

## REGULAMIN PRZEDMIOTU INFORMATYKA I

**Kierownik przedmiotu:** dr inż. Tomasz Bobiński

**Wykładowcy:** Grupy 1-4: dr inż. Tomasz Bobiński (poniedziałek 10:00 - 12:00 MS Teams) Grupy 5-10: dr inż. Jerzy Kuta (środa 10:00 - 12:00 MS Teams)

**Liczba punktów ECTS - 5**

### Warunki zaliczenia

1. Przedmiot składa się z części wykładowej i laboratoryjnej. Zarówno wykład jak i laboratoria odbywają się co tydzień. Liczebność grupy laboratoryjnej – 12 osób.
2. Ocena końcowa uzależniona jest od globalnej liczby uzyskanych punktów z przedmiotu. Punkty uzyskać można poprzez:
  - a. Wykład: 60 pkt (2 kolokwia x 30 pkt ; w przypadku gdy z danego kolokwium student uzyska mniej niż 10 pkt wówczas wynik z tego kolokwium wynosi 0 pkt)
  - b. Laboratoria: 40 pkt (2 kolokwia + projekt domowy)
3. Podczas kolokwium na wykładzie można korzystać z kalkulatora oraz notatek własnych, książek itd. Zabrania się komunikacji między studentami.
4. Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest zdobycie sumarycznej liczby punktów nie mniejszej niż 51 pkt.
5. W przypadku spełnienia powyższego kryterium oceny przydzielane są wg następującego schematu:
  - a. 51-60 pkt => 3.0
  - b. 61-70 pkt => 3.5
  - c. 71-80 pkt => 4.0
  - d. 81-90 pkt => 4.5
  - e. 91-100 pkt => 5.0

6. Ostatecznym terminem uzyskiwania punktów jest ostatni dzień semestru. Po tym dniu ocena staje się oceną ostateczną. NIE BĘDZIE POPRAWEK.
7. **Obecność na laboratoriach jest obowiązkowa.** Każda nieobecność musi zostać usprawiedliwiona np. w formie zwolnienia lekarskiego. Nieobecność należy usprawiedliwić na najbliższych zajęciach laboratoryjnych. Przy braku usprawiedliwienia nieobecności odejmuje się 3 pkt.
8. Pod koniec semestru podczas wykładu odbędzie się dodatkowy test poprawkowy warty 60 pkt. Test przeznaczony jest dla osób z niewystarczającą liczbą punktów do zaliczenia przedmiotu i odnosi się tylko do części wykładowej.
9. Literatura
  - a. Oualline, Steve, Język C, Programowanie, O Reilly 2002
  - b. Schildt, Herbert, Język C, LTP Warszawa, 2003

### Efekty kształcenia

**Efekty typu W(iedza):** EW1. Ma wiedzę w zakresie podstaw języka C.

EW2. Ma podstawową wiedzę w zakresie wykorzystania systemu operacyjnego

**Efekty typu U(miejętności):** EU1. Potrafi stworzyć prosty program w języku C.

EU2. Potrafi rozwiązać proste zadanie matematyczne tworząc program w języku C.

EU3. Potrafi wykorzystać proste i zaawansowane funkcje edytora tekstu i arkusza kalkulacyjnego.