

1. () Disciplina:

- L-4-MPS-C5

- L-4-MPS-C5

- L-4-MPS-C5

- L-4-MPS-C5

- L-4-MPS-C5

- L-4-MPS-C5

- L-4-MPS-C5

- L-4-MPS-C5

- L-4-MPS-C5

- L-4-MPS-C5

- L-4-MPS-C5

- L-4-MPS-C5

- L-4-MPS-C5

- L-4-MPS-C5

- L-4-MPS-C5

- L-4-MPS-C5

- L-4-MPS-C5

- L-4-MPS-C5

- L-4-MPS-C5

- L-4-MPS-C5

- L-4-MPS-C5

- L-4-MPS-C5

- L-4-MPS-C5

- L-4-MPS-C5

- L-4-MPS-C5

- L-4-MPS-C5

- L-4-MPS-C5

- L-4-MPS-C5

- L-4-MPS-C5

- L-4-MPS-C5

- L-4-MPS-C5

- L-4-MPS-C5

- L-4-MPS-C5

- L-4-MPS-C5

- L-4-MPS-C5

- L-4-MPS-C5

- L-4-MPS-C5

- L-4-MPS-C5

- L-4-MPS-C5

- L-4-MPS-C5

- L-4-MPS-C5

- L-4-MPS-C5



- Costin Boiangiu

- Boiangiu Costin

- Costin Boiangiu

- Costin Boiangiu

- Costin Anton Boiangiu

- Costin Boiangiu

- Costin Boiangiu

- Costin Boiangiu

3. () Titular aplicatii

- Razvan Deaconescu

- Razvan Deaconescu

- Daniel Rosner

- Razvan Deaconescu

- Ciprian Coman

- Deaconescu Razvan

- Razvan Deaconescu

- Ciprian Coman

- Razvan Deaconescu

- Razvan Diaconescu

- Ciprian Coman

- Ciprian Mihai Coman

- Razvan Deaconescu

- Razvan Deaconescu

- Dobre Ciprian

- Ciprian Coman

- Coman Ciprian

- Ciprian Coman

- Coman Ciprian

- Razvan Deaconescu

- Deaconescu

- Razvan Deaconescu

- Ciprian Mihai Coman

- Razvan Deaconescu

- Razvan Deaconescu

- Razvan Deaconescu

- Ciprian Coman

- Ciprian Coman

- ciprian coman

- Razvan Deaconescu

- Razvan Deaconescu




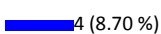

- Daniel Rosner

- Ciprian Coman




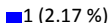
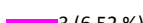
- Razvan Deaconescu

- Razvan Diaconescu
- Ciprian Mihai Coman
- Ciprian Coman
- Ciprian Coman
- Ciprian Dobre
- Daniel Rosner
- Razvan Deaconescu
- Ciprian Coman
- ciprian coman
- Razvan Deaconescu
- Razvan Deaconescu
- Razvan Deaconescu





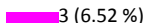
4. () Cum apreciati claritatea expunerii cursului?

- FOARTE BINE (4):	 11 (23.91 %)
- BINE (3):	 17 (36.96 %)
- SATISFACATOR (2):	 8 (17.39 %)
- NESATISFACATOR (1):	 4 (8.70 %)
- NU POT APRECIA (0):	 6 (13.04 %)
Average: 2.50	




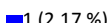
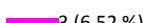
5. () Cum apreciati caracterul interactiv al cursului?

- FOARTE BINE (4):	 15 (32.61 %)
- BINE (3):	 18 (39.13 %)
- SATISFACATOR (2):	 9 (19.57 %)
- NESATISFACATOR (1):	 1 (2.17 %)
- NU POT APRECIA (0):	 3 (6.52 %)
Average: 2.89	

6. () Existenta si calitatea documentatiei: carti/note de curs

- FOARTE BINE (4):	 15 (32.61 %)
- BINE (3):	 13 (28.26 %)
- SATISFACATOR (2):	 11 (23.91 %)
- NESATISFACATOR (1):	 4 (8.70 %)
- NU POT APRECIA (0):	 3 (6.52 %)
Average: 2.72	

7. () In ce grad exemplele si explicatiile insotitoare argumenteaza principiile teoretice?

