Teoretické Základy informačních technologií

DISK1

- 1. Výroková logika, formule, pravdivost, vyplývání 🗸
- 2. Booleovské funkce, funkčně úplné systémy 🗸
- 3. Úplné konjunktivní a disjunktivní normální formy
- 4. Množiny, množinové operace, potenční množina, kartézský součin, číselné a nespočetné množiny 🗸
- 5. Relace, binární relace a jejich reprezentace, operace s relacemi 🗸
- 6. Funkce (zobrazení) a jejich vlastnosti ✓
- 7. Binární relace na množině a jejich vlastnosti 🗸
- 8. Ekvivalence a rozklady
- 9. Uspořádání, Hasseovy diagramy 🗸
- 10. Permutace, variace, kombinace
- Pravděpodobnost, Laplaceova definice, pravděpodobností prostor, náhodná veličina, střední hodnota
- 12. Indukce a rekurze, matematická indukce a její varianty
- 13. Orientované a neorientované grafy, základní pojmy \checkmark
- 14. Hledání nejkratší cesty, Dijkstrův algoritmus 🗸
- 15. Minimální kostra grafu, Kruskalův algoritmus 🗸
- 16. Stromy, kořenové stromy, vztahy mezi výškou, počtem vrcholů a počtem listů \checkmark

Postup DISK1: 12/16 75%

IMAT1

- 1. Matice, operace s maticemi, hodnost, determinant
- 2. Vektorové prostory podprostory, báze a dimenze, matice přechodu
- 3. Eukleidovské vektorové prostory, ortogonální a ortonormální báze, Schwarzova nerovnost, Schmidtova ortogonalizační metoda
- 4. Soustavy lineárních rovnic, Frobeniova věta, Gaussova eliminační metoda, Cramerovo pravidlo
- 5. Lineární zobrazení a transformace a jejich matice

Postup IMAT1: 0/5 0%

IMAT2

- 1. Funkce jedné reálné proměnné, základní vlastnosti
- 2. Posloupnosti a jejich limity, limes superior, limes inferior
- 3. Limita funkce včetně nevlastních, jednostranné limity
- 4. Spojitost funkce: spojitost v bodě, spojitost na intervalu
- 5. Vlastnosti spojitých funkcí, spojitost složené a inverzní funkce
- 6. Derivace funkce a její geometrický význam
- 7. Pravidla pro derivování funkce, derivace složené funkce, derivace inverzní funkce, derivace elementárních funkcí
- 8. Průběh funkce: základní věty diferenciálního počtu, extrémy určitý funkce, konvexní a konkávní křivky, asymptoty
- 9. Neurčitý Integrál a metody jeho výpočtu
- 10. Riemannův určitý integrál: definice, základní věta integrálního počtu, metody výpočtu
- 11. Geometrická interpretace určitého integrálu

Postup IMAT2: 0/11 0%

ALGO

- 1. Algoritmus, problém, časová složitost algoritmu v nejhorším a průměrném případě \checkmark
- 2. O-notace a růst funkcí, definice, vlastnosti, příklady
- 3. Lineární datové struktury: Seznam, Zásobník, Fronta 🗸
- 4. Problém třídění, rozdělení třídících algoritmů, dolní mez složitosti
- 5. Základní algoritmy třídění 1: třídění porovnáváním, insert sort \checkmark
- 6. Základní algoritmy třídění 2: select sort, bubble sort \checkmark
- 7. Základní algoritmy třídění 3: quick sort a složitost 🗸
- 8. Základní algoritmy třídění 4: merge sort a složitost 🗸
- 9. Základní algoritmy třídění 5: heap sort a složitost \checkmark
- 10. Základní algoritmy třídění 6: counting sort, radix sort, bucket sort 🗸
- 11. Pořádková statistika 🗸

Postup ALGO: 9/11 81.81%

ZADS

- 1. Vyhledávání v lineárních datových strukturách 🗸
- 2. Binární vyhledávací stromy 🗸
- 3. Binární vyhledávací stromy operace a jejich složitost 🗸
- 4. AVL stromy, operace, složitost
- 5. B stromy, operace a jejich složitost.
- 6. Hashovací tabulky, metody řešení kolizí 🗸
- 7. Základní grafové algoritmy: průchod do šířky, průchod do hloubky, topologické uspořádání

