

4IT Erasmus+Project 2024-1-RO01-KA121-VET-000214264
Beneficiary Colegiul National Gheorghe Vranceanu, Bacau, Romania

Sending organization: Colegiul National Costache Negri Targu Ocna,

Romania

MOBILITY PORTFOLIO
Valencia, Spain

Mobility period:
VALENCIA, SPAIN 19.05.2025-01.06.2025, practice period 20.05.2025-30.05.2025

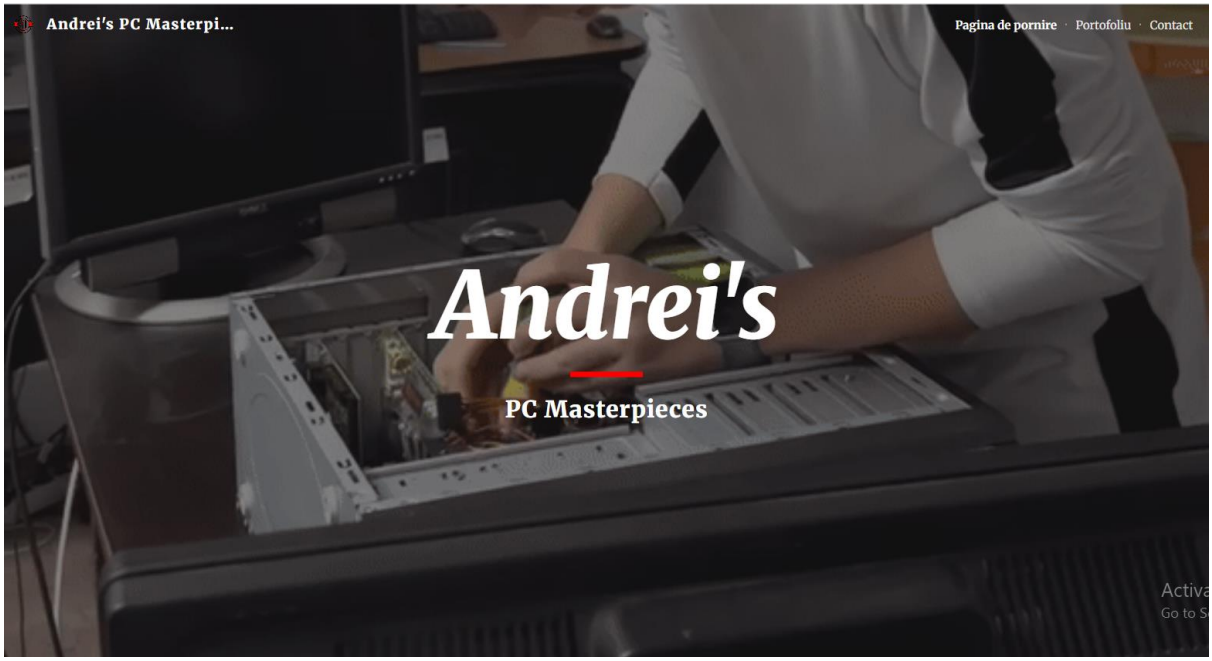
U-MAKE-IT, S.L., Valencia, Spain

Practice tutor: José María Florido Chicón

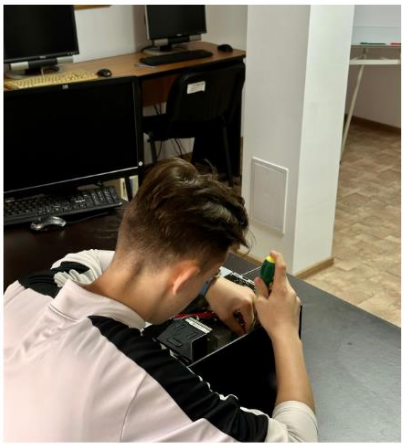
Participant: Ionascu Andrei-Bogdan

DISCLAIMER: The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

ANDREI’S PC MASTERPIECES



Motto: Creează-ți propriul drum cu fiecare build.



Despre mine

Salut! Sunt Andrei, am 17 ani și sunt pasionat de calculatoare și tehnologie. Locuiesc în Târgu Ocna și, de mic, am avut o atracție deosebită pentru computere. De-a lungul timpului, am învățat cum să construiesc și să personalizez calculatoare, iar acum sunt gata să îți ofer ajutorul meu pentru a-ți crea un sistem care să răspundă perfect nevoilor tale.

