

POLITECHNIKA KRAKOWSKA IM. TADEUSZA KOŚCIUSZKI

KARTA PRZEDMIOTU

obowiązuje studentów rozpoczynających studia w roku akademickim 2016/2017

Wydział Inżynierii Elektrycznej i Komputerowej

Kierunek studiów: Informatyka

Profil: Ogólnoakademicki

Forma studiów: stacjonarne

Kod kierunku: Info

Stopień studiów: I

Specjalności: bez specjalności

1 INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

NAZWA PRZEDMIOTU	Metody programowania
NAZWA PRZEDMIOTU W JĘZYKU ANGIELSKIM	Programming Methods
KOD PRZEDMIOTU	WIEiK INFOR oIS PK11 16/17
KATEGORIA PRZEDMIOTU	Przedmioty kierunkowe
LICZBA PUNKTÓW ECTS	6.00
SEMESTRY	2

2 RODZAJ ZAJĘĆ, LICZBA GODZIN W PLANIE STUDIÓW

SEMESTR	WYKŁADY	ĆWICZENIA	LABORATORIA	LABORATORIA KOMPUTERO- WE	PROJEKTY	
2	30	0	0	30	0	0

3 CELE PRZEDMIOTU

Cel 1 Poznanie podstawowych pojęć i zagadnień związanych z programowaniem i złożonością obliczeniową algorytmów.

Cel 2 Ugruntowanie znajomości podstawowych struktur danych i ich zastosowań. Poznanie wybranych zaawansowanych struktur danych i ich zastosowań.

- Cel 3** Znajomość poznanego zbioru klasycznych metod programowania, podstaw wybranych zaawansowanych metod programowania, metod generacji obiektów kombinatorycznych i liczb losowych oraz obszarów zastosowań każdej z nich.
- Cel 4** Napisanie i uruchomienie programów dla klasycznych metod programowania, programowych generatorów obiektów kombinatorycznych i generatorów liczb losowych. Udoskonalenie umiejętności programowania w języku C/C++ oraz indywidualnej pracy programistycznej.
- Cel 5** Wykonanie wybranego zespołowego projektu programistycznego. Udoskonalenie umiejętności programowania w języku C/C++ oraz zespołowej pracy programistycznej.

4 WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

- 1 Zaliczony przedmiot z pierwszego semestru: Wstęp do programowania.

5 EFEKTY KSZTAŁCENIA

- EK1 Wiedza** Znajomość wybranych zagadnień związanych z programowaniem (dualizm programowo-sprzętowy, hipoteza Sapira-Whorfa, klasyfikacja problemów, notacje asymptotyczne, złożoność czasowa i pamięciowa, klasyfikacja algorytmów, hierarchia złożoności obliczeniowej, programowanie strukturalne, styl programowania, przenośność oprogramowania).
- EK2 Wiedza** Znajomość podstawowych i wybranych zaawansowanych struktur danych i ich zastosowań (listy, stos, kolejki priorytetowe, tablice, grafy, drzewa, kopce).
- EK3 Wiedza** Znajomość poznanego zbioru klasycznych metod programowania i obszaru zastosowania każdej z nich.
- EK4 Umiejętności** Napisanie i uruchomienie programów w języku C/C++ dla poznanego zbioru klasycznych metod programowania.
- EK5 Wiedza** Znajomość reprezentacji i metod generowania obiektów kombinatorycznych, metod generacji liczb losowych wraz z ich obszarami zastosowań.
- EK6 Umiejętności** Napisanie i uruchomienie programów generujących obiekty kombinatoryczne i liczby losowe.
- EK7 Wiedza** Znajomość podstaw wybranych zaawansowanych metod programowania (metody iteracyjne i równoległe) i obszaru zastosowania każdej z nich.
- EK8 Kompetencje społeczne** Praca w małym zespole, podział zadań, efektywna współpraca w osiąganiu wyznaczonego celu, dzielenie się wiedzą, wywiązywanie się z przyjętych obowiązków, kierowanie pracą zespołu

6 TREŚCI PROGRAMOWE

WYKŁADY		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BŁOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
W1	Definicja programowania. Rys historyczny rozwoju programowania od starożytności do pierwszych komputerów. Dualizm programowo-sprzętowy. Języki i środowiska programowania. Hipoteza Sapira-Whorfa. Programowanie klasyfikacje. Wymagania jakościowe. Metody programowania.	2