- FOARTE BINE (4):	 14 (30.43 %)
- BINE (3):	 17 (36.96 %)
- SATISFACATOR (2):	 11 (23.91 %)
- NESATISFACATOR (1):	 1 (2.17 %)
- NU POT APRECIA (0):	 3 (6.52 %)


Average: 2.83


8. () Cum apreciati punctualitatea si gradul de folosire la curs a timpului programat activitatii didactice?

- FOARTE BINE (4):  13 (28.26 %)

- BINE (3):  16 (34.78 %)


- SATISFACATOR (2):  11 (23.91 %)

- NESATISFACATOR (1):  2 (4.35 %)

- NU POT APRECIA (0):  4 (8.70 %)

Average: 2.70

9. () Cum apreciati comportarea cadrului didactic fata de studenti?

- FOARTE BINE (4):  22 (47.83 %)

- BINE (3):  13 (28.26 %)

- SATISFACATOR (2):  11 (23.91 %)

- NESATISFACATOR (1):  0

- NU POT APRECIA (0):  0


Average: 3.24


10. () Apreciati atractivitatea predarii cursului

- FOARTE BINE (4):  14 (30.43 %)

- BINE (3):  14 (30.43 %)

- SATISFACATOR (2):  8 (17.39 %)

- NESATISFACATOR (1):  6 (13.04 %)

- NU POT APRECIA (0):  4 (8.70 %)


Average: 2.61


11. () Cum apreciati modul de stimulare a interesului pentru curs?

- FOARTE BINE (4):  9 (19.57 %)

- BINE (3):  22 (47.83 %)

- SATISFACATOR (2):  7 (15.22 %)


- NESATISFACATOR (1):  4 (8.70 %)

- NU POT APRECIA (0):  4 (8.70 %)

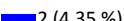
Average: 2.61

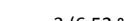
12. () Aprecierea generala

- FOARTE BINE (4):  9 (19.57 %)





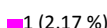
- BINE (3):  23 (50.00 %)



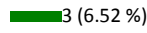


- SATISFACATOR (2):  9 (19.57 %)


- NESATISFACATOR (1):  2 (4.35 %)


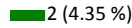
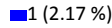

- NU POT APRECIA (0):  3 (6.52 %)






Average: 2.72




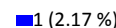
13. () Cum apreciati claritatea aplicatiilor?	
- FOARTE BINE (4):	 21 (45.65 %)
- BINE (3):	 19 (41.30 %)
- SATISFACATOR (2):	 5 (10.87 %)
- NESATISFACATOR (1):	 0
- NU POT APRECIA (0):	 1 (2.17 %)
Average: 3.28	


14. () Cum apreciati punctualitatea si gradul de folosire a timpului la aplicatii (seminar/laborator/proiect)?	
- FOARTE BINE (4):	 27 (58.70 %)
- BINE (3):	 16 (34.78 %)
- SATISFACATOR (2):	 3 (6.52 %)
- NESATISFACATOR (1):	 0
- NU POT APRECIA (0):	 0
Average: 3.52	

15. () Cum apreciati comportarea cadrului didactic fata de studenti la aplicatii?	
- FOARTE BINE (4):	 33 (71.74 %)



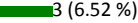

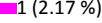
- BINE (3):	 10 (21.74 %)
- SATISFACATOR (2):	 2 (4.35 %)
- NESATISFACATOR (1):	 1 (2.17 %)
- NU POT APRECIA (0):	 0
Average: 3.63	

16. () In ce grad aplicatiile argumenteaza cursul?	
- FOARTE BINE (4):	 21 (45.65 %)
- BINE (3):	 12 (26.09 %)
- SATISFACATOR (2):	 9 (19.57 %)
- NESATISFACATOR (1):	 0
- NU POT APRECIA (0):	 4 (8.70 %)
Average: 3.00	