Dacă vrei să îți construiești un PC puternic, optimizat pentru gaming, productivitate sau orice alt domeniu, sunt aici să te ghidez prin fiecare pas. Sunt mereu la curent cu ultimele tendințe și tehnologii, așa că îți pot oferi cele mai bune recomandări pentru componente și configurări.

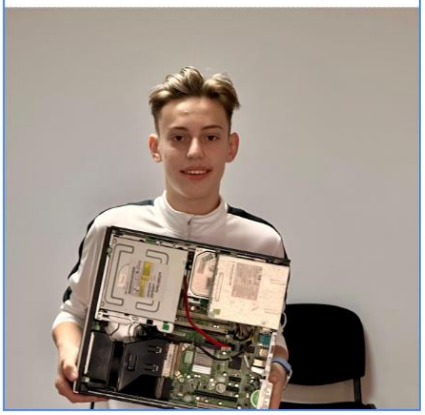
Dacă ai nevoie de sfaturi sau vrei să construim împreună un sistem, nu ezita să mă contactezi!

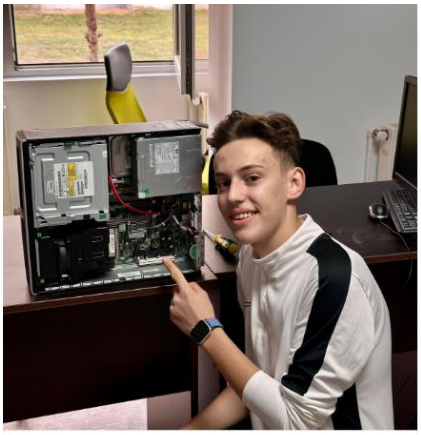
Contact

Cum a început totul?

Am început cu un simplu laptop, care mi se părea limitat, dar în curând m-am lovit de prima întrebare: *„Cum ar fi să am un sistem personalizat, care să îmi răspundă exact nevoilor mele?”* Așa că am început să caut informații, să mă documentez, să citesc despre componente și cum să le aleg. A fost un drum lung, plin de încercări și erori, dar fiecare pas m-a apropiat mai mult de ceea ce îmi doream.

Primele încercări au fost haotice. Am montat piese greșite, am făcut erori la instalarea sistemului de operare, iar uneori calculatoarele refuzau pur și simplu să pornească. Dar nu m-am lăsat descurajat. Fiecare eșec era o lecție, iar fiecare succes, oricât de mic, era o victorie. Începeam să înțeleg ce se află în spatele fiecărei componente, cum interacționau ele între ele și ce puteam face pentru a îmbunătăți performanța.





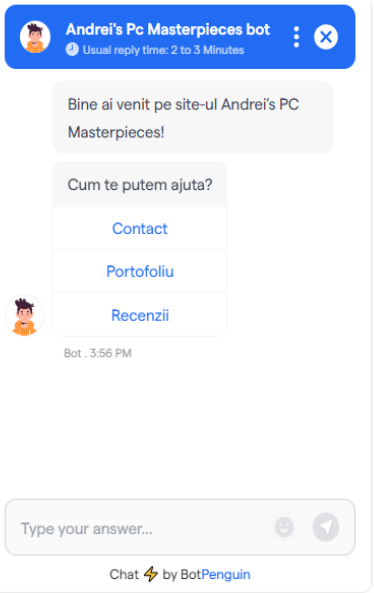
De ce vreau sa particip in Erasmus:

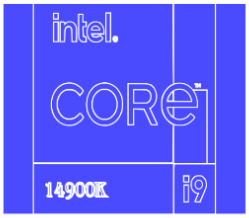
Vreau să particip în erasmus pentru a-mi lărgi orizonturile și a trăi o experiență internațională unică. Consider că este o oportunitate fantastică de a învăța într-un mediu multicultural, de a înțelege perspective diverse și de a îmbunătăți abilități esențiale, cum ar fi adaptabilitatea și comunicarea interculturală. Pe lângă aceasta, aș vrea să cunosc oameni din întreaga lume, să explorez culturi diferite și să contribui activ la dezvoltarea mea personală și profesională.