WYKŁADY		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
W2	Wprowadzenie do algorytmów i ich złożoności obliczeniowej. Klasyfikacja problemów. Notacje asymptotyczne. Złożoność czasowa i pamięciowa. Klasyfikacja algorytmów. Hierarchia złożoności. Inne kryteria klasyfikacji algorytmów. Obszary zastosowań algorytmiki.	2
W3	Podstawowe struktury danych. Tablica. Lista i jej warianty: kolejka, stos, kolejka podwójna. Zbiór. Graf. Drzewo. Kopiec. Kolejka priorytetowa. Struktury, unie. Abstrakcyjne typy danych.	2
W4	Klasyczne techniki programowania. Programowanie strukturalne. Instrukcje strukturalne. Metody projektowania programów. Zasada abstrakcji - poziomy abstrakcji. Programowanie modularne. Graficzne przedstawianie programów. Schematy blokowe i diagramy strukturalne. Niestrukturalność. Automatyzacja w tworzeniu programów CASE.	2
W5	Styl programowania a jakość programu. Nazwy. Wyrażenia i instrukcje. Jednolitość stylu, idiomy. Makroinstrukcje a funkcje. Liczby magiczne. Komentarze. Rola dobrego stylu. Zasady dobrego stylu.	2
W6	Przenośność oprogramowania. Tworzenie przenośnego oprogramowania. Język. Pliki nagłówkowe i biblioteki. Organizacja programu. Izolowanie. Wymiana danych - kolejność bajtów. Format CVP. Przenośność i uaktualnianie. Uniwersalne kodowanie.	2
W7	Pojęcie rekursji. Rekursja liniowa i drzewiasta. Rekurencyjne wyznaczanie wartości ciągów: silnia, liczby Fibonacciego, współczynniki dwumienne. Inne algorytmy rekurencyjne: wieże Hanoi, sortowanie MergeSort i QuickSort, trawersowanie drzew binarnych. Analiza zalet i wad rekursji. Eliminacja rekursji: iteracja, zastosowanie stosu. Rozwiązywanie rekurencji: metoda podstawiania, metoda iteracyjna, metoda rekurencji uniwersalnej.	2
W8	Idea programowania dynamicznego. Wyznaczanie wartości ciągów metodą programowania dynamicznego: silnia, liczby Fibonacciego, współczynniki dwumienne, liczby Stirlinga. Inne algorytmy programowania dynamicznego: problem podziału zbioru, dyskretny problem plecakowy, problem iloczynu łańcucha macierzy. Wymagania czasowe i pamięciowe algorytmów programowania dynamicznego.	2
W9	Idea algorytmu zachłannego. Własność optymalnej podstruktury. Elementy teorii matroidów. Klasy matroidów: podziałowe, macierzowe, grafowe, transversalne. Przykłady klasycznych algorytmów zachłannych: algorytm Gaussa, algorytm Kruskala, algorytm Huffmana. Wady i zalety algorytmów zachłannych.	2
W10	Wyszukiwanie wyczerpujące w przestrzeni rozwiązań a idea algorytmu wyszukiwania z nawrotami. Przykład : problem komiwojażera (TSP). Przykłady klasycznych algorytmów z nawrotami: problem skoczka szachowego, problem ośmiu hetmanów. Gry i ich reprezentacje w postaci drzew gier. Ocena rozwiązań w węzłach. Technika odcinania alfa-beta gałęzi drzewa gry. Wady i zalety algorytmów z nawrotami.	2

