



# **Programovanie v jazyku Python**

Organizácia predmetu  
prednáška 0

Katedra kybernetiky a 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 (14) 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 (týždne 11–13)

# Zápočet

- 10 domácich úloh (10 x 1 bod)
- 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)
- 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)



Zhuowei Zhang  
@zhuowei

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