

DZIAŁALNOŚĆ PROGRAMISTYCZNEGO KOŁA NAUKOWEGO 'POINTER' W ROKU AKADEMICKIM 2022/2023

Projekt Game Engine

Projekt Game Engine był inicjatywą podjętą przez Mateusza Połcia i stanowił kontynuację prac rozpoczętych w poprzednich latach. Celem tego projektu było stworzenie silnika do tworzenia gier komputerowych 2D. Mateusz Połć pełnił rolę głównego odpowiedzialnego za całość projektu, nadzorując zarówno jego rozwijanie, jak i dalszy rozwój.

Członkowie grupy projektowej: Mateusz Połć, Błażej Strzelecki, Zosia Mejer, Dawid Stasiński, Mateusz Wójcicki, Franciszek Cieślik

HackYeah2022

19 - 20.10.2022 r.

Reprezentanci koła:

Tomasz Jurczyk
Błażej Strzelecki
Gracjan Ziemiański
Franciszek Cieślik
Dominik Marcinkowski
Jakub Lorek

W dniach 19-20 października 2022 roku reprezentacja koła uczestniczyła w HackYeah 2022, prestiżowym hackathonie. Nasz projekt "Trash Map" to aplikacja webowa w Flask, pomagająca znaleźć punkty zbiórki odpadów. W trakcie wydarzenia słuchaliśmy ciekawych prelekcji. To była doskonała okazja do nauki pracy w zespole oraz zdobywania doświadczenia w prowadzeniu projektu. Nasza reprezentacja doskonale współpracowała i jesteśmy dumni z naszego udziału w HackYeah 2022.

Wewnętrzne zawody programistyczne

04.03.2023 r.

Wewnętrzne zawody programistyczne, które odbyły się 4 marca 2023 roku, zakończyły się zwycięstwem Dawida Stasińskiego. W ciągu 2 godzin zawodów rozwiązał on najwięcej mini problemów programistycznych, wyróżniając się zarówno efektywnością, jak i przejrzystością kodu. Jego sukces świadczy o wyjątkowych umiejętnościach w tworzeniu czytelnego kodu. Gratulujemy zwycięzcy i wszystkim uczestnikom zaangażowania.

Uczestnicy wydarzenia: Zofia Mejer, Michał Nowakowski, Oliwier Urbanowski, Paweł Szydłowski, Tomasz Jurczyk, Gracjan Ziemiański, Franciszek Cieślik, Błażej Strzelecki, Dawid Stasiński, Mateusz Wójcicki, Viktor Vasilishin

HackYeah2023

30.09-01.10.2023 r.

W dniach 30 września - 1 października 2023 roku, reprezentanci koła informatycznego brali udział w prestiżowym wydarzeniu HackYeah2023. Nasza grupa składała się z utalentowanych członków:

1. Zofia Mejer
2. Michał Nowakowski
3. Oliwier Urbanowski
4. Paweł Szydłowski
5. Tomasz Jurczyk
6. Gracjan Ziemiański
7. Franciszek Cieślik

Podzieliliśmy się na dwie drużyny, aby skoncentrować się na różnych projektach:

1. Drużyna "Aplikacja: Pharm Map" pracowała nad zadaniem związanym z "HEALTH & WELL-BEING".
2. Drużyna "Aplikacja: UniQuestAi" skupiła się na zadaniu dotyczącym "Education in Innovation".

HackYeah2023 okazał się znakomitą okazją do integracji, zdobycia cennego doświadczenia w pisaniu praktycznego kodu oraz nawiązania wielu fascynujących znajomości. Ponadto, mieliśmy okazję wysłuchać inspirujących prelekcji. Wydarzenie to wzbogaciło nasze umiejętności programistyczne i otworzyło nowe perspektywy w dziedzinie technologii.