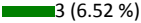

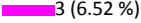
17. () Culegeri de exercitii/indrumare de laborator	
- FOARTE BINE (4):	 20 (43.48 %)
- BINE (3):	 16 (34.78 %)
- SATISFACATOR (2):	 4 (8.70 %)
- NESATISFACATOR (1):	 1 (2.17 %)

- NU POT APRECIA (0):	 5 (10.87 %)
Average: 2.98	



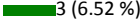

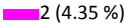
18. () Daca pentru aplicatii folositi un laborator, apreciati dotarea cu aparate de laborator sau/si mijloace informatice

- FOARTE BINE (4):	 21 (45.65 %)
- BINE (3):	 21 (45.65 %)
- SATISFACATOR (2):	 3 (6.52 %)
- NESATISFACATOR (1):	 0
- NU POT APRECIA (0):	 1 (2.17 %)
Average: 3.33	



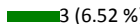
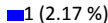

19. () Pot fi obtinute explicatii suplimentare in afara orelor de clasa?

- FOARTE BINE (4):	 26 (56.52 %)
- BINE (3):	 14 (30.43 %)
- SATISFACATOR (2):	 3 (6.52 %)
- NESATISFACATOR (1):	 0
- NU POT APRECIA (0):	 3 (6.52 %)
Average: 3.30	


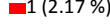
20. () Precizati in ce masura aplicatiile stimuleaza pregatirea individuala

- FOARTE BINE (4):	 17 (36.96 %)
- BINE (3):	 20 (43.48 %)
- SATISFACATOR (2):	 3 (6.52 %)
- NESATISFACATOR (1):	 4 (8.70 %)
- NU POT APRECIA (0):	 2 (4.35 %)
Average: 3.00	

21. () Aprecierea generala aplicatii (seminar/laborator/proiect)

- FOARTE BINE (4):	 24 (52.17 %)
- BINE (3):	 18 (39.13 %)
- SATISFACATOR (2):	 3 (6.52 %)
- NESATISFACATOR (1):	 1 (2.17 %)
- NU POT APRECIA (0):	 0
Average: 3.41	

22. () Studentii au fost anuntati de la inceput cum vor fi evaluati?

- DA:	 45 (97.83 %)
- N:	 1 (2.17 %)

U:

23. () A fost respectat modul de evaluare anuntat?

- DA :	40 (86.96 %)
- NU :	6 (13.04 %)

24. () Au fost temele pe parcursul semestrului relevante?

- FOARTE BINE (4):	13 (28.26 %)
- BINE (3):	19 (41.30 %)
- SATISFACATOR (2):	8 (17.39 %)
- NESATISFACATOR (1):	3 (6.52 %)
- NU POT APRECIA (0):	3 (6.52 %)

Average: 2.78

25. () Temele au fost: (apreciere cantitativa)

- Prea putine (1):	0
- ... (2):	12 (26.09 %)
- ... (3):	27 (58.70 %)
- Prea multe (4):	7 (15.22 %)

Average: 2.89

26. () Temele au fost: (apreciere cantitativa)

- Prea usoare (1):	0
- ... (2):	13 (28.26 %)
- ... (3):	23 (50.00 %)
- Prea grele (4):	10 (21.74 %)

Average: 2.93

27. () Cum apreciati subiectele la examene/examene partiale/colocvii/lucrari, raportate la continutul cursului?



- FOARTE BINE (4):	9 (19.57 %)
- BINE (3):	19 (41.30 %)
- SATISFACATOR (2):	7 (15.22 %)
- NESATISFACATOR (1):	1 (2.17 %)
- NU POT APRECIA (0):	10 (21.74 %)




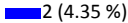

Average: 2.35

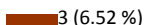




28. () Cum apreciati timpul avut la dispozitie pentru rezolvarea chestiunilor de examen?

