

Algoritmizace a programování

dvouhodinový volitelný předmět pro 4. ročníky
vyučující: Milan Taláček, Pavel Suk

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 programování (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 Minotaurus 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 programování

Jaké předpoklady by měl zájemce o předmět mít

- dobře znát to, co se probíralo ve volitelném předmětu Informatika a programování ve třetím ročníku
- přístup k počítači, na kterém lze provozovat interpret programovacího jazyka Python