

Czas i miejsce

- * Grupa: 1CB
- * Dzień: Poniedziałek
- * Godzina: 11.45; Sala: A1-22,23

Prowadzący

dr Marcin Witkowski

Strona: <http://www.staff.amu.edu.pl/~mw/>

e-Mail: mw@amu.edu.pl

Dyżur: pokój B3-37

pon 10.00 - 11.30

wt 12.00 - 13.00

Program przedmiotu

Programowanie

- Wprowadzenie do programowania - środowisko programistyczne,
- Podstawowe typy i struktury danych. Operacje przypisania, warunkowe, pętle,
- Procedury i funkcje,
- Rekurencja,
- Sortowania.

Algorytmy

- Analiza algorytmów - złożoność obliczeniowa,
- Złożoność algorytmów rekurencyjnych,
- Stosy i kolejki,
- Listy,
- Grafy,
- Przeszukiwanie grafów,
- Kopce.

Zaliczenie

Na ocenę z przedmiotu będą miały wpływ następujące czynniki:

1. Kolokwium z programowania (25 punktów).
2. Kolokwium z algorytmów (25 punktów).
3. Inne (zadania domowe, kartkówka, projekt 30 pkt).

Ocena z ćwiczeń będzie wystawiana na podstawie wyniku dwóch kolokwium oraz punktacji zadań dodatkowych.

1. Za zadania programistyczne można otrzymać maksymalnie 30 punktów.
2. Za każde kolokwium można otrzymać maksymalnie 25 punktów.
3. Do zaliczenia kolokwium wymagane jest zdobycie co najmniej 50% punktów.
4. Niezaliczone kolokwium można poprawiać jeden raz. Liczbą punktów za poprawiane kolokwium jest średnia arytmetyczna z obu podejść.
5. Zaliczenie otrzymują studenci, którzy zaliczyli oba kolokwia (w pierwszym lub drugim podejściu) i zdobyli co najmniej 40 punktów.

Ocena końcowa będzie zależała od uzyskanej sumy punktów i będzie się prezentować następująco:

- ≥ 73 bardzo dobry,
- 65 - 72 dobry plus,
- 57 - 64 dobry,
- 49 - 56 dostateczny plus,
- 41 - 48 dostateczny,
- ≤ 50 niedostateczny

Obecność

Można mieć maksymalnie trzy nieusprawiedliwione nieobecności.

Literatura

1. T. Cormen, C. Leiserson, R Rivest, „Wprowadzenie do algorytmów”, WNT, Warszawa, 2001,
2. Nikolaus Wirth, „Algorytmy + struktury danych = programy”,
3. Wojciech Rytter Krzysztof, Diks Lech, Banachowski, „Algorytmy i struktury danych”, wyd. Wydawnictwa Naukowo-Techniczne
4. Mark Lutz, David Ascher Python. Wprowadzenie
5. Mark Lutz Python. Leksykon kieszonkowy. Wydanie IV