

I Przedmioty matematyczne

I.1 Analiza Matematyczna

Pytanie I.1.1. Ciągłość funkcji w punkcie i na zbiorze. Warunki równoważne ciągłości. Własności funkcji ciągłych na zbiorach zwartych.

Pytanie I.1.2. Szeregi liczbowe. Podstawowe kryteria zbieżności.

Pytanie I.1.3. Ciągi i szeregi funkcyjne. Zbieżność punktowa i jednostajna ciągów i szeregów funkcyjnych.

Pytanie I.1.4. Pochodna funkcji jednej zmiennej rzeczywistej. Interpretacja geometryczna. Zastosowanie rachunku różniczkowego do badania przebiegu zmienności funkcji jednej zmiennej.

Pytanie I.1.5. Wzór Taylora dla funkcji jednej zmiennej rzeczywistej. Zastosowania wzoru Taylora do obliczeń przybliżonych. Rozwijanie funkcji w szereg potęgowy.

Pytanie I.1.6. Szeregi potęgowe. Zbieżność szeregu potęgowego, promień i przedział zbieżności.

Pytanie I.1.7. Całka Riemanna. Podstawowe twierdzenie rachunku całkowego.

Pytanie I.1.8. Podstawowe metody całkowania funkcji jednej zmiennej rzeczywistej.

I.2 Matematyka Dyskretna

Pytanie I.2.1. Cykle Eulera i cykle Hamiltona w grafach.

Pytanie I.2.2. Porządki częściowe, Twierdzenia Dilwortha i Spernera.

Pytanie I.2.3. Zastosowania teorii liczb w kryptografii, twierdzenie Eulera, kryptosystem RSA.

Pytanie I.2.4. Metoda funkcji tworzących, liczby Fibonacciego, Catalana, Stirlinga i Bella.

Pytanie I.2.5. Twierdzenia minimaksowe, twierdzenia Frobeniusa, Gallai, Königa, Halla.

Pytanie I.2.6. Grafy planarne, twierdzenie Kuratowskiego.

Pytanie I.2.7. Liczby Stirlinga pierwszego i drugiego rodzaju, liczba baz przestrzeni wektorowej, liczba różnych podprzestrzeni wektorowych danej przestrzeni.

Pytanie I.2.8. Metody algebraiczne w teorii grafów, permanent i skojarzenia w grafach.

Pytanie I.2.9. Kolorowanie grafów, twierdzenia Brooksa i Vizinga.

Pytanie I.2.10. Skojarzenia w grafach dwudzielnych, twierdzenie Halla.

Pytanie I.2.11. Twierdzenie Polya i jego zastosowania.

Pytanie I.2.12. Własności podziałowe, twierdzenie Ramseya.

I.3 Metody Algebraiczne Informatyki

Pytanie I.3.1. Grupy, ich przykłady i zastosowania.

Pytanie I.3.2. Przestrzenie wektorowe, baza (czy zawsze istnieje), wymiar. Podaj przykłady.

Pytanie I.3.3. Opisz kilka metod rozwiązywania układów równań liniowych.

Pytanie I.3.4. Odwzorowania liniowe i wieloliniowe.

Pytanie I.3.5. Wyznacznik macierzy i jego zastosowania.

Pytanie I.3.6. Wartość oczekiwana - własności, metody liczenia i praktyczne zastosowania.

Pytanie I.3.7. Iloczyn skalarny i jego zastosowania.

Pytanie I.3.8. Macierze ortogonalne.

Pytanie I.3.9. Macierze diagonalne i diagonalizacja macierzy.

Pytanie I.3.10. Wartości własne macierzy i ich zastosowania.

Pytanie I.3.11. Zbiór P_i wszystkich wielomianów stopnia nie większego niż n jako przestrzeń wektorowa. Podaj wymiar i kilka przykładowych baz.

Pytanie I.3.12. Bazy przestrzeni wektorowych - przykłady.

Pytanie I.3.13. Wyznacznik jako objętość.

Pytanie I.3.14. Opisz metodę ortogonalizacji Grama Schmidta i podaj zastosowania w metodach numerycznych?

