

## 1. Schematy blokowe – podstawy

- znaczenie symboli
  - zasady rysowania
- 

## 2. Algorytmy – podstawy

- definicja algorytmu
  - cechy dobrego algorytmu
  - dane wejściowe, kroki, wynik
  - kolejność wykonywania czynności
- 

## 3. Java – zmienne i typy danych

- deklaracja, inicjalizacja, zmienne
  - typy zmiennych
  - podstawowe operacje matematyczne
  - działanie operatorów
- 

## 4. Java – wyświetlanie danych

- użycie: println, print, printf

- łączenie tekstu i zmiennych
  - nawiasy przy działaniach matematycznych
- 

## 5. Sortowanie – ogólne zasady

- idea działania:
    - Bubble Sort
    - Selection Sort
    - Insertion Sort
    - Quick Sort
    - Merge Sort
  - podstawowe różnice między nimi
  - szybkość wykonywania np:  $O(n^2)$
- 

## 6. Drzewa decyzyjne

- pojęcia: korzeń, węzeł, gałąź, liść
- warunek i możliwe odpowiedzi
- jak odczytać ścieżkę decyzji