

Uwaga: Kółko Informatyczne!

Zapraszam wszystkich uczniów klas I-III gimnazjum na zajęcia kółka informatycznego, na których będziemy uczyć się programowania. Umiejętność ta potrzebna jest nie tylko programistom; pozwala zautomatyzować wiele powtarzalnych, wykonywanych na komputerze czynności. Jeżeli kiedyś chciałeś dodać do setki zdjęć swój podpis i czułeś, że można to zrobić lepiej niż obrabiać każde zdjęcie po kolei, to te zajęcia są właśnie dla Ciebie!

Zacniemy od zapoznania się z zasadami działania automatów komórkowych. Automaty te zostały wymyślone w końcu lat 40-tych przez słynnego matematyka Johna von Neumanna, który pracował nad modelem „pierwotnej zupy”, cieczy z której miało powstać życie. Automaty te pomimo swojej prostoty potrafią modelować wiele skomplikowanych procesów biologicznych, fizycznych i matematycznych. Ale nie tylko! Popularne gry takie jak Boulder Dash, Sokoban czy Snakes (które być może znacie ze swoich telefonów) są także automatami komórkowymi.

Celem kółka jest przygotowanie do udziału w Olimpiadzie Informatycznej. Bawiąc się automatami komórkowymi zapoznamy się z systemem Linux (wykorzystywanym na wyższych etapach Olimpiady) i składnią języka C. Mając ten wstęp za sobą, będziemy gotowi zmierzyć się z prawdziwymi, olimpijskimi zadaniami.

Zapraszam! Andrzej Nagórko

Uwaga: Kółko Informatyczne!

Zapraszam wszystkich uczniów klas I-III gimnazjum na zajęcia kółka informatycznego, na których będziemy uczyć się programowania. Umiejętność ta potrzebna jest nie tylko programistom; pozwala zautomatyzować wiele powtarzalnych, wykonywanych na komputerze czynności. Jeżeli kiedyś chciałeś dodać do setki zdjęć swój podpis i czułeś, że można to zrobić lepiej niż obrabiać każde zdjęcie po kolei, to te zajęcia są właśnie dla Ciebie!

Zacniemy od zapoznania się z zasadami działania automatów komórkowych. Automaty te zostały wymyślone w końcu lat 40-tych przez słynnego matematyka Johna von Neumanna, który pracował nad modelem „pierwotnej zupy”, cieczy z której miało powstać życie. Automaty te pomimo swojej prostoty potrafią modelować wiele skomplikowanych procesów biologicznych, fizycznych i matematycznych. Ale nie tylko! Popularne gry takie jak Boulder Dash, Sokoban czy Snakes (które być może znacie ze swoich telefonów) są także automatami komórkowymi.

Celem kółka jest przygotowanie do udziału w Olimpiadzie Informatycznej. Bawiąc się automatami komórkowymi zapoznamy się z systemem Linux (wykorzystywanym na wyższych etapach Olimpiady) i składnią języka C. Mając ten wstęp za sobą, będziemy gotowi zmierzyć się z prawdziwymi, olimpijskimi zadaniami.

Zapraszam! Andrzej Nagórko