I.4 Metody Formalne Informatyki

Pytanie I.4.1. Definicje dodawania, mnożenia, potęgowania i odejmowania w oparciu o twierdzenie o definiowaniu przez indukcję. Własności tych działań.

Pytanie I.4.2. Domykanie relacji ze względu na różne własności. Podaj przykłady własności na które istnieje i na które nie istnieje domknięcia.

Pytanie I.4.3. Zbiory przeliczalne i ich przykłady.

Pytanie I.4.4. Konstrukcja Cantora liczb rzeczywistych. Porządek na liczbach rzeczywistych. Twierdzenie o rozwinięciu liczby rzeczywistej w szereg.

Pytanie I.4.5. Iloczyn kartezjański i jego własności. Pojęcia relacji, złożenia, relacji odwrotnej, własności tych pojęć.

Pytanie I.4.6. Konstrukcja liczb naturalnych von Neumanna, twierdzenie o indukcji. Własności liczb naturalnych.

Pytanie I.4.7. Zasada minimum. Zasada maksimum. Twierdzenie o definiowaniu przez indukcję.

Pytanie I.4.8. Relacje równoważności i podziały zbiorów. Relacja równoważności jako środek do definiowania pojęć abstrakcyjnych.

Pytanie I.4.9. Twierdzenie Cantora-Bernsteina. Twierdzenie Cantora. Czy istnieje zbiór wszystkich zbiorów. Odpowiedź uzasadnij.

Pytanie I.4.10. Ciągłość i gęstość porządku. Zbiór liczb wymiernych a zbiór liczb rzeczywistych.

Pytanie I.4.11. Lemat Kuratowskiego-Zorna i przykłady jego zastosowania.

Pytanie I.4.12. Konstrukcja liczb całkowitych. Działania na liczbach całkowitych. Konstrukcja liczb wymiernych i działania na nich.

Pytanie I.4.13. Przykłady zbiorów nieprzeliczalnych.

Pytanie I.4.14. Aksjomatyczne ujęcie teorii mnogości. Aksjomat wyboru.

Pytanie I.4.15. Twierdzenie Knastera-Tarskiego (dla zbiorów). Lemat Banacha.

Pytanie I.4.16. Równoliczność zbiorów na przykładach $A^{B^C} \sim A^{B \times C}$ oraz $(A \times B)^C \sim A^C \times B^C$.

Pytanie I.4.17. Zasada indukcji pozaskończonej a dobry porządek.

Pytanie I.4.18. Liczby porządkowe von Neumanna i ich własności. Antynomia Burali-Forti.

I.5 Metody Probabilistyczne Informatyki

Pytanie I.5.1. Przykładowe rozkłady zmiennych losowych (dyskretnych i ciągłych).

Pytanie I.5.2. Niezależność zdarzeń i zmiennych losowych - przykłady i własności.

Pytanie I.5.3. Dystrybuanta i gęstość zmiennych losowych - zależność między nimi, przykłady.

Pytanie I.5.4. Prawdopodobieństwo warunkowe i całkowite - metody liczenia i przykładowe zastosowania.

Pytanie I.5.5. Prawa wielkich liczb - zastosowania.

Pytanie I.5.6. Centralne Twierdzenie Graniczne - przykłady zastosowań.

II Przedmioty programistyczno-algorytmiczne

II.1 Analiza Algorytmów

Pytanie II.1.1. Metoda funkcji tworzących prawdopodobieństwa, przykład zastosowania do analizy złożoności średniej.

Pytanie II.1.2. Analiza amortyzowana, nietrywialny przykład zastosowania (np. drzewa splay).

Pytanie II.1.3. Zaawansowane problemy haszowania: rodziny funkcji haszujących, haszowanie doskonałe.

Pytanie II.1.4. Twierdzenie o rekurencji uniwersalnej, przykłady zastosowania.

Pytanie II.1.5. Złożoność sortowania, dolne ograniczenia w przypadku pesymistycznym i średnim.

Pytanie II.1.6. Problem sumowania zbiorów rozłącznych, przykładowe rozwiązania i ich złożoność, zastosowania.

