

POLITECHNIKA KRAKOWSKA IM. TADEUSZA KOŚCIUSZKI

KARTA PRZEDMIOTU

obowiązuje studentów rozpoczynających studia w roku akademickim 2016/2017

Wydział Fizyki, Matematyki i Informatyki

Kierunek studiów: Informatyka

Profil: Ogólnoakademicki

Forma studiów: stacjonarne

Kod kierunku: I

Stopień studiów: I

Specjalności: Brak specjalności

1 INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

NAZWA PRZEDMIOTU	Algorytmy i struktury danych
NAZWA PRZEDMIOTU W JĘZYKU ANGIELSKIM	Algorithms and Data Structures
KOD PRZEDMIOTU	WFMiI I oIS C3 16/17
KATEGORIA PRZEDMIOTU	Przedmioty kierunkowe
LICZBA PUNKTÓW ECTS	4.00
SEMESTRY	2

2 RODZAJ ZAJĘĆ, LICZBA GODZIN W PLANIE STUDIÓW

SEMESTR	WYKŁAD	ĆWICZENIA	LABORATORIUM	LABORATORIUM KOMPUTERO- WE	SEMINARIUM	PROJEKT
2	30	30	0	0	0	0

3 CELE PRZEDMIOTU

Cel 1 Zapoznanie studentów z podstawowymi strukturami algorytmicznymi, specyfikacjami algorytmów oraz metodami projektowania.

Cel 2 Zapoznanie studentów z metodami i technikami analizy algorytmów.

Cel 3 Zapoznanie studentów z dynamicznymi strukturami danych i sposobami reprezentacji.

Cel 4 Zapoznanie studentów z algorytmami i złożonymi strukturami danych opartych na grafach i drzewach binarnych.

4 WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

1 Zaliczenie przedmiotów: "Wstęp do programowania", "Analiza matematyczna".

5 EFEKTY KSZTAŁCENIA

EK1 Wiedza Student zna podstawowe metody budowania algorytmów i dokonuje poprawnego porównania i wyboru.

EK2 Umiejętności Student potrafi rozwiązać postawione zadanie algorytmiczne, implementując opracowany (wybrany) algorytm.

EK3 Umiejętności Student potrafi dokonać analizy złożoności obliczeniowej oraz poprawności semantycznej algorytmów iteracyjnych i rekurencyjnych.

EK4 Umiejętności Student potrafi budować dynamiczne struktury danych: listy, stosy i kolejki zarówno w reprezentacji wskaźnikowej jak i tablicowej.

EK5 Kompetencje społeczne Rozumie potrzebę zachowań profesjonalnych i przestrzegania zasad etyki, w tym uczciwości.

6 TREŚCI PROGRAMOWE

WYKŁAD		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
W1	Wprowadzenie do teorii algorytmów. Podstawowe struktury algorytmiczne. Specyfikacja algorytmów. Przegląd metod i technik projektowania algorytmów.	2
W2	Elementy analizy algorytmów. Złożoność obliczeniowa algorytmów. Notacje asymptotyczne.	2
W3	Strategia "dziel i zwyciężaj", metoda planowania dynamicznego. Algorytmy rekurencyjne implementujące wyszukiwanie binarne, ciąg Fibonacciego, dwumian Newtona, wieże Hanoi.	2
W4	Elementarne algorytmy sortowania: przez wybór, bąbelkowe, przez wstawianie, sortowanie Shella. Złożoność obliczeniowa algorytmów sortowania.	2
W5	Metody wyznaczania złożoności obliczeniowej algorytmów rekurencyjnych. Metoda rekurencji uniwersalnej, iterowania rekurencji oraz przewidywania rozwiązania.	2
W6	Zaawansowane algorytmy sortowania: QuickSort, MergeSort, CountSort, Shell-Sort, BucketSort, RadixSort. Sortowanie zewnętrzne (plików).	2
W7	Abstrakcyjne typy danych. Dynamiczne struktury danych: lista, stos, kolejka. Algorytmy interfejsów ADT. Reprezentacja wskaźnikowa i tablicowa.	2

