

ALGORIZACE A PROGRAMOVÁNÍ

ZÁVĚR TŘÍLETÉHO VOLITELNÉHO PŘEDMĚTU PRO STUDENTY ČTVRTÝCH ROČNÍKŮ A OKTÁV

PRO KOHO JE PŘEDMĚT URČENÝ

- pro všechny, kteří chtějí ovládnout počítač
- pro všechny, kteří nechtějí být ovládáni počítači
- pro všechny, kteří chtějí studovat informatiku na VŠ
- pro všechny, kteří chtějí maturovat z informatiky (absolvování je nutným předpokladem připuštění k maturitě)
- pro všechny, kdo se kamarádí s matematikou

CO SE LZE DOZVĚDĚT

- Opravdu se vyplatí pořídit si nový procesor?
- Měl Minotauros šanci?
- Jak je možné, že černobílá tiskárna dokáže vytisknout barevný obrázek?
- Je možné svěřit řešení neřešitelných rovnic počítači?
- Dá se počítači věřit?

CO JE NÁPLNÍ PŘEDMĚTU

- složitost algoritmu
- grafy v informatice
- algoritmy rastrové grafiky
- numerické algoritmy řešení rovnic
- lehký úvod k automatům a gramatikám
- příprava k maturitě z informatiky

JAKÉ PŘEDPOKLADY BY MĚL ZÁJEMCE O PŘEDMĚT MÍT

- dobře znát to, co se probíralo ve volitelném předmětu Programování ve třetím ročníku
- přístup k počítači, na kterém lze provozovat Borland Delphi 6.0 (cca CPU@500 MHz, 128 MB RAM, 250 MB místa na pevném disku)

Milan Taláček

vyučující předmětu