Pytanie II.1.7. Randomizacja drzew poszukiwań binarnych: model permutacyjny, kopcodrzewa.

II.2 Algorytmy i Struktury Danych 1

Pytanie II.2.1. Algorytmy zachłanne, wymagane własności problemu, przykład: kody Huffmana.

Pytanie II.2.2. Programowanie dynamiczne jako metoda konstrukcji algorytmu, przykład zastosowania, technika spamiętywania.

Pytanie II.2.3. Zrównoważone drzewa wyszukiwań binarnych na przykładzie drzew AVL lub drzew czerwono-czarnych.

Pytanie II.2.4. Algorytmy znajdowania najkrótszych ścieżek w grafie z ustalonym źródłem.

Pytanie II.2.5. Znajdowanie najkrótszych ścieżek dla wszystkich par wierzchołków grafu, przechodnie domknięcie relacji.

Pytanie II.2.6. Minimalne drzewa rozpinające w grafie, podstawowe algorytmy.

Pytanie II.2.7. Sieci przepływowe, metoda Forda-Fulkersona, przykładowy algorytm o złożoności wielomianowej.

Pytanie II.2.8. Najliczniejsze skojarzenia w grafie dwudzielnym, algorytm Hopcrofta-Karpa.

II.3 Algorytmy i Struktury Danych 2

Pytanie II.3.1. Wyszukiwanie wzorca metodą prefikso-sufiksów (KMP), uogólnienie na wiele wzorców.

Pytanie II.3.2. Tablice sufiksowe, wykorzystanie algorytmu KMR, zastosowania.

Pytanie II.3.3. Złączalne kolejki priorytetowe, przykład efektywnej realizacji, zastosowania.

Pytanie II.3.4. Technika zmiatania w geometrii obliczeniowej, zastosowanie do znajdowania przecięć odcinków.

Pytanie II.3.5. Algorytmy znajdowania wypukłej otoczki.

Pytanie II.3.6. Liczby pierwsze, probabilistyczna metoda testowania pierwszości.

Pytanie II.3.7. Programowanie liniowe - podstawowe pojęcia, algorytm sympleks.

Pytanie II.3.8. Klasy P i NP, problemy NP-zupełne, przykłady dowodów NP-zupełności.

Pytanie II.3.9. Algorytmy aproksymacyjne dla problemów obliczeniowo trudnych.

II.4 Metody Programowania

Pytanie II.4.1. Rekurencja i jej realizacja za pomocą stosu.

Pytanie II.4.2. Drzewa binarne i niebinarne, ich reprezentacje, algorytmy przeglądu.

Pytanie II.4.3. Metoda "dziel i zwyciężaj" konstrukcji algorytmów, przykłady jej zastosowania wraz z analizą złożoności.

Pytanie II.4.4. Szybkie algorytmy sortowania, ich złożoności, wady, zalety.

Pytanie II.4.5. Przegląd grafu w głąb, zastosowanie do testowania spójności grafu i istnienia cykli.

Pytanie II.4.6. Przegląd grafu wszerek, podstawowe zastosowania.

Pytanie II.4.7. Problem sortowania topologicznego, rozwiązania algorytmiczne.

Pytanie II.4.8. Kolejka priorytetowa, kopiec, zastosowanie do sortowania.

II.5 Podstawy Programowania

Pytanie II.5.1. Zmienne typu adresowego (wskaźniki). Związek między tablicami i wskaźnikami w języku C++. Arytmetyka wskaźników.

Pytanie II.5.2. Reprezentacja liczb całkowitych i rzeczywistych w komputerze (system binarny, szesnastkowy, zapis stało i zmiennoprzecinkowy).

Pytanie II.5.3. Abstrakcyjne struktury danych: listy, kolejki, stosy. Implementacja komputerowa.

Pytanie II.5.4. Metody badania poprawności algorytmów (problem stopu, weryfikacja częściowej poprawności - niezmienniki). Podaj przykłady.

II.6 Programowanie

Pytanie II.6.1. Co to jest kompozycja jako obiektowa technika programowania? Podaj przykłady kompozycji w dwóch obiektowych językach programowania.