Andrei's PC Masterpieces



Avatar







Contact

andrei.ionascu@costachenegri.ro

0755 254 351

Utile

Portofoliu

Contact

Social media

© 2024, Andrei PC Masterpieces SRL

Contact

andrei.ionascu@costachenegri.ro

0755 254 351

Utile

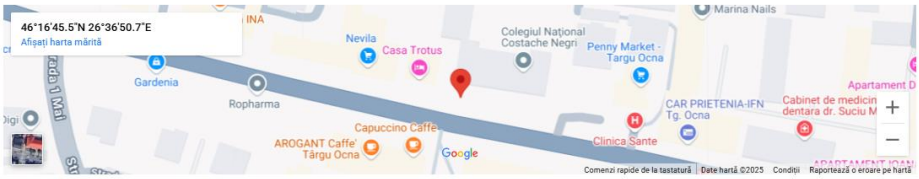
Portofoliu

Contact

Social media

© 2024, Andrei PC Masterpieces SRL

COLEGIUL NATIONAL COSTACHE NEGRI TARGU OCNA



Prezentare build-uri



Exploră Configurațiile Mele:

În partea din stânga a paginii, vei găsi un carusel interactiv de imagini care prezintă diferite PC build-uri create de mine. Aceste configurații sunt atent selectate și concepute pentru a satisface diverse nevoi, de la performanțe ridicate pentru gaming și editare video, până la soluții eficiente din punct de vedere al costurilor pentru utilizarea zilnică. Fiecare imagine din carusel îți oferă o privire detaliată asupra componentelor folosite și a modului în care sunt integrate pentru a crea un sistem optimizat. Explorează-le și inspiră-te din creațiile mele!



În partea de jos vei gasi o parte din build-uri in care se afla descrierea fiecaruia.

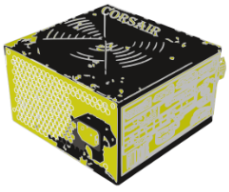




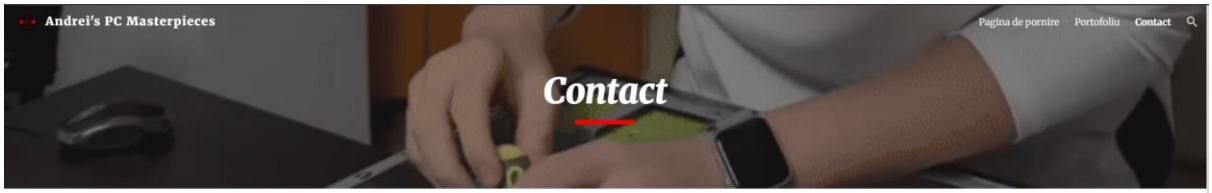


Pentru a vorbi mai multe despre build-uri si ce configuratie doriti sa aiba,nu uita sa ma contactezi! Acest lucru se poate face prin intermediul butonului de jos, care te va redirectiona pe pagina contact.

Contact





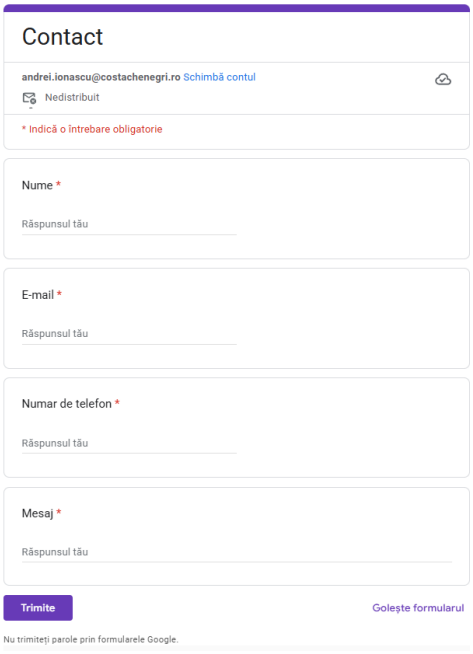




Dacă ai întrebări legate de construirea unui PC personalizat, sugestii de componente sau orice altă nelămurire, nu ezita să mă contactezi! Sunt aici să te ajut să îți creezi sistemul perfect, adaptat nevoilor tale.

Completează formularul de mai jos sau trimite-mi un email la:

andrei.ionascu@costachenegri.ro



Activa
Go to S

JARDIN DEL TURIA-VALENCIA





Despre Jardín del Turia

Jardín del Turia este un parc urban public situat în fosta albie a râului Turia, în orașul Valencia, Spania. Parcul se întinde pe aproximativ 136 de hectare, cu planuri de extindere la 160,5 hectare în viitor. Are o lungime de aproape 8,5 kilometri, care va ajunge la aproape 10 kilometri odată cu finalizarea ultimei secțiuni, având o lățime medie de aproximativ 160 de metri. Este unul dintre cele mai mari parcuri urbane din Spania.