WYKŁAD		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
W8	Drzewa wyszukiwań binarnych BST. Drzewa Splay. Algorytmy wyszukiwania oparte na drzewach BST.	2
W9	Drzewa binarne AVL. Drzewa: RST, TRIE, czerwono-czarne, B-drzewa.	2
W10	Reprezentacje grafów i ich trawersowanie . Algorytmy grafowe: przeszukiwanie wszerz i w głąb.	2
W11	Haszowanie. Tablice haszowane, funkcje haszujące. Metody usuwania kolizji.	2
W12	Wyszukiwanie wzorca. Algorytmy: brute-force, Rabina-Karpa. Tablice i drzewa sufiksowe.	2
W13	Kolejki priorytetowe. Kopce: dwumianowe, złączalne oraz Fibonacciego.	2
W14	Poprawność semantyczna algorytmów. Asercje, reguły wnioskowania. Nerozstrzygalność problemu stopu.	2
W15	Algorytmy selekcji: Hoarea, magicznych piątek. Podejście zachłanne w projektowaniu algorytmów.	2

ĆWICZENIA		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
C1	Specyfikacja algorytmów: pseudokod, sieci działań. Podstawowe konstrukcje algorytmiczne. Przykłady algorytmów.	2
C2	Metody projektowania algorytmów. Strategia "dziel i zwyciężaj", metoda planowania dynamicznego. Podstawowe struktury danych.	4
C3	Wybrane algorytmy sortowania.	2
C4	Algorytmy rekurencyjne.	4
C5	Zaawansowane algorytmy sortowania.	4
C6	Struktury dynamiczne: listy, kolejki, stos. Reprezentacja wskaźnikowa i tablicowa. Algorytmy interfejsów ADT.	4
C7	Algorytmy interfejsu drzew BST.	4
C8	Algorytmy grafowe. Reprezentacje grafów.	2
C9	Algorytmy haszowania. Implementacje słownika.	2
C10	Algorytmy tekstowe. Wyszukiwania wzorca w tekstach.	2

7 NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

N1 Wykłady.

N2 Ćwiczenia audytoryjne.

N3 Konsultacje.

N4 Dyskusja.

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	0
Godziny bez udziału nauczyciela akademickiego wynikające z nakładu pracy studenta, w tym:	
Przygotowanie się do zajęć, w tym studiowanie zalecanej literatury	40
Opracowanie wyników	0
Przygotowanie raportu, projektu, prezentacji, dyskusji	20
SUMARYCZNA LICZBA GODZIN DLA PRZEDMIOTU WYNIKAJĄCA Z CAŁEGO NAKŁADU PRACY STUDENTA	120
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	4.00

9 SPOSOBY OCENY

OCENA FORMUJĄCA

F1 Ocena ze sprawdzianów.

F2 Ocena z ćwiczeń audytoryjnych.

OCENA PODSUMOWUJĄCA

P1 Ocena z egzaminu pisemnego.

P2 Ocena zaliczeniowa z ćwiczeń

WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

W1 Pozytywna ocena zaliczeniowa z egzaminu i ćwiczeń.

KRYTERIA OCENY

EFEKT KSZTAŁCENIA 1	
NA OCENĘ 3.0	Student dokonuje klasyfikacji podstawowych metod budowania algorytmów.
NA OCENĘ 4.0	Student objaśnia metody konstruowania algorytmów, dokonuje ich porównania.
NA OCENĘ 5.0	Student zna rozszerzenia metod na szczególne przypadki, lokalizuje dziedziny praktycznego zastosowania.
EFEKT KSZTAŁCENIA 2	
NA OCENĘ 3.0	Student potrafi określić właściwą strukturę algorytmiczną dla rozwiązywanego zadania.
NA OCENĘ 4.0	Student potrafi zbudować oraz porównać zaproponowany algorytm z innymi algorytmami.
NA OCENĘ 5.0	Student potrafi omówić szczegóły związane z programową implementacją proponowanego algorytmu.
EFEKT KSZTAŁCENIA 3	
NA OCENĘ 3.0	Student potrafi wyjaśnić pojęcia z zakresu złożoności obliczeniowej i poprawności algorytmów, zna definicje rzędu wielkości funkcji i notacji asymptotycznych.
NA OCENĘ 4.0	Student potrafi wyznaczać asymptotyczną złożoność obliczeniową algorytmów rekurencyjnych.
NA OCENĘ 5.0	Student zna metody rozwiązywania równań rekurencyjnych na podstawie, których wyznacza asymptotyczną złożoność. Umie określać poprawność semantyczną algorytmów.
EFEKT KSZTAŁCENIA 4	
NA OCENĘ 3.0	Student potrafi zbudować dynamiczną strukturę danych np. listę, stos lub kolejkę w reprezentacji wskaźnikowej lub tablicowej.
NA OCENĘ 4.0	Student potrafi wyznaczać złożoność obliczeniową algorytmów interfejsów ADT dla tablicowych i wskaźnikowych reprezentacji.
NA OCENĘ 5.0	Student potrafi budować algorytmy rekurencyjne z dynamicznymi strukturami danych oraz analizować ich złożoność czasową i pamięciową.
EFEKT KSZTAŁCENIA 5	
NA OCENĘ 3.0	Rozumie rolę profesjonalizmu i etyki w pracy zespołowej.
NA OCENĘ 4.0	Potrafi pracować indywidualnie i w zespole informatyków oraz podejmować zobowiązania i dotrzymywać terminów.
NA OCENĘ 5.0	Potrafi wykazać się skutecznością w realizacji projektów o charakterze społecznym lub programistyczno-wdrożeniowym wchodzących w program studiów.

