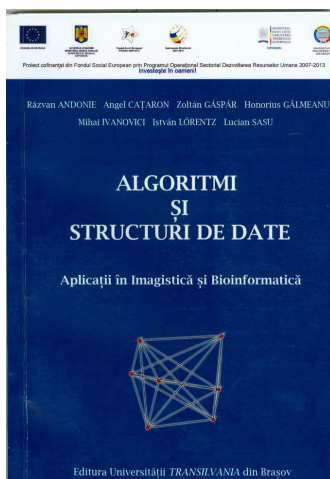


ȘTIINȚE EXACTE



978-606-19-0058-9

Răzvan ANDONE
Angel CAȚARON
Zoltan GĂSPĂR
Honorius GÂLMEANU
Mihai Ivanovici
Istvan LÖRENTZ
Lucian SASU

Algoritmi și structuri de date Aplicații în Imagistică și Bioinformatică

Cartea prezintă atât algoritmii și structurile de date fundamentale cât și cele specializate pentru domeniile imagistică și bioinformatică incluzând o serie de exemple de utilizare a acestora folosind limbajele de programare C++, Java, CUDA și Python.

Răzvan BOCU
Dorina BOCU

Prietenul meu, calculatorul. Informatică pentru gimnaziu

Cartea este un instrument de inițiere în utilizarea calculatorului destinat în principal elevilor ciclului gimnazial



978-606-19-0067-1