

Наименование работы	Итог	Номер места
Платформа BLOGGERandBUSINESS	185	1
Создание программы на Python по генерации музыки на основе сети долгой краткосрочной памяти (Long short-term memory)	184	2
Гісторыя.by. Онлайн-платформа для подготовки к государственному экзамену по истории Беларуси	183	3
Веб-проект «Designer Assistant»	182	4
Создание приложения для шифрования и дешифровки информации	180	5
Исследование способов перерисовки растровых изображений	177	6
Создание дидактической компьютерной игры «Играй и повторяй» средствами программирования Delphi	175	7
Возможности среды scratch для создания образовательных и развлекательных проектов	174	8
Мобильное приложение Домашкер	174	8
Программа (Веб-приложение) для анализа тональности текста с графического изображения на основе применения нейронных сетей	174	8
3D-моделирование	173	9
Дизайн-проект благоустройства входной зоны сельского парка «Приборский»	172	10
Мобильное приложение дополненной реальности «BiologyCell»	172	10
Компьютерная игра «Space adventure»	171	11
Инструментальная среда для программирования интеллектуальных систем “Технология Friend”	171	11
Создание 3D модели кабинета	171	11
Треугольник наименьшего периметра и наименьшей площади, содержащей две окружности	169	12
Разработка тестирующих заданий на основе технологии drag and drop onto image в программной среде Moodle 3.6.2	168	13
Система передачи данных посредством сети с ячеистой топологией на основе беспроводных технологий	167	14
Применение графов при решении задач по физике	165	15
Создание компьютерной игры в среде разработки Eclipse	163	16