WYKŁADY		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
W11	Koncepcja wyszukiwania lokalnego. Przykład: problem spełnialności (SAT). Wyszukiwanie lokalne w optymalizacji. Przykłady: pokrycie wierzchołkowe grafu (VCP), minimalne drzewo rozpinające (MST), problem komiwojażera (TSP). Przykładowe operacje i definicje sąsiedztwa. Ulepszenia i modyfikacje wyszukiwania lokalnego. Algorytm wyszukiwania z listą tabu (TS). Przykład : problem MST z ograniczeniami. Zalety i wady wyszukiwania lokalnego.	2
W12	Problem generacji liczb losowych. Liczby losowe a pseudolosowe. Zastosowania generatorów liczb losowych. Metody programowej generacji liczb losowych. Przykłady obliczeniowe. Statystyczna ocena jakości generatorów. Metody sprzętowej generacji liczb losowych.	2
W13	Generacja obiektów kombinatorycznych. Podstawowe typy obiektów: kombinacje, permutacje, nieporządki, podziały, drzewa itp. Reprezentacja obiektów kombinatorycznych za pomocą funkcji wyboru rodziny indeksowanej zbiorów. Porządki leksykograficzne na zbiorze funkcji wyboru. Generacja w porządku leksykograficznym. Algorytmy generacyjne. Zastosowania : wyszukiwanie wyczerpujące, testowanie algorytmów kombinatorycznych.	2
W14	Idea algorytmów iteracyjnych. Podstawowe typy algorytmów iteracyjnych. Wyszukiwanie z tabu. Symulowane wyżarzanie. Algorytmy ewolucyjne. Schematy zrównoleglenia programów iteracyjnych.	2
W15	Programowanie równoległe i pojęcia pokrewne. Charakterystyka systemów równoległych. Organizacja obliczeń równoległych. Przykład obliczeń równoległych sito Eratostenesa. Podstawowe miary jakości obliczeń równoległych. Zależności pomiędzy miarami jakości. Przykład oceny jakości systemu równoległego. Bariera: inherentna sekwencyjność problemów. Języki równoległe. Przenośność. Dalszy rozwój systemów równoległych.	2

LABORATORIA KOMPUTEROWE		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
K1	Generacja krotek, kombinacji z powtórzeniami i kombinacji Generacja podziałów. Generacja wariacji i permutacji.	4
K2	Generacja grafów o zadanych własnościach.	2
K3	Proste algorytmy rekurencyjne.	4
K4	Programowanie dynamiczne : problem plecakowy.	4
K5	Algorytmy z powrotami: problem plecakowy, problem skoczka szachowego lub problem 8 hetmanów.	2
K6	Algorytmy zachłanne : kodowanie Huffmana.	4
K7	Wyszukiwanie lokalne : algorytmy GSAT i WALKSAT dla problemu Spełnialności.	2

LABORATORIA KOMPUTEROWE		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
K8	Porównanie generatorów liczb losowych. Statystyka Chi Kwadrat i inne metody testowe.	4
K9	Generacja grafów Gk. Kolorowanie odległościowe grafów.	4

7 NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

N1 Wykłady

N2 Ćwiczenia laboratoryjne

N3 Praca w grupach

8 OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA

FORMA AKTYWNOŚCI	ŚREDNIA LICZBA GODZIN NA ZREALIZOWANIE AKTYWNOŚCI
Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:	
Godziny wynikające z planu studiów	60
Konsultacje przedmiotowe	0
Egzaminy i zaliczenia w sesji	4
Godziny bez udziału nauczyciela akademickiego wynikające z nakładu pracy studenta, w tym:	
Przygotowanie się do zajęć, w tym studiowanie zalecanej literatury	30
Opracowanie wyników	15
Przygotowanie raportu, projektu, prezentacji, dyskusji	15
programowanie, testowanie programów	56
SUMARYCZNA LICZBA GODZIN DLA PRZEDMIOTU WYNIKAJĄCA Z CAŁEGO NAKŁADU PRACY STUDENTA	180
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	6.00