- Prea scurt (1):	13 (28.26 %)
- ... (2):	24 (52.17 %)



- ... (3):	 9 (19.57 %)
- Prea lung (4):	 0
Average: 1.91	

29. () A fost profesorul corect in evaluare?	
- FOARTE BINE (4):	 13 (28.26 %)
- BINE (3):	 14 (30.43 %)
- SATISFACATOR (2):	 4 (8.70 %)
- NESATISFACATOR (1):	 2 (4.35 %)
- NU POT APRECIA (0):	 13 (28.26 %)
Average: 2.26	

30. () Am frecventat activitatile didactice in proportie de (in [%])	
- <25%:	 3 (6.52 %)
- 25% .. 50%:	 11 (23.91 %)
- 50% .. 75%:	 18 (39.13 %)
- 75% .. 100%:	 14 (30.43 %)
- 100%:	 0

31. () Estimati numarul total de ore dedicate pregatirii acestei discipline inclusiv cele petrecute la C+S+L (ore saptamanal)	
- 8.00	
- 30.00	
- 20.00	

- 8.00
- 2.00
- 8.00
- 12.00
- 6.00
- 10.00
- 7.00
- 4.00
- 25.00
- 6.00
- 5.00
- 5.00
- 12.00
- 20.00
- 7.00
- 10.00
- 6.00
- 8.00
- 10.00
- 10.00
- 20.00
- 15.00

- 5.00
- 28.00
- 6.00
- 5.00
- 50.00
- 25.00
- 8.00
- 10.00
- 10.00
- 10.00
- 5.00
- 10.00
- 10.00
- 9.00
- 3.00
- 7.00
- 7.00
- 21.00
- 4.00
- 2.00
- 4.00
Average: 11.15

32. () D.1 ASPECTE POZITIVE: Mentionati - daca este cazul - cateva aspecte legate de profesor/curs pe care le apreciati in mod deosebit.	
-	
-	
-	- caracterul interactiv prin prezentarile studentilor si discutiile pe marginea lor - laboratorul bine structurat
-	
-	
-	
-	
-	Mi-a placut foarte tare sa lucrez la proiectul in echipa
-	
-	Curs ok, interactiv.
-	-
-	
-	
-	
-	- mi-a placut ca a fost un proiect real bazat in totalitate pe ce faceam noi (protocol inclusiv). nu se putea da vina pe asistenti (desi s-a incercat) pentru greseli sau bug-uri. It was all us - antreneaza pentru prima oara cu adevarat o echipa si cel mai bun exercitiu din facultate de teamwork - solutia de a nota in plus un server functional cu 10 pentru motivatie a fost o idee buna
-	- cursul este intr-un format placut si interactiv - subiectele abordate la laborator sunt foarte tari!
-	
-	

-	
-	
-	Un profesor foarte deschis cu studentii.
-	
-	
-	Mi-a placut proiectul, consider ca este un lucru diferit de ce se face de obicei in facultate. Caracterul competitiv al proiectului a fost foarte interesant si dupa parerea mea a ajutat la motivarea studentilor.
-	
-	
-	ok
-	
-	
-	Asistentul s-a implicat foarte mult!
-	
-	
-	
-	
-	
-	
-	
-	
-	

-	
-	
-	
-	
-	
-	Laboratorul a fost interactiv.
-	- Lucrul in echipa pentru proiect; - Laboratoarele foarte bine realizate;
33. () D.2 ASPECTE NEGATIVE: Mentionati - daca este cazul - cateva aspecte legate de profesor/curs pe care le considerati negative.	
-	
-	
-	
-	
-	
-	Nu au fost controlati suficient de bine studentii in cadrul dezvoltarii proiectului
-	
-	Ar trebui sa se impuna 4-5 prezentari/curs pentru a fi distribuite in mod egal de-a lungul semestrului si a nu se ajunge in final cu 8-9/curs.
-	proiectul MPS prea complex pentru natura cursului
-	
-	
-	