Pytanie II.6.2. Co to jest dziedziczenie jako obiektowa technika programowania? Podaj przykłady dziedziczenia w dwóch obiektowych językach programowania.

Pytanie II.6.3. Co to jest polimorfizm jako obiektowa technika programowania? Podaj przykłady zastosowania polimorfizmu w dwóch obiektowych językach programowania.

Pytanie II.6.4. Co to są szablony? Wyjaśnij pojęcie i podaj przykład implementacji używającej szablonów w dowolnym języku obiektowym.

Pytanie II.6.5. Wybierz język obiektowy z rozwiniętą kontrolą dostępu do pól i metod obiektów. Opisz występujące w nim mechanizmy kontroli.

Pytanie II.6.6. Na czym polega reflection, RTTI? Zaprezentuj zastosowania tych mechanizmów w obiektowym języku programowania.

Pytanie II.6.7. Na przykładzie obiektowego języka programowania przedstaw strukturę klas służących do obsługi GUI. Opisz technikę sterowania kierowanego zdarzeniami.

Pytanie II.6.8. Opisz rodzaje klas dostępne w języku programowania Java. Czym są klasy abstrakcyjne? Czym różni się od interfejsów? Jakie ich zastosowania?

Pytanie II.6.9. Porównaj mechanizmy konstrukcji i niszczenia obiektów w Java i C++. Wskaż mocne i słabe punkty każdego z podejść.

Pytanie II.6.10. Przedstaw bibliotekę kontenerów dostępnych w Java lub C++ z opisem zastosowań poszczególnych klas.

III Przedmioty techniczne

III.1 Inżynieria Danych

Pytanie III.1.1. Wyjaśnij czym jest normalizacja baz danych i w jakim celu się ją stosuje?

Pytanie III.1.2. Omów mechanizmy zapobiegające utracie danych w przypadku wystąpienia awarii.

Pytanie III.1.3. Przedstaw podstawowe techniki stosowane w procesie optymalizacji zapytań w bazach danych.

Pytanie III.1.4. Jakie są podstawowe poziomy izolacji w bazach danych, w jakim celu się je stosuje?

Pytanie III.1.5. Omów pojęcie kluczy (podstawowych, obcych) w teorii relacyjnych baz danych.

Pytanie III.1.6. Omów pojęcie transakcji, przedstaw jej własności.

Pytanie III.1.7. Czym są tzw. anomalie w bazach danych? W jaki sposób zwalczą się anomalie?

Pytanie III.1.8. Omów sposób modelowania baz danych za pomocą modelu związków-encji.

III.2 Inżynieria Oprogramowania

Pytanie III.2.1. Co to są wzorce projektowe? Wymień podstawowe i omów krótko trzy z nich.

Pytanie III.2.2. Co to jest zasada pojedynczej odpowiedzialności? Podaj przykład zgodny z tą zasadą i przykład, który ją łamie.

Pytanie III.2.3. Co oznacza mnemonik SOLID? Omów krótko trzy wybrane zasady.

Pytanie III.2.4. Omów wzorzec projektowy „Odwiedzający” oraz podaj hipotetyczny przykład zastosowania.

Pytanie III.2.5. Omów składniki diagramu klas budując odpowiedni przykład.

Pytanie III.2.6. Co to jest UML? Omów podstawowe typy diagramów i ich taksonomię.

Pytanie III.2.7. Rozwiń skrót TDD i omów tę technikę tworzenia oprogramowania na prostym przykładzie.

III.3 Modele Obliczeń

Pytanie III.3.1. Omów hierarchię Chomsky'ego języków, ilustrując klasy i zależności między nimi odpowiednimi przykładami.

Pytanie III.3.2. Omów lemat o pompowaniu dla języków bezkontekstowych. Podaj przykład języka bezkontekstowego. Podaj przykład języka, który nie jest bezkontekstowy.

Pytanie III.3.3. W jaki sposób języki regularne są charakteryzowane przez automaty skończone? Nakreśl ideę dowodu.

Pytanie III.3.4. Omów zamkniętość klasy języków regularnych na operacje na językach.