9 SPOSOBY OCENY

OCENA FORMUJĄCA

F1 Test

F2 Projekt indywidualny

F3 Projekt zespołowy

F4 Sprawozdanie z ćwiczenia laboratoryjnego

OCENA PODSUMOWUJĄCA

P1 Średnia ważona ocen formujących

P2 Egzamin pisemny

WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

W1 Obecności na wykładach i laboratoriach komputerowych

OCENA AKTYWNOŚCI BEZ UDZIAŁU NAUCZYCIELA

B1 W ramach ocen formujących

KRYTERIA OCENY

EFEKT KSZTAŁCENIA 1	
NA OCENĘ 2.0	Poniżej 50 % punktów uzyskanych za posiadaną wiedzę dotyczącą zagadnień związanych z programowaniem.
NA OCENĘ 3.0	50-59 % punktów uzyskanych za posiadaną wiedzę dotyczącą zagadnień związanych z programowaniem.
NA OCENĘ 3.5	60-69 % punktów uzyskanych za posiadaną wiedzę dotyczącą zagadnień związanych z programowaniem.
NA OCENĘ 4.0	70-79 % punktów uzyskanych za posiadaną wiedzę dotyczącą zagadnień związanych z programowaniem.
NA OCENĘ 4.5	80-89 % punktów uzyskanych za posiadaną wiedzę dotyczącą zagadnień związanych z programowaniem.
NA OCENĘ 5.0	90-100 % punktów uzyskanych za posiadaną wiedzę dotyczącą zagadnień związanych z programowaniem.
EFEKT KSZTAŁCENIA 2	
NA OCENĘ 2.0	Poniżej 50 % punktów uzyskanych za posiadaną wiedzę dotyczącą zagadnień związanych ze strukturami danych.
NA OCENĘ 3.0	50-59 % punktów uzyskanych za posiadaną wiedzę dotyczącą zagadnień związanych ze strukturami danych.
NA OCENĘ 3.5	60-69 % punktów uzyskanych za posiadaną wiedzę dotyczącą zagadnień związanych ze strukturami danych.
NA OCENĘ 4.0	70-79 % punktów uzyskanych za posiadaną wiedzę dotyczącą zagadnień związanych ze strukturami danych.

NA OCENĘ 4.5	80-89 % punktów uzyskanych za posiadaną wiedzę dotyczącą zagadnień związanych ze strukturami danych.
NA OCENĘ 5.0	90-100 % punktów uzyskanych za posiadaną wiedzę dotyczącą zagadnień związanych ze strukturami danych.
EFEKT KSZTAŁCENIA 3	
NA OCENĘ 2.0	Poniżej 50 % punktów uzyskanych za posiadaną wiedzę dotyczącą zagadnień związanych z klasycznymi metodami programowania (rekursja, programowanie dynamiczne, algorytmy zachłanne, algorytmy z nawrotami, wyszukiwanie lokalne).
NA OCENĘ 3.0	50-59 % punktów uzyskanych za posiadaną wiedzę dotyczącą zagadnień związanych z klasycznymi metodami programowania
NA OCENĘ 3.5	60-69 % punktów uzyskanych za posiadaną wiedzę dotyczącą zagadnień związanych z klasycznymi metodami programowania
NA OCENĘ 4.0	70-79 % punktów uzyskanych za posiadaną wiedzę dotyczącą zagadnień związanych z klasycznymi metodami programowania
NA OCENĘ 4.5	80-89 % punktów uzyskanych za posiadaną wiedzę dotyczącą zagadnień związanych z klasycznymi metodami programowania
NA OCENĘ 5.0	90-100 % punktów uzyskanych za posiadaną wiedzę dotyczącą zagadnień związanych z klasycznymi metodami programowania
EFEKT KSZTAŁCENIA 4	
NA OCENĘ 2.0	Napisanie i uruchomienie mniej niż 3 programów w języku C/C++ dla zbioru podstawowych metod programowania lub mniej niż 2 w pełni funkcjonalnych.
NA OCENĘ 3.0	Napisanie i uruchomienie co najmniej 3 programów w języku C/C++ dla zbioru podstawowych metod programowania (w tym 2 w pełni funkcjonalnych).
NA OCENĘ 3.5	Napisanie i uruchomienie co najmniej 4 programów w języku C/C++ dla zbioru podstawowych metod programowania (w tym 3 w pełni funkcjonalnych).
NA OCENĘ 4.0	Napisanie i uruchomienie 4 w pełni funkcjonalnych programów w języku C/C++ dla zbioru podstawowych metod programowania.
NA OCENĘ 4.5	Napisanie i uruchomienie co najmniej 5 programów w języku C/C++ dla zbioru podstawowych metod programowania (w tym 4 w pełni funkcjonalnych).
NA OCENĘ 5.0	Napisanie i uruchomienie 5 w pełni funkcjonalnych programów w języku C/C++ dla zbioru podstawowych metod programowania.
EFEKT KSZTAŁCENIA 5	
NA OCENĘ 2.0	Poniżej 50 % punktów uzyskanych za posiadaną wiedzę dotyczącą zagadnień związanych z reprezentacjami i metodami generowania obiektów kombinatorycznych oraz wybranymi metodami generacji liczb losowych.

