



Jazyk Python

Organizácia predmetu
prednáška 0

Ústav umelej inteligencie
Technická univerzita v Košiciach
Ing. Ján Magyar, PhD.

Ciele predmetu

1. prehliť 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 (12 cvičení)
 - max. 3 neúčasti
- 13 týždňový semester (posledný týždeň zápočtový)

Štruktúra predmetu

- 4 bloky
 1. úvod (týždne 1–3)
 2. údajové štruktúry, testovanie, ladenie a optimalizácia kódu (týždne 4–6)
 3. modelovanie a simulácia, objektovo orientované programovanie (týždne 7–9)
 4. návrhové vzory, pokročilé programovanie (týždne 11–13)

Zápočet

- 3 zadania (3 x 10 bodov)
 - 1. zadanie – algoritmizácia (do 5. týždňa)
 - 2. zadania – základy OOP, optimalizácia (do 9. týždňa)
 - 3. zadanie – modelovanie a simulácia (do 13. týždňa)
- 5 domácich úloh (5 x 1 bod)
- aktivita na cvičeniach (5 bodov)

- 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
 - presná forma bude oznámená na konci semestra

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 osvojiť si princípy a metódy programovania, musíte byť schopní svoje riešenia obhájiť, prípadne rozšíriť

Ako zvládnuť predmet?

- programovať, programovať, programovať...
 - pet projekty
 - automatizácia
 - adventofcode.com
 - projecteuler.net
- hľadajte existujúce riešenia
 - google.com
 - stackoverflow.com
 - ChatGPT a spol. (až potom, čo sa naučíte programovať bez nich)