Parcul începe la granița cu municipalitatea Mislata, în apropiere de Parcul Canaleta și Bioparc Valencia (inaugurat în 2008), la aproximativ 19 metri deasupra nivelului mării, și se termină la Passeig de l'Albereda, lângă Oceanogràfic (inaugurat în 2003), la 1 metru deasupra nivelului mării.

Înființat în 1986, la decenii după Marea Inundație din Valencia, parcul a fost creat în urma transformării zonei dintr-un proiect de coridor de transport într-un spațiu verde destinat recreerii și naturii. Ideea grădinii a apărut după inundație, când guvernul spaniol și consiliul orașului Valencia plănuiau să construiască un important ax de transport. Cu toate acestea, datorită cererii publice pentru spații verzi prin mișcarea „El llit del Túria és nostre i el volem verd" („Albia râului Turia este a noastră și o vrem verde"), planurile au fost schimbate pentru a crea un parc.



Istorie

În 1957, Valencia a trecut prin unul dintre cele mai tragice evenimente din istoria sa – Marea Inundație din Valencia, care a avut loc pe 14 octombrie 1957. Inundația a afectat grav orașul și a provocat moartea a cel puțin 81 de persoane. Guvernul spaniol și consiliul orașului Valencia au decis că râul Turia nu mai putea traversa în siguranță centrul orașului din cauza riscului unor viitoare inundații. Astfel, în 1958, s-a hotărât devierea râului într-o zonă din apropiere prin „Planul Sud" („Plan Sur") și transformarea vechii albii într-o autostradă urbană.



Astăzi, Jardín del Turia este un loc de întâlnire esențial în Valencia, atrăgând peste trei milioane de vizitatori anual, ceea ce îl face cel mai vizitat parc din Spania. Parcul integrează Gulliver Park și Parque de Cabecera, precum și Palau de la Música, Bioparc și Orașul Artelor și Științelor, care se află pe terenuri adiacente, în afara vechii albii a râului.
De asemenea, fosta albie a râului a devenit un loc de antrenament pentru mii de alergători care parcurg zilnic cei aproape 8,5 kilometri ai parcului, beneficiind de o pistă dedicată exclusiv alergătorilor.

Poduri

Jardín del Turia include numeroase poduri, unele având o vechime de peste cinci secole, adesea distruse de inundații și reconstruite ulterior. Aceste poduri se întind de la Parque de Cabecera până la Port, incluzând:

- Pasarela pietonală la intrarea în Bioparc.
- **Puente Nueve de Octubre**, primul pod proiectat de Santiago Calatrava, construit în 1989.
- Pasarela pietonală a Casei del Agua.
- **Puente de Campanar**.
- **Puente de las Glorias Valencianas** (cunoscut și ca „de Ademuz").
- Pasarela pietonală a fostului Patronato.
- **Puente de las Artes**.
- **Puente de San José**.
- **Puente de Serranos**, recent transformat în pod pietonal.
- **Puente de Madera**, demolat și transformat în pasarelă pietonală, cu un pasaj separat pentru vehicule, în 2012.



DEZVOLTARE DURABILĂ



Ambroze Alex



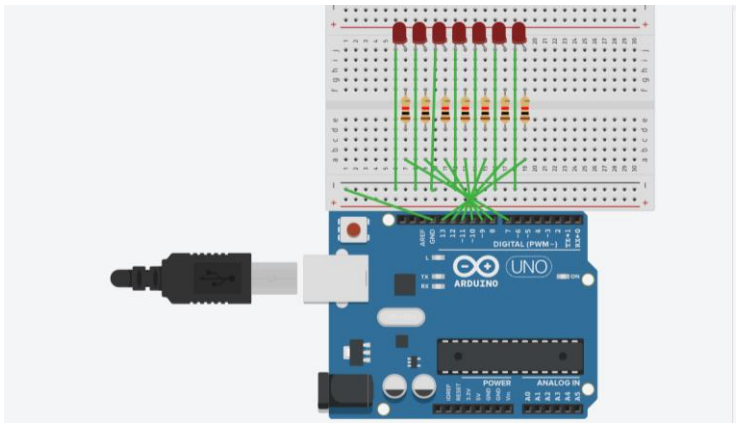
Activați Windows
Accesați Setări pentru a activa Windows.