NA OCENĘ 3.0	50-59 % punktów uzyskanych za posiadaną wiedzę dotyczącą zagadnień związanych z reprezentacjami i metodami generowania obiektów kombinatorycznych oraz wybranymi metodami generacji liczb losowych
NA OCENĘ 3.5	60-69 % punktów uzyskanych za posiadaną wiedzę dotyczącą zagadnień związanych z reprezentacjami i metodami generowania obiektów kombinatorycznych oraz wybranymi metodami generacji liczb losowych
NA OCENĘ 4.0	70-79 % punktów uzyskanych za posiadaną wiedzę dotyczącą zagadnień związanych z reprezentacjami i metodami generowania obiektów kombinatorycznych oraz wybranymi metodami generacji liczb losowych
NA OCENĘ 4.5	80-89 % punktów uzyskanych za posiadaną wiedzę dotyczącą zagadnień związanych z reprezentacjami i metodami generowania obiektów kombinatorycznych oraz wybranymi metodami generacji liczb losowych
NA OCENĘ 5.0	90-100 % punktów uzyskanych za posiadaną wiedzę dotyczącą zagadnień związanych z reprezentacjami i metodami generowania obiektów kombinatorycznych oraz wybranymi metodami generacji liczb losowych
EFEKT KSZTAŁCENIA 6	
NA OCENĘ 2.0	Napisanie i uruchomienie programów generujących mniej niż 3 obiekty kombinatoryczne (kombinacje, permutacje, podziały zbioru) lub mniej niż 1 program generujący liczby losowe.
NA OCENĘ 3.0	Napisanie i uruchomienie programów generujących 3 obiektów kombinatorycznych (kombinacje, permutacje, podziały zbioru) i 1 program generujący liczby losowe.
NA OCENĘ 3.5	Napisanie i uruchomienie programów generujących 4 obiektów kombinatorycznych (kombinacje, permutacje, podziały zbioru, drzewa binarne) i 1 program generujący liczby losowe z wbudowaną statystyką Chi Kwadrat.
NA OCENĘ 4.0	Napisanie i uruchomienie programów generujących 5 obiektów kombinatorycznych (kombinacje, permutacje, podziały zbioru, drzewa binarne, grafy) i 1 program generujący liczby losowe z wbudowaną statystyką Chi Kwadrat.
NA OCENĘ 4.5	Napisanie i uruchomienie programów generujących 6 obiektów kombinatorycznych (kombinacje, permutacje, podziały zbioru, drzewa binarne i t-arne, grafy) i 2 programy generujące liczby losowe z wbudowanymi statystykami.
NA OCENĘ 5.0	Napisanie i uruchomienie programów generujących 7 obiektów kombinatorycznych (kombinacje, permutacje, nieporządki, podziały zbioru, drzewa binarne i t-arne, grafy) i 2 programy generujące liczby losowe z wbudowanymi statystykami.
EFEKT KSZTAŁCENIA 7	
NA OCENĘ 2.0	Poniżej 50 % punktów uzyskanych za posiadaną wiedzę dotyczącą zagadnień związanych z iteracyjnymi metodami programowania i przykładami ich zastosowań.

NA OCENĘ 3.0	50-59 % punktów uzyskanych za posiadaną wiedzę dotyczącą zagadnień związanych z iteracyjnymi metodami programowania i przykładami ich zastosowań.
NA OCENĘ 3.5	60-69 % punktów uzyskanych za posiadaną wiedzę dotyczącą zagadnień związanych z iteracyjnymi metodami programowania i przykładami ich zastosowań.
NA OCENĘ 4.0	70-79 % punktów uzyskanych za posiadaną wiedzę dotyczącą zagadnień związanych z iteracyjnymi metodami programowania i przykładami ich zastosowań.
NA OCENĘ 4.5	80-89 % punktów uzyskanych za posiadaną wiedzę dotyczącą zagadnień związanych z iteracyjnymi metodami programowania i przykładami ich zastosowań.
NA OCENĘ 5.0	90-100 % punktów uzyskanych za posiadaną wiedzę dotyczącą zagadnień związanych z iteracyjnymi metodami programowania i przykładami ich zastosowań.
EFEKT KSZTAŁCENIA 8	
NA OCENĘ 2.0	Bierność lub niewywiązywanie się z przyjętych obowiązków lub destrukcyjny wpływ na pracę zespołu.
NA OCENĘ 3.0	Umiarkowana aktywność lub niewywiązanie się z części przyjętych obowiązków lub brak kreatywności lub brak współpracy w zespole.
NA OCENĘ 3.5	Zadowolająca aktywność, wywiązanie się z przyjętych obowiązków, przejawy kreatywności, poprawna współpraca w zespole w roli wykonawcy (łącznie)
NA OCENĘ 4.0	Dobra aktywność, wywiązanie się z przyjętych obowiązków, kreatywność, efektywna współpraca w zespole (łącznie)
NA OCENĘ 4.5	Dobra aktywność, wywiązanie się z przyjętych obowiązków, kreatywność, efektywna współpraca w zespole, transfer wiedzy do pozostałych członków zespołu (łącznie)
NA OCENĘ 5.0	Wyróżniająca się aktywność, wywiązanie się z przyjętych obowiązków, kreatywność, efektywna współpraca w zespole, transfer wiedzy do pozostałych członków zespołu, wykazanie się umiejętnościami kierowniczymi (łącznie)

