



# **Programovanie v jazyku Python**

Organizácia predmetu  
prednáška 0

Katedra kybernetiky a umelej inteligencie  
Technická univerzita v Košiciach  
Ing. Ján Magyar, PhD.

# Ciele predmetu

1. prehľbiť základné programátorské poznatky
2. rozvíjať algoritmické myslenie
3. oboznámiť sa s rôznymi paradigmami programovania
4. baviť sa

# Organizácia predmetu

- nepovinné prednášky 2 hodiny/týždeň (12 prednášok)
- povinné cvičenia 2 hodiny/týždeň (11 cvičení)
  - max. 3 neúčasti
- 13 týždňový semester (13. týždeň zápočtový)

# Štruktúra predmetu

- 4 bloky
  1. úvod (týždne 1–3)
  2. testovanie, ladenie a optimalizácia kódu (týždne 4–5)
  3. objektovo orientované programovanie (týždne 6–8)
  4. výpočtové modely a simulácia (týždne 9–12)

# Zápočet

- 10 domácich úloh (10 x 1 bod)
- 3 zadania (3 x 10 bodov)
  - 1. zadanie – algoritmizácia (do 5. týždňa)
  - 2. zadania – základy OOP (do 9. týždňa)
  - 2. zadanie – modelovanie a simulácia (do 13. týždňa)
- zadania a domáce úlohy sa odovzdávajú cez Google Drive
- deadline piatok 18:00

# Skúška

- teoretická časť – 40 bodov
  - 4 testy za 10 bodov napísané počas semestra na konci blokov
  - aplikácia teoretických poznatkov
  - písomky sú „open notes“, t. j. môžete používať poznámky z prednášok
- praktická časť – 20 bodov
  - zadanie dostanete deň pred skúškou
  - na riešení pracujete max. jeden deň
  - v deň skúšky iba obhajoba riešenia

# Hodnotenie predmetu

- pre získanie zápočtu potrebujete získať min. 21 bodov
- pre zvládnutie skúšky potrebujete získať min. 31 bodov
  - viac ako polovica bodov aj z teoretickej, aj z praktickej časti
- v skúškovom období máte možnosť znova napísať ľubovoľný test
  - do hodnotenia sa započíta lepší výsledok

# Spolupráca vs. plagiátorstvo

- pri riešení domácich úloh a zadaní počas semestra **môžete** spolupracovať, musíte ale uviesť mená spolupracujúcich študentov
- spolupráca pri testoch a na skúške je **zakázaná**
- zdieľanie a následné odovzdanie už hotových riešení **nie je spolupráca**
- cieľom zadaní je pomôcť študentom osvojiť si princípy a metódy programovania, študent musí byť schopný svoje riešenie obhájiť, prípadne rozšíriť



# Ako zvládnuť predmet?

- programovať, programovať, programovať...

- pet projekty
- automatizácia
- adventofcode.com
- projecteuler.net

- hľadajte existujúce riešenia

- google.com
- stackoverflow.com
- ChatGPT



Zhuowei Zhang  
@zhuowei

Never spend 6 minutes doing something by hand when you can spend 6 hours failing to automate it