Clip ID 11330_Matthias_Groeneveld_pixabay.com
Hîrlea Ioana
DDA
Clip ID 11284__videvo.net
Potoc Darius
DDA


DD
A
Activați Windows
Accesați Setări pentru a activa Windows.


DD
A
Activați Windows
Accesați Setări pentru a activa Windows.

PRODUSE FINALE



```
  pinMode(r2, OUTPUT);
  pinMode(r3, OUTPUT);
  pinMode(r4, OUTPUT);
  pinMode(r5, OUTPUT);
  pinMode(r6, OUTPUT);
  pinMode(r7, OUTPUT);
}

void loop() {
  // Aprinde și stinge fiecare LED pe rând
  digitalWrite(r1, HIGH);
  delay(50);
  digitalWrite(r1, LOW);
 delay(50);

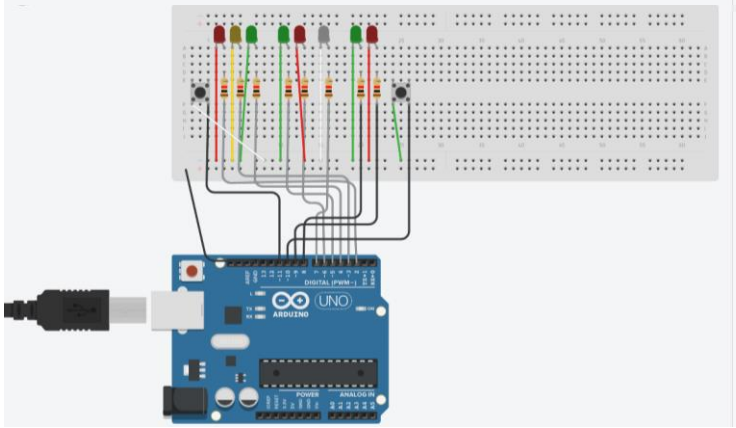
  digitalWrite(r2, HIGH);
 delay(50);
  digitalWrite(r2, LOW);
 delay(50);

  digitalWrite(r3, HIGH);
 delay(50);
  digitalWrite(r3, LOW);
 delay(50);

  digitalWrite(r4, HIGH);
  delay(50);
  digitalWrite(r4, LOW);
  delay(50);

  digitalWrite(r5, HIGH);
  delay(50);
  digitalWrite(r5, LOW);
  delay(50);
```

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

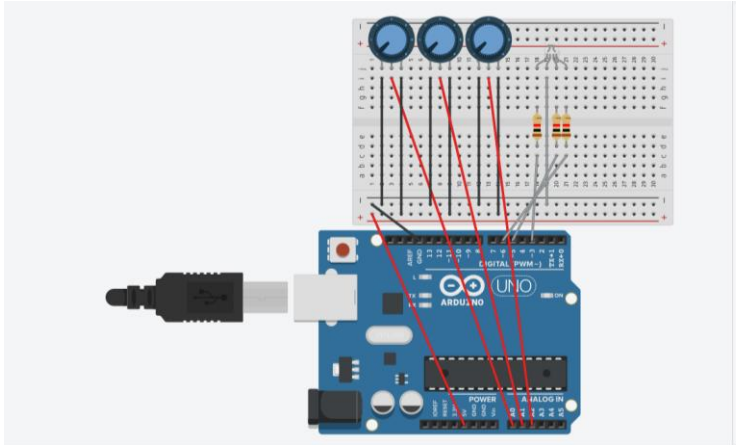


```
#define Red_sem 2
#define Yellow_sem 3
#define Green_sem 4
#define Green 5
#define Red 6
#define White 7
#define Button 11
#define Green2 8
#define Red2 9
#define Button2 10

void setup() {
  pinMode(Red_sem, OUTPUT);
  pinMode(Yellow_sem, OUTPUT);
  pinMode(Green_sem, OUTPUT);
  pinMode(Green, OUTPUT);
  pinMode(Red, OUTPUT);
  pinMode(White, OUTPUT);
  pinMode(Button, INPUT_PULLUP);
  pinMode(Green2, OUTPUT);
  pinMode(Red2, OUTPUT);
  pinMode(Button2, INPUT_PULLUP);

  digitalWrite(Green_sem, HIGH);
  digitalWrite(Yellow_sem, LOW);
  digitalWrite(Red_sem, LOW);
  digitalWrite(Green, LOW);
  digitalWrite(Red, HIGH);
  digitalWrite(White, LOW);
  digitalWrite(Red2, HIGH);
  digitalWrite(Green2, LOW);
}
```