10 MACIERZ REALIZACJI PRZEDMIOTU

EFEKT KSZTAŁCENIA	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO SZCZEGÓŁOWYCH EFEKTÓW ZDEFINIOWANYCH DLA PROGRAMU	CELE PRZEDMIOTU	TREŚCI PROGRAMOWE	NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE	SPOSOBY OCENY
EK1	K_W01 K_W03 K_W06 K_W09 K_U01 K_U05 K_U06 K_U09 K_U12 K_U13	Cel 1	W1 W2 W4 W5 W6	N1	F1 P1 P2
EK2	K_W03 K_W06 K_W08 K_U01 K_U05 K_U06 K_U09 K_U12 K_U13	Cel 2	W3 K1 K2 K3 K4 K5 K6 K7 K8 K9	N1 N2	F1 F2 F3 P1 P2
EK3	K_W03 K_W06 K_W08 K_W09 K_U01 K_U05 K_U06 K_U09 K_U12 K_U13 K_K07	Cel 3	W7 W8 W9 W10 W11	N1	F1 P1 P2
EK4	K_W03 K_W06 K_W08 K_W09 K_U01 K_U05 K_U06 K_U09 K_U12 K_U13 K_U19 K_K04 K_K07	Cel 4	K3 K4 K5 K6 K7	N2	F2 F4
EK5	K_W01 K_W03 K_W06 K_U01 K_U05 K_U06 K_U12 K_U13 K_K02 K_K07	Cel 3	W12 W13	N1	F1 P1 P2
EK6	K_W02 K_W03 K_W06 K_W08 K_U01 K_U05 K_U06 K_U12 K_U13 K_K02 K_K07	Cel 4	K1 K2 K8	N2	F2 F4
EK7	K_W06 K_W08 K_W09 K_U01 K_U05 K_U06 K_U12 K_U13 K_K04 K_K07	Cel 3	W14 W15	N1	F1 P2

EFEKT KSZTAŁCENIA	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO SZCZEGÓŁOWYCH EFEKTÓW ZDEFINIOWANYCH DLA PROGRAMU	CELE PRZEDMIOTU	TREŚCI PROGRAMOWE	NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE	SPOSOBY OCENY
EK8	K_K02 K_K04 K_K05 K_K07	Cel 5	K8 K9	N2 N3	F3 F4

11 WYKAZ LITERATURY

LITERATURA PODSTAWOWA

- [1] | Cormen T.H., Leiserson C.E., Rivest R.L., C. Stein — *Wprowadzenie do algorytmów*, Warszawa, 2007, WN-T
- [2] | Kernighan B.W., Pike R. — *Lekcja programowania*, Warszawa, 2002, WN-T
- [3] | Lipski W. — *Kombinatoryka dla programistów*, Warszawa, 2004, WN-T

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA

- [1] | Sedgewick R. — *Algorytmy w C++. Sortowanie i wyszukiwanie*, Warszawa, 1999, Wydawnictwo RM
- [2] | Sedgewick R. — *Algorytmy w C++. Algorytmy grafowe*, Warszawa, 2003, Wydawnictwo RM

12 INFORMACJE O NAUCZYCIELACH AKADEMICKICH

OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA KARTĘ

dr hab. inż. Prof PK Zbigniew Kokosiński (kontakt: zk@pk.edu.pl)

OSOBY PROWADZĄCE PRZEDMIOT

- 1 dr inż. Zbigniew Kokosiński (kontakt: Zbigniew.Kokosinski@pk.edu.pl)
- 2 mgr inż. Grzegorz Nowakowski (kontakt: gnowakowski@pk.edu.pl)

13 ZATWIERDZENIE KARTY PRZEDMIOTU DO REALIZACJI

(miejscowość, data)

(odpowiedzialny za przedmiot)

(dziekan)

PRZYJMUJĘ DO REALIZACJI (data i podpisy osób prowadzących przedmiot)

.....
.....