

# UNIWERYSTET JAGIELLOŃSKI

---

## PYTANIA DO EGZAMINU LICENCJACKIEGO NA KIERUNKU INFORMATYKA

---

Małgorzata DYMEK



Rok akademicki 2019/2020

# Spis treści

<b>1</b>	<b>Zasada indukcji matematycznej.</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Porządki częściowe i liniowe. Elementy największe, najmniejsze, maksymalne i minimalne.</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Relacja równoważności i zbiór ilorazowy.</b>	<b>4</b>
<b>4</b>	<b>Metody dowodzenia twierdzeń: wprost, nie wprost, przez kontrapozycję.</b>	<b>5</b>
<b>5</b>	<b>Metody numeryczne rozwiązywania równań nieliniowych: bisekcji, siecznych, Newtona.</b>	<b>6</b>
<b>6</b>	<b>Rozwiązywanie układów równań liniowych: metoda eliminacji Gaussa, metody iteracyjne Jacobiego i Gaussa-Seidla.</b>	<b>7</b>
6.1	Metoda eliminacji Gaussa . . . . .	7
6.2	Metoda iteracyjna Jacobiego . . . . .	8
6.2.1	Algebraicznie . . . . .	8
6.2.2	Macierzowo . . . . .	8
6.3	Metoda iteracyjna Gaussa-Seidla . . . . .	8
6.3.1	Algebraicznie . . . . .	8
6.3.2	Macierzowo . . . . .	8
<b>7</b>	<b>Wartości i wektory własne macierzy: numeryczne algorytmy ich wyznaczania.</b>	<b>9</b>
<b>8</b>	<b>Interpolacja wielomianowa: metody Lagrange’a i Hermite’a. Efekt Rungego.</b>	<b>10</b>
8.1	Wzór interpolacyjny Lagrange’a . . . . .	10
8.2	Interpolacja Hermite’a . . . . .	10
<b>9</b>	<b>Zmienne losowe dyskretne. Definicje i najważniejsze rozkłady.</b>	<b>13</b>
9.1	Rozkład dwumianowy . . . . .	13
9.2	Rozkład geometryczny . . . . .	13
9.3	Rozkład Poissona . . . . .	13
<b>10</b>	<b>Zmienne losowe ciągłe. Definicje i najważniejsze rozkłady.</b>	<b>15</b>
10.1	Rozkład jednostajny . . . . .	15

10.2 Rozkład wykładniczy . . . . .	15
10.3 Rozkład normalny . . . . .	16
10.4 Rozkład Gamma, Wzór Gamma-Poisona . . . . .	17
<b>11 Łącuchy Markowa. Rozkład stacjonarny.</b>	<b>18</b>
<b>12 Testy statystyczne: test z, test t-Studenta, test chi-kwadrat.</b>	<b>20</b>
12.1 Z-test . . . . .	20
12.2 T-testy . . . . .	21
12.3 Testy Chi-kwadrat . . . . .	23
<b>13 Wzór Bayesa i jego interpretacja.</b>	<b>25</b>
<b>14 Istnienie elementów odwrotnych względem mnożenia w strukturze <math>(\mathbb{Z}_m, +, *)</math> w zależności od liczby naturalnej <math>m</math>. Rozszerzony algorytm Euklidesa.</b>	<b>26</b>
<b>15 Ortogonalność wektorów w przestrzeni <math>R_n</math>; związki z liniową niezależnością. Metoda ortonormalizacji Grama-Schmidta.</b>	<b>26</b>
<b>16 Liczby Stirlinga I i II rodzaju i ich interpretacja.</b>	<b>27</b>
<b>17 Twierdzenia Eulera i Fermata; funkcja Eulera.</b>	<b>28</b>
<b>18 Konfiguracje i t-konfiguracje kombinatoryczne.</b>	<b>29</b>
<b>19 Cykl Hamiltona, obwód Eulera, liczba chromatyczna - definicje i twierdzenia.</b>	<b>30</b>
<b>20 Algorytm Forda-Fulkersona wyznaczania maksymalnego przepływu.</b>	<b>31</b>
<b>21 Rozwiązanie równań rekurencyjnych przy użyciu funkcji tworzących (generujących) oraz przy użyciu równania charakterystycznego.</b>	<b>31</b>
<b>22 Ciąg i granica ciągu liczbowego, granica funkcji.</b>	<b>32</b>
<b>23 Ciągłość i pochodna funkcji. Definicja i podstawowe twierdzenia.</b>	<b>33</b>
<b>24 Ekstrema funkcji jednej zmiennej. Definicje i twierdzenia.</b>	<b>34</b>