Postup ZADS: 4/7 57.14%

Postup Teoretické Základy informačních technologií: 25/50 50%

Informační technologie

OS1

- 1. Operační systém, x86 architektura 🗸
- 2. x86, přístup k paměti 🗸
- 3. Cdecl volací konvence 🗸
- 4. Podmíněné skoky, přerušení, DMA 🗸
- 5. Rozšíření x86 ✓
- 6. Instrukční sady dalších procesorů 🗸
- 7. Vykonávání programu a proces překladu 🗸
- 8. Architektura operačních systémů 🗸
- 9. Správa procesoru: procesy a vlákna 🗸
- 10. Správa procesoru: plánování běhu procesů a vláken 🗸
- 11. Komunikace a synchronizace procesů a vláken 🗸
- 12. Problém uváznutí, jeho detekce a metody předcházení 🗸

Postup OS1: 12/12 100% ✓

OS2

- 1. Operační paměť, stránkování 🗸
- 2. Virtuální paměť 🗸
- 3. Implementace stránkování na i386 🗸
- 4. Implementace stránkování na AMD64, ostatní 🗸
- 5. Správa paměti, manuálně 🗸
- 6. Správa paměti, GC 🗸
- 7. IPC ✓
- 8. Práce se I/O zařízení, ovladače 🗸
- 9. Souborové systémy obecně \checkmark
- 10. FAT, UFS, NTFS ✓
- 11. LVM, zbývající souborové systémy 🗸
- 12. Bezpečnost ✓

Postup OS2: 12/12 100% 🗸

DATAB

- 1. Tabulky v SQL a jejich vztah k relacím \checkmark
- 2. Výraz SELECT v SQL základy 🗸
- 3. Výraz SELECT v SQL group by , order by, limit, offset ✓
- 4. Relační operace: sjednocení, průnik, rozdíl, restrikce, projekce, přirozené spojení, přejmenování atributů
- 5. Integrita dat: primární a cizí klíč 🗸
- 6. Dokumentový model databáze: dokumenty, kolekce, atomické hodnoty, pole \checkmark
- 7. Základy práce v MongoDB: identifikátor dokumentu, operátory v dotazech, implicitní operátory a dotazy na vnořené dokumenty
- 8. Elasticsearch: rozdělení textu na termy a základní dotazy
- 9. Výpočet skóre zásahu
- 10. Levenštejnova vzdálenost \checkmark

Postup DATAB: 6/10 60%

UNIXS

- 1. Unixové operační systémy (UNIX, Linux), uživatelská prostředí a nápovědy
- 2. Unixové systémy souborů a procesů, základní programy 🗸
- 3. Příkazový interpret (shell), vstup a výstup programu a roura v unixových systémech \checkmark
- 4. Text a regulární výrazy
- 5. Zpracování textu v unixových OS: základní utility, grep, sed, awk, jejich použití

Postup UNIXS: 2/5 40%

STRUP

- 1. Architektury a princip činnosti počítače 🗸
- 2. Čiselné soustavy 🗸
- 3. Binární logika, logické operace a jejich vlastnosti 🗸
- 4. Logické funkce a jejich úpravy 🗸
- 5. Logické obvody kombinační 🗸
- 6. Logické obvody sekvenční 🗸
- 7. Reprezentace čísel v počítači 🗸
- 8. Reprezentace znaků v počítači 🗸
- 9. Detekční a samoopravné kody 🗸
- 10. Hardware osobního počítače: základní deska a chipset 🗸
- 11. Hardware osobního počítače: procesor a instrukce 🗸
- 12. Hardware osobního počítače: vnitřní paměti 🗸
- 13. Hardware osobního počítače: vnější paměti 🗸
- 14. Hardware osobního počítače: přídavné karty 🗸
- 15. Hardware osobního počítače: ostatní zařízení 🗸

Postup STRUP: 15/15 100% ✓

POS₁

- 1. Počítačové sítě, jejich služby a architektury 🗸
- 2. Fyzická vrstva 🗸
- 3. Ethernet: přepínač, použití média, linkový rámec 🗸
- 4. Ethernet: STP \checkmark
- 5. Protokol IP: paket, adresy a podsítě 🗸
- 6. Protokol IP: směrování 🗸
- 7. Protokoly TCP a UDP: navazování a ukončení spojení 🗸
- 8. Protokoly TCP a UDP: řešení chyb 🗸
- 9. Protokoly TCP a UDP: řízení toku 🗸
- 10. Systém DNS 🗸
- 11. Aplikační služby a tvorba síťových aplikací
- 12. Bezpečnost počítačových sítí

Postup POS1: 10/12 83.33%

POS₂

- 1. Bezdrátové sítě: režimy, přenosové médium, problémy, bezpečnost, Bluetooth \checkmark
- 2. Wi-Fi: standardy, access point, použití média, linkový rámec, zabezpečení \checkmark
- 3. NAT: účel, typy, problémy 🗸
- 4. IPv6: vlastnosti, paket, adresy ✓