10 MACIERZ REALIZACJI PRZEDMIOTU

EFEKT KSZTAŁCENIA	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO SZCZEGÓŁOWYCH EFEKTÓW ZDEFINIOWANYCH DLA PROGRAMU	CELE PRZEDMIOTU	TREŚCI PROGRAMOWE	NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE	SPOSOBY OCENY
EK1	I1_W01 I1_W02 I1_W04 I1_W05 I1_U01 I1_U03 I1_U06 I1_U09 I1_U12 I1_U21 I1_K02 I1_K04 I1_K05	Cel 1	W1 W3 W13 W14 W15 C1 C2 C9 C10	N1 N2 N3 N4	F1 F2 P1
EK2	I1_W02 I1_W06 I1_W13 I1_W15 I1_U08 I1_U17 I1_K01 I1_K02 I1_K03 I1_K07	Cel 1	W1 W3 W4 C1 C2 C3	N1 N2 N3 N4	F1 F2 P1
EK3	I1_W02 I1_W04 I1_W06 I1_W10 I1_U01 I1_U07 I1_U10 I1_U19 I1_U23 I1_K04 I1_K07	Cel 2	W2 W4 W5 W6 C2 C4 C5	N1 N2 N3 N4	F1 F2 P1
EK4	I1_W02 I1_W06 I1_W09 I1_W11 I1_U01 I1_U05 I1_U10 I1_U16 I1_U22 I1_K01 I1_K05	Cel 3	W7 W8 W11 C6	N1 N2 N3 N4	F1 F2 P1
EK5	I1_W04 I1_W05 I1_W06 I1_W14 I1_U01 I1_U02 I1_U07 I1_U10 I1_U15 I1_U16 I1_U17 I1_U19 I1_U21 I1_K01 I1_K02 I1_K03 I1_K04 I1_K05 I1_K07	Cel 1	W1 W2 W8 W9 W10 W12 W15 C7 C8	N1 N2 N3 N4	F1 F2 P1

11 WYKAZ LITERATURY

LITERATURA PODSTAWOWA

- [1] | Cormen T. et. al. — *Wprowadzenie do algorytmów*, Warszawa, 2012, WNT.
- [2] | Heineman G. et. al. — *Algorytmy. Almanach*, Gliwice, 2010, Helion.
- [3] | Wróblewski P. — *Algorytmy, struktury danych i techniki programowania*, Gliwice, 2010, Helion.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA

- [1] | Adamski T., Ogrodzki J. — *Algorytmy, struktury danych i techniki programowania*, Warszawa, 2005, Oficyna Wyd. PW.
- [2] | Aho A. et. al. — *Algorytmy i struktury danych*, Gliwice, 2003, Helion.
- [3] | Harris S., Ross J. — *Algorytmy od podstaw*, Gliwice, 2002, Helion.
- [4] | Knuth D. — *Sztuka programowania. Algorytmy podstawowe*, Warszawa, 2002, WNT.

12 INFORMACJE O NAUCZYCIELACH AKADEMICKICH

OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA KARTĘ

dr inż. Lech Jamroz (kontakt: ljamroz@pk.edu.pl)

OSOBY PROWADZĄCE PRZEDMIOT

3 dr inż. Lech Jamroz (kontakt: ljamroz@pk.edu.pl)

4 dr inż. Jerzy Raszka (kontakt: jraszka@pk.edu.pl)

13 ZATWIERDZENIE KARTY PRZEDMIOTU DO REALIZACJI

(miejscowość, data)

(odpowiedzialny za przedmiot)

(dziekan)

PRZYJMUJĘ DO REALIZACJI (data i podpisy osób prowadzących przedmiot)

.....
.....