25 Całka Riemanna funkcji jednej zmiennej.	35
26 Pochodne cząstkowe funkcji wielu zmiennych; różniczkowalność i różniczka funkcji.	36
27 Ekstrema funkcji wielu zmiennych. Definicje i twierdzenia.	37
28 Twierdzenie o zmianie zmiennych w rachunku całkowym; współrzędne walcowe i sferyczne.	38
29 Metody dowodzenia poprawności pętli.	39
30 Odwrotna Notacja Polska: definicja, własności, zalety i wady, algorytmy.	39
31 Modele obliczeń: maszyna Turinga.	39
32 Modele obliczeń: automat skończony, automat ze stosem.	39
33 Złożoność obliczeniowa - definicja notacji: $O$ , $\Omega$ , $\Theta$ .	40
34 Złożoność obliczeniowa - pesymistyczna i średnia.	41
35 Metoda "dziel i zwyciężaj"; zalety i wady.	42
36 Lista: ujęcie abstrakcyjne, możliwe implementacje i ich złożoności.	42
37 Kolejka i kolejka priorytetowa: ujęcie abstrakcyjne, możliwe implementacje i ich złożoności.	42
38 Algorytmy sortowania QuickSort i MergeSort: metody wyboru pivota w QS; złożoności.	43
39 Algorytm sortowania bez porównań (sortowanie przez zliczanie, sortowanie kubełkowe oraz sortowanie pozycyjne).	44
40 Reprezentacja drzewa binarnego za pomocą porządków (preorder, inorder, postorder).	45
41 Algorytmy wyszukiwania następnika i poprzednika w drzewach BST; usuwanie węzła.	46

42 B-drzewa: operacje i ich złożoność.	46
43 Drzewa AVL: rotacje, operacje z wykorzystaniem rotacji i ich złożoność.	46
44 Algorytmy przeszukiwania wszerz i w głąb w grafach.	46
45 Algorytmy wyszukiwania najkrótszej ścieżki (Dijkstry oraz Bellmana-Forda).	46
46 Programowanie dynamiczne: podział na podproblemy, porównanie z metodą "dziel i zwyciężaj".	46
47 Algorytm zachłanny: przykład optymalnego i nieoptymalnego wykorzystania.	46
48 Kolorowania wierzchołkowe (grafów planarnych) i krawędziowe grafów, algorytmy i ich złożoności.	46
49 Algorytmy wyszukiwania minimalnego drzewa rozpinającego: Boruvki, Prima i Kruskala.	46
50 Najważniejsze algorytmy wyznaczania otoczki wypukłej zbioru punktów w układzie współrzędnych (Grahama, Jarvisa, algorytm przyrostowy (quickhull)).	46
51 Problemy P, NP, NP-zupełne i zależności między nimi. Hipoteza P vs. NP.	46
52 Automat minimalny, wybrany algorytm minimalizacji.	46
53 Lemat o pompowaniu dla języków regularnych.	46
54 Warunki równoważne definicji języka regularnego: automat, prawa kongruencja syntaktyczna, wyrażenia regularne.	46
55 Automaty niedeterministyczne i deterministyczne (w tym ze stosem); determinizacja.	46
56 Problemy rozstrzygalne i nierozstrzygalne w teorii języków.	46

57 Klasy języków w hierarchii Chomsky’ego oraz ich zamkniętość ze względu na operacje boolowskie, homomorfizmy, itp.	46
58 Reprezentacja liczb całkowitych; arytmetyka.	47
59 Reprezentacja liczb rzeczywistych; arytmetyka zmiennopozycyjna.	47
60 Różnice w wywołaniu funkcji statycznych, niestatycznych i wirtualnych w C++.	47
61 Sposoby przekazywania parametrów do funkcji (przez wartość, przez referencję). Zalety i wady.	47
62 Wskaźniki, arytmetyka wskaźników, różnica między wskaźnikiem a referencją w C++.	47
63 Podstawowe założenia paradygmatu obiektowego: dziedziczenie, abstrakcja, enkapsulacja, polimorfizm.	47
64 Funkcje zaprzyjaźnione i ich związek z przeładowaniem operatorów w C++.	47
65 Programowanie generyczne na podstawie szablonów w języku C++.	47
66 Podstawowe kontenery w STL z szerszym omówieniem jednego z nich.	47
67 Obsługa sytuacji wyjątkowych w C++.	47
68 Obsługa plików w języku C.	47
69 Model wodospadu a model spiralny wytwarzania oprogramowania.	47
70 Diagram sekwencji i diagram przypadków użycia w języku UML.	47
71 Klasyfikacja testów.	47
72 Model Scrum: struktura zespołu, proces wytwarzania oprogramowania, korzyści modelu.	47

