

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