Postup POS2: 4/4 100% ✓

WEB

- 1. Architektura webové stránky 🗸
- 2. Syntaxe a sémantika HTML 🗸
- 3. Syntaxe a sémantika CSS 🗸
- 4. HTML struktura webové stránky \checkmark
- 5. Box model ✓

- 6. Dědičnost a kaskáda 🗸
- 7. Základy správného psaní CSS kódů: typické chyby a metodiky 🗸
- 8. Layout webové stránky: grid 🗸
- 9. Layout webové stránky: flexbox 🗸
- 10. Layout webové stránky: pozicování 🗸
- 11. Responzivní design 🗸
- 12. Základní HTML elementy a jejich vizualizace text 🗸
- 13. Základní HTML elementy a jejich vizualizace pozadí 🗸
- 14. Základní HTML elementy a jejich vizualizace seznamy, tabulky, formuláře \checkmark
- 15. Analýza kvality webové stránky 🗸
- 16. Klientský JavaScript 🗸

Postup WEB: 16/16 100% ✓

INFOS

- 1. Systém: struktura, okolí, hranice, vstup a výstup, vlastnosti a klasifikace systémů \checkmark
- 2. Základní pojmy informačních systému: data, infomace, informační systém \checkmark
- 3. Základní pojmy informačních systému: příklady 🗸
- 4. Architektury informačních systémů: globální 🗸
- 5. Architektury informačních systémů: vrstvená 🗸
- 6. Architektury informačních systémů: integrace 🗸
- 7. Tvorba informačních systémů: softwarový proces, metodika vývoje, analýza systému \checkmark
- 8. ER-model ✓
- 9. Podnikové informační systémy: popis, funkcionalita PIS-ERB, ERP II 🗸
- 10. Business Inteligence: datový pohled na PIS vs analytické reporty 🗸
- 11. Business Inteligence: datový sklad, OLAP 🗸
- 12. Bezpečnost Ochrana informací 🗸

- 13. Bezpečnost Zabezpečení dat 🗸
- 14. Bezpečnost Zavazadlová šifra, RSA, použití 🗸
- 15. Testování (může být, podle Janoštíka častá záchranná otázka) \checkmark

Postup INFOS: 15/15 100% ✓

Postup Informační technologie: 92/100 92%

Programovací jazyky a programování

Python:

- 1. Řízení vykonávání programu v jazyce Python: bloky, cykly, větvení, funkce \checkmark
- 2. Výrazy a jejich vyhodnocování v jazyce Python 🗸
- 3. Základní datové typy v jazyce Python 🗸
- 4. Základy systému vyjímek v jazyce Python ✓
- 5. Typy chyb a jejich hledání v jazyce Python 🗸
- 6. Práce se soubory v jazyce Python ✓
- 7. Binární data v jazyce Python ✓
- 8. Moduly v jazyce Python a jejich importování 🗸

Postup Python: 8/8 100% ✓

ZPP:

- 1. Základy objektového programování: třídy, objekty, zasílání zpráv 🗸
- 2. Principy objektového programování: zapouzdření, polymorfismus a dědičnost \checkmark
- 3. Události v objektovém programování 🗸
- 4. Funkce vyšších řádů: mapování, filtrování, redukce a anonymní funkce 🗸
- 5. Rekurze a rekurzivní datové struktury (spojové seznamy, stromy) 🗸
- 6. Iterátory a generátory 🗸
- 7. Synchronizace vláken: problém kritické sekce, zámky, semafory \checkmark
- 8. Producenti a konzumenti, večeřící filozofové 🗸

Postup ZPP: 8/8 100% ✓

Jazyk C:

- 1. Přehled typového systému C ✓
- 2. Principy správy paměti v C 🗸
- 3. Principy adresování a práce s pointery v C 🗸
- 4. Typy chyb a jejich hledání v jazyce C \checkmark
- 5. Organizace kódu v jazyce C 🗸
- 6. Zařazení jazyka C mezi ostatní jazyky, výhody a nevýhody 🗸

Postup Jazyk C: 6/6 100% ✓

WEBA:

- 1. Webové aplikace a přehled technologií používaných při jejich tvorbě
- 2. Architektura webové aplikace a problematika škálovatelnosti
- 3. Zpracování HTTP požadavků: předávání dat mezi webovým a aplikačním serverem, příklady realizace
- 4. REST API: popis a příklady realizace
- 5. JavaScript na webovém frontendu a jeho možnosti
- 6. Technologie AJAX a její použití
- 7. Knihovna React: charakteristika, použití
- 8. Možnosti tvorby nativních aplikací pomocí webových technologií
- 9. Node.js: charakteristika použití

Postup WEBA: 0/9 0%

Postup Programovací jazyky a programování: 22/31 70.96%

Postup Státnicové okruhy: 139/181 76.79%