-	Au fost probleme la proiect, overall. Mi-ar fi plăcut mai mult unul din proiectele în echipă. Partea competitivă stimulează însă, în opinia mea... trebuie să învățăm să lucrăm în echipă. Asta _nu_prea_s-a învățat în facultate. (în opinia mea)
-	
-	
-	
-	
-	
-	
-	<p>- Prezentările de curs: prea multe, au ocupat tot cursul;</p> <p>- Modul de calcul al punctajului - punctajul de prezentare sau bonusul de prezenta la curs ar trebui sa se adauge la punctajul final, nu la punctajul de la examen care oricum a fost foarte mare in general;</p> <p>- Modul de evaluare al contributiei membrilor la fiecare etapa din proiect;</p> <p>- Proiectul mult prea greu: considerand ca intr-o echipa au muncit 1-2 oameni la fiecare etapa, incarcarea pentru acestia a fost foarte mare. Sugestie: renuntati la una din etape si extindeti timpul de lucru pentru celelalte.</p>
-	<p>- din pacate faptul ca tot ce am facut a fost facut de noi a avut si dezavantaju ca au fost probleme mari de fiabilitate</p> <p>- foarte greu de a determina cu adevarat implicarea unui elev in proiect (pica pe cativa care fac toata munca) - de exemplu eu cu un coleg la o etapa ne-am facut partea unuia altuia la proiecte diferite (eu am lucrat cat doi la IOC si el la MPS)</p>
-	<p>Curs: Foarte putine prezentari sunt cu adevarat utile. De asemenea, la multe prezentari am ramas cu senzatia ca s-au pus intrebari doar ca sa fie puse, nu ca ar face subiectul prezentarii. Al treilea aspect negativ de la curs este faptul ca de multe ori s-au facut remarci care ar putea sa para misogine.</p> <p>Laborator: Cred ca la laborator ar trebui sa se puna mai mult accent pe ce s-a realizat in cadrul proiectului. Ar trebui ca asistentul sa se implice in proiect si sa dea task-uri, sa faca review. De asemenea, cred ca este necesar ca asistentul sa discute mai des cu PM-ul.</p> <p>Proiect: EPIC FAIL</p> <p>Totul a inceput cu alegerea temei. Aproximativ 60 % dintre cei prezenti la primul curs au ales o alta tema, dar ... a contat cine a numarat voturile. Apoi, s-a lasat prea mult timp pentru documentatie, o documentatie de care foarte putine echipe au mai tinut cont(daca a fost vreuna). Protocolul ales a fost departe de a fi unul corect. Consider ca asistentii ar fi trebuit sa se implice in completarea protocolului.</p>

	<p>La etapa de viewer notarea mi s-a parut prea subiectiva. La o echipa inaintea mea se dadeau 4 puncte din 6 pentru faptul ca persoana care a prezentat spunea ca a realizat ceva dar nu mai poate arata acel lucru, iar la echipa noastra s-a punctat cu 1 punct din 6 desi eu aratam realizarea acelor lucruri, fara a fi total integrate.</p> <p>Din nou viewer-ul castigator a avut probleme mari. S-a pus accent pe cat mai multe functionalitati in loc sa se puna accent pe functionarea corecta. Astfel, un viewer pentru care comunicatia functiona mereu ar fi fost mai bun decat un viewer cu multe functionalitati (partial) implementate.</p> <p>Server: majoritatea serverelor nu au putut lucra cu Viewer-ul, acesta nefiind inca functional la acea vreme. Mi s-a parut ca notele au fost date doar pentru a forta echipele interesate de punctaj sa il realizeze. Avantaj nu puteau avea decat cele 2 echipe care au avut un viewer/protocol castigator.</p> <p>Consider ca acest lucru a fost o greseala. Eu cred ca echipa de MPS trebuia sa puna in situatia asta la dispozitie un server functional.</p> <p>La AI: serverul a fost modificat cu 5-6 ore inainte de prezentarea AI-urilor. Era foarte dificil de testat pe versiunea finala. Noi am avut probleme datorate serverului. Pentru a nu busi serverul(caz in care noi am fi luat mai putin punctaj) am prezentat doar o versiune care se ducea direct in zid.</p> <p>La concurs s-a luat decizia gresita de a modifica serverul pe loc. Acest lucru a putut duce la date trimise gresit/mai lent decat asteptat echipelor care au participat la concurs. Notarea nu a respectat ceea ce s-a spus initial.</p> <p>Propunere: Inca nu stiu cat de fezabil e, dar ma gandesc ca cel mai bine ar fi sa se faca un singur proiect de catre toti studentii(toti lucreaza ca o echipa). Fiecare semigrupa ar avea un anumit rol: dezvoltare, testare, arhitectura, etc... Ma mai gandesc, si cand voi fi adaugat pe lista interna pentru mps voi incerca sa vin cu o propunere mai concreta. Oricum, competitia a fost groaznica, a dus la certuri/dispute/batai in cadrul specializarii.</p> <p>A fost rau si faptul ca numarul de ore estimat a fost mai mic decat cel real. Cel putin asa a fost la noi.</p> <p>Andrei Maruseac</p>
-	
-	
-	
-	
-	<p>Consider ca proiectul propus nu este in totalitate relevant pentru cursul de MPS. 90% din timp s-a pierdut pe implementare, activitatile specifice PM-ului fiind lasate oarecum pe plan secund.</p>
-	