Activate Windows



```
#define Pot A0
#define Pot2 A1
#define Pot3 A2

#define Red 3
#define Blue 5
#define Green 6

void setup()
{
  pinMode(Red, OUTPUT);
  pinMode(Green, OUTPUT);
  pinMode(Blue, OUTPUT);
}

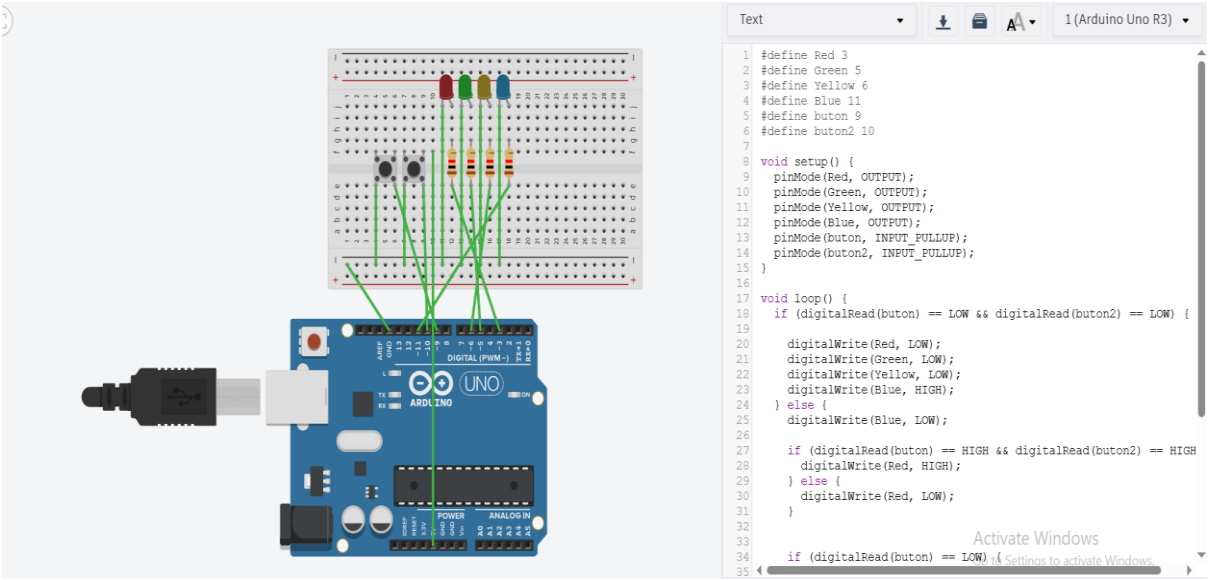
void loop()
{
  int potValue1 = analogRead(Pot);
  int potValue2 = analogRead(Pot2);
  int potValue3 = analogRead(Pot3);

  int redValue = map(potValue1, 0, 1023, 0, 255);
  int greenValue = map(potValue2, 0, 1023, 0, 255);
  int blueValue = map(potValue3, 0, 1023, 0, 255);

  analogWrite(Red, redValue);
  analogWrite(Green, greenValue);
  analogWrite(Blue, blueValue);

  delay(10);
}
```

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.


Text
1 (Arduino Uno R3)
#define Red 3
#define Green 5
#define Yellow 6
#define Blue 11
#define buton 9
#define buton2 10
void setup() {
pinMode(Red, OUTPUT);
pinMode(Green, OUTPUT);
pinMode(Yellow, OUTPUT);
pinMode(Blue, OUTPUT);
pinMode(buton, INPUT_PULLUP);
pinMode(buton2, INPUT_PULLUP);
}
void loop() {
if (digitalRead(buton) == LOW && digitalRead(buton2) == LOW) {
digitalWrite(Red, LOW);
digitalWrite(Green, LOW);
digitalWrite(Yellow, LOW);
digitalWrite(Blue, HIGH);
} else {
digitalWrite(Blue, LOW);
if (digitalRead(buton) == HIGH && digitalRead(buton2) == HIGH
digitalWrite(Red, HIGH);
} else {
digitalWrite(Red, LOW);
}
if (digitalRead(buton) == LOW) {
Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.
UNO
ARDUINO
DIGITAL (PWM~)
POWER
ANALOG IN

