adták el törvényen kívül, majd használták fel. Nehéz érzékelni annak a súlyát, mennyire kockázatos bármilyen adatot is megosztani az interneten, ugyanis ha megnyitjuk a világhálót, olyan, mintha az egész világ figyelne minket, ahogyan mi is őket.

Gyórfy Lajos (SZTE Eötvös Loránd Kollégium)

### **Tic-Tac-Toe, amőba és egyéb állatok**

A  $k$ -in-a-row (amőba) pozíciós játék régóta kutatott terület. Klasszikus változatában két játékos játszik, felváltva raknak  $X$ -eket és  $O$ -kat egy négyzettrácsos lap mezőibe. Aki előbb megszerez  $k = 5$  egymást követő mezőt a saját jeléből vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan, az nyeri a játékot. Az előadás során bevezetjük az Építő-Romboló játékokat, áttekintjük a különböző amőba típusú játékokra adott nyerő stratégiákat, majd kiemelten foglalkozunk a párosításokkal.

A 9-amőbára adott párosítási stratégiák szép szimmetrikus struktúrát alkotnak, melynek vizsgálata során felbukkan egy négydimenziós kocka is.