-	
-	
-	
-	-
-	Nu s-a respectat absolut deloc notarea ultimei etape (AI). Nu au concurat toate echipele cu cate 2 AI-uri fiecare. Nu s-a freezuit serverul cum s-a spus (desi se promisese acest lucru, in urma problemei cauzata de modificarea viewerului in ziua deadlineului pentru server). Nu s-a putut discuta de nici o culoare nota acordata la ultima etapa, deoarece toti voiau sa plece acasa. Nu s-a tinut cont de parerea studentilor. In acest moment consider ca modul de abordare a acestui curs arata exact ca profesorii au oricum dreptate, iar studentii nu au nici un cuvânt de spus.
-	Prezentarile au ajuns sa fie plictisitoare la un moment dat. Profesorul nu a intervenit in acele situatii. De asemenea unele prezentari au fost facute in graba, doar cu scopul de a scapa de o sarcina.
-	
-	
-	Organizarea concursului a fost defectuoasa A fost modificata modalitatea de notare a proiectului (notele primite de locul 1,2,3 la AI) imediat dupa concurs Dezinteresul aratat cu anumite ocazii
-	Nu mi-a placut faptul ca unele mesaje importante s-au trimis pe un grup obscur in conditiile in care exista o lista cu toate mailurile studentilor, am fost anuntat ca trebuie sa ma scriu pe o lista cu laboratoare abia cand s-au ocupat toate locurile
-	
-	
-	ok
-	
-	Dezinteres fata de modul de desfasurare al concursului. Lipsa de organizare a proiectului dovedita in modificarile facute in timpul concursului. Schimbarea modului de notare al ultimei etape dupa terminarea concursului.

-	
-	- proiectul ar trebui ales mai corespunzator cursului (sa se bazeze mai mult pe lucrul in echipa si nu pe codare) - libertatea alegerii subiectelor la examen ( se poate ca un student sa aiba impresia ca a facut bine si sa nu fie asa; daca ar fi ales alt subiect ar fi putut lua un punctaj mai mare probabil; inspiratia in alegerea subiectelor nu mi se pare prea relevanta)
-	
34. () D.3 ALTE COMETARII PERSONALE/SUGESTII, REFERITOARE LA ACTIVITATILE DESFASURATE LA ACEASTA DISCIPLINA	
-	Cred ca proiectele viitoare ar trebui sa constea intr-o singura aplicatie (nu in mai multe module ca anul acesta) si concurentii sa trebuiasca sa respecte un protocol dat (asa cum s-a facut in anul 2 la PA la dezvoltarea programului care sa joace sah - interfata si protocolul erau cunoscute de la inceput)
-	
-	
-	
-	
-	
-	
-	
-	
-	
-	
-	
-	
-	Din punctul meu de vedere evaluarea proiectului nu a fost corecta. Conditile au fost modificate in ziua competitiei (mai exact cu 5 min inainte) iar comportamentul programului era total nedeterminist datorita unui delay in server. Astfel 2 masini identice mergeau total diferit. Cel mai corect era ca fiecare masina sa fie testata separat, sa se noteze pozitia la descalificare/ timpul de finish si sa se compare.