Pytanie III.3.5. Omów zamkniętość klasy języków bezkontekstowych na operacje na językach.

Pytanie III.3.6. Omów automaty ze stosem, w szczególności rodzaje akceptacji oraz ich równoważność.

Pytanie III.3.7. Omów twierdzenie Myhill–Nerode'a, podając ideę dowodu i związek z minimalizacją automatów skończonych.

Pytanie III.3.8. Determinizm i niedeterminizm dla maszyn Turinga: omów oba modele i związek między nimi.

Pytanie III.3.9. Gramatyki nieskracające (monotoniczne) i kontekstowe: definicje i równoważność.

III.4 Programowanie Niskopoziomowe

Pytanie III.4.1. Opisz mechanizmy komunikacji CPU z urządzeniami zewnętrznymi.

Pytanie III.4.2. Przedstaw szczegółowo sekwencję wydarzeń następujących przy odczycie przez program obszaru pamięci związanego przez mmap z plikiem dyskowym.

Pytanie III.4.3. Omów metody programowania z wykorzystaniem instrukcji wektorowych (SSE).

Pytanie III.4.4. Opisz sprzętowe mechanizmy zarządzania i ochrony pamięci.

Pytanie III.4.5. Czym jest hierarchia pamięci i jakie są konsekwencje jej istnienia dla wydajności programów?

Pytanie III.4.6. Omów architekturę nowych procesorów rodziny x86 na podstawie stosowanych do nich określeń: deeply pipelined, speculative, out-of-order, superscalar, complex instruction set computer.

III.5 Sieci Komputerowe

Pytanie III.5.1. Model warstwowy sieci - omówienie warstw oraz mechanizmów współdziałania warstw ze sobą.

Pytanie III.5.2. Protokoły TCP i UDP - charakterystyka, porównanie.

Pytanie III.5.3. Trasowanie (routowanie) w Internecie.

Pytanie III.5.4. Multipleksacja i demultipleksacja.

Pytanie III.5.5. Organizacja domen w Internecie, translacja adresów symbolicznych na IP.

Pytanie III.5.6. Opisz protokół IP.

Pytanie III.5.7. Opisz i scharakteryzuj protokół HTTP. Wyjaśnij co oznacza (i jakie wynikają z tego trudności), że HTTP jest protokołem bezstanowym.

Pytanie III.5.8. Adresacja w Internecie.

Pytanie III.5.9. Protokoły warstwy aplikacji - charakterystyka, porównanie.

Pytanie III.5.10. Urządzenia sieciowe - switchy, routery, huby, hosty, ldots

Pytanie III.5.11. Wirtualne Sieci Prywatne - VPN.

III.6 Systemy Operacyjne

Pytanie III.6.1. Opisz mechanizmy komunikacji międzyprocesowej standardu POSIX.

Pytanie III.6.2. Porównaj mechanizmy szeregowania zadań na przykładzie serwera przetwarzającego zadania w trybie wsadowym, oraz systemu interaktywnego.

Pytanie III.6.3. Wyjaśnij pojęcie deadlock. Opisz metody wykrywania i zapobiegania powstawaniu deadlocku w kontekście współdzielonych zasobów.

Pytanie III.6.4. Wyjaśnij mechanizm spooling, podaj przykłady kiedy należy oraz kiedy nie da się używać spoolingu jako mechanizmu racjonalizującego dostęp do zasobu.

Pytanie III.6.5. Segmentacja i stronicowanie - porównaj mechanizmy. Opisz jak te mechanizmy są wykorzystywane na przykładzie wybranego systemu operacyjnego.

Pytanie III.6.6. Porównaj monolityczną architekturę systemu operacyjnego z architekturą opartą na mikro jądrze.

Pytanie III.6.7. Przedstaw mechanizm współdzielenia bibliotek programistycznych (w systemie Linux), uwzględniając odpowiednie metody adresowania.

Pytanie III.6.8. Na przykładzie problemu uczujących filozofów przedyskutuj pojęcia poprawności pod względem bezpieczeństwa i żywotności. Zaproponuj rozwiązanie spełniające oba te warunki.
