1. Algebre Boole; 2. Sistemul formal al calculului propoziţional; 3. Maşini Turing; 4. Algoritmi Markov; 5. Spaţii vectoriale finit generate; 6. Aplicatii liniare pe spatii vectoriale; 7. Corpuri finite; 8. Biblioteca grafică OpenGL; 9. Transformări geometrice în OpenGL.