-	
-	
-	-
-	Trebuie regandita organizarea proiectului si a concursului. Normal ar fi ca inainte de concurs sa se faca ceva teste mai riguroase pentru a evita situatiile neplacute si pentru a asigura o sansa egala tuturor
-	
-	Apreciez documentatia laboratoarelor.  Apreciez faptul ca deadline-urile au fost mutate de vineri pe duminica.
-	
-	
-	
-	
-	
-	- cautati un mod sa ii fortati pe elevi sa isi faca partile (poate chiar intrebari din proiect pentru a determina daca s-a implicat sau nu) - faceti regula ca numarul de cunoscuti intr-o echipa sa fie minima (nu aveti cum s-ai prindeți efectiv dar sa subliniati ca este recomandarea celor din anii trecuti) - nu schimbati tema proiectului. este gresit argumentu ca este ceva ce s-a mai facut. noi nu am mai facut ce conteaza daca cei din anii trecuti au facut. va ofera un avantaj pentru ca stiti la ce sa va asteptati - daca sunt scapari mari in protocol si nimeni nu le semnaleaza ar trebui sa intervina laborantii pentru a evita probleme prea mari mai tarziu - oferiti un avantaj pentru echipa care castiga o etapa. castigatorul Viewerului sa nu li se ceara server (proiectul lor devine repararea bug-urilor). La server e mai greu ca practic li se ia ocazia sa castige concursul final - (asta e mai personala ca mi s-a lovit Alu pe propria pista). nu mai lasati serverul sa calculeze pasii in functie de cat timp a trecut in realitate. este gresit! din cauza lag-ului un AI care este foarte bun si merge la limita (ceea ce trebuie sa se intample in motorsport) nu are ocazia sa corecteze pentru ca nu a fost interogat si se trezeste direct in perete. - versiunile de Viewer si Server care sunt date pentru testare sa fie cele de la concurs (noi nu am stiut ca la ciocnire masina nu este resetata si nu am cautat nici un mod de a iesi din zis)
-	Laborator placut, relaxant, motivant. Duratele etapelor la proiect nu au fost scalate in functie de dificultatea lor.

-	Echipa MPS nu s-a implicat in testarea componentelor castigatoare. Celelalte echipe trebuiau sa gaseasca bug-urile sa astepte ca acestea sa fie rezolvate si abia apoi sa poata continua munca la proiect. Astfel, s-a irosit mult timp si consider ca o testare a proiectului de catre echipa ar fi binevenita. Management? 9 studenti din 50-60 au facut putin management, restul au scris cod. Ar trebui sa fie alta abordare la proiect pentru a face mai multi stundeti management. Poate un proiect mai simplu cu un singur manager, dar la care toti studentii sa trimita cate un raport in care sa simuleze propriul proces de management ar fi mai util. Majoritatea persoanelor parca nu au facut un proiect la cursul de management al proiectelor software.
-	
-	- incercarea integrarii proiectului din timpul anului cu proiectul de la Integrarea Sistemelor Informatice
-	Propun un proiect la care echipele să colaboreze... să fie ceva colaborativ, nu competitiv. Trebuie să înveți să lucrezi atât în echipă cât și să poți colabora cu alte echipe.
-	
-	Mai multe posibile bonusuri si mai bine explicate
-	
-	
-	
-	Consider ca si bonusurile de la proiect trebuiau scrise in enunt.
-	- propun ca echipele sa se faca random; sa nu fie formata din fosti colegi sau oameni care se cunosc. - consider ca proiectul nu ar trebui sa fie bazat pe codare pentru ca in acest mod se pierde din ideea esentiala a cursului: proiect managing si lucrul in echipa; toata lumea incepe sa codeze cat mai repede sa fie ceva acolo facut si nu se face nimic organizat.
-	Ar trebui data o arhitectura clara de la inceput. Ar trebui urmarit ca protocolul sa fie respectat (el a fost modificat inclusiv in etapa de server). Freeze la etapele anterioare cu cel putin 24 de ore inainte de etapa finala.
-	
-	Gust amar...
-	

-	
-	
-	
-	-
-	ok
-	
-	
-	
-	