73 Wymagania w projekcie informatycznym: klasyfikacja, źródła, specyfikacja, analiza.	47
74 Analiza obiektowa: modele obiektowe i dynamiczne, obiekty encjowe, brzegowe i sterujące.	47
75 Wzorce architektury systemów.	47
76 Relacyjny model danych, normalizacja relacji (w szczególności algorytm doprowadzenia relacji do postaci Boyce'a-Codda), przykłady.	48
77 Indeksowanie w bazach danych: drzewa B+, tablice o organizacji indeksowej, indeksy haszowe, mapy binarne.	48
78 Podstawowe cechy transakcji (ACID). Metody sterowania współbieżnością transakcji, poziomy izolacji transakcji, przykłady.	48
79 Złączenia, grupowanie, podzapytania w języku SQL.	48
80 Szeregowalność harmonogramów w bazach danych.	48
81 Definicja cyfrowego układu kombinacyjnego - przykłady układów kombinacyjnych i ich implementacje.	48
82 Definicja cyfrowego układu sekwencyjnego - przykłady układów sekwencyjnych i ich implementacje.	48
83 Minimalizacja funkcji logicznych.	48
84 Programowalne układy logiczne PLD (ROM, PAL, PLA).	48
85 Schemat blokowy komputera (maszyna von Neumanna).	48
86 Zarządzanie procesami: stany procesu, algorytmy szeregowania z wywłaszczaniem.	48
87 Muteks, semafor, monitor jako narzędzia synchronizacji procesów.	48
88 Pamięć wirtualna i mechanizm stronicowania.	48

89 Systemy plikowe - organizacja fizyczna i logiczna (na przykładzie wybranego systemu uniksopodobnego).	48
90 Model ISO OSI. Przykłady protokołów w poszczególnych warstwach.	48
91 Adresowanie w protokołach IPv4 i IPv6.	48
92 Najważniejsze procesy zachodzące w sieci komputerowej od momentu wpisania adresu strony WWW do wyświetlenia strony w przeglądarce (komunikat HTTP, segment TCP, system DNS, pakiet IP, ARP, ramka).	48
93 Działanie przełączników Ethernet, sieci VLAN, protokół STP.	48
94 Rola routerów i podstawowe protokoły routingu (RIP, OSPF).	48
95 Szyfrowanie z kluczem publicznym, podpis cyfrowy, certyfikaty.	48
96 Wirtualne sieci prywatne, protokół IPsec.	48



# Matematyczne podstawy informatyki

## 1 Zasada indukcji matematycznej.

Przykład:  $2^1 + 2^2 + \dots + 2^n = 2^{n+1} - 2$ , Nierówność Bernoulliego dla  $h \geq -1$   $(1+h)^2 \geq 1 + n * h$ ,  $\forall n \in \mathbb{N}^+$ ,  $1 + 2 + \dots + n = \frac{n(n+1)}{2} \forall n \in \mathbb{N}$

## 2 Porządki częściowe i liniowe. Elementy największe, najmniejsze, maksymalne i minimalne.

Przykłady - sprawdź czy porządek:  $xRy \Leftrightarrow x|y$

### 3 Relacja równoważności i zbiór ilorazowy.

Przykład:  $xRy \Leftrightarrow x \equiv_3 y$ .

#### 4 Metody dowodzenia twierdzeń: wprost, nie wprost, przez kontrapozycję.

## 5 Metody numeryczne rozwiązywania równań nieliniowych: bisekcji, siecznych, Newtona.

## 6 Rozwiązywanie układów równań liniowych: metoda eliminacji Gaussa, metody iteracyjne Jacobiiego i Gaussa-Seidla.

### 6.1 Metoda eliminacji Gaussa

Obliczając rząd macierzy metodą Gaussa należy za pomocą operacji elementarnych na wierszach sprowadzić macierz do macierzy schodkowej. Wtedy wszystkie niezerowe wiersze są liniowo niezależne i można łatwo odczytać rząd macierzy.

$$\begin{aligned}
 & \begin{bmatrix} 1 & -1 & 2 & 2 \\ 2 & -2 & 1 & 0 \\ -1 & 2 & 1 & -2 \\ 2 & -1 & 4 & 0 \end{bmatrix} \xrightarrow{w_2-2w_1, w_3+w_1, w_4-2w_1} \begin{bmatrix} 1 & -1 & 2 & 2 \\ 0 & 0 & -3 & -4 \\ 0 & 1 & 3 & 0 \\ 0 & 1 & 0 & -4 \end{bmatrix} \xrightarrow{w_2 \leftrightarrow w_3} \begin{bmatrix} 1 & -1 & 2 & 2 \\ 0 & 1 & 3 & 0 \\ 0 & 0 & -3 & -4 \\ 0 & 1 & 0 & -4 \end{bmatrix} \sim \\
 & \xrightarrow{w_4-w_2} \begin{bmatrix} 1 & -1 & 2 & 2 \\ 0 & 1 & 3 & 0 \\ 0 & 0 & -3 & -4 \\ 0 & 0 & -3 & -4 \end{bmatrix} \xrightarrow{w_4-w_3} \begin{bmatrix} 1 & -1 & 2 & 2 \\ 0 & 1 & 3 & 0 \\ 0 & 0 & -3 & -4 \\ 0 & 0 & 0 & 0 \end{bmatrix}
 \end{aligned}$$

### Metody iteracyjne

Ogólna postać metody iteracyjnej:

$$Ax = b$$

$$Qx^{n+1} = (Q - A)x^n + b = \tilde{b}$$

$$x^0 = (0, 0, 0)$$

$$\begin{bmatrix} 5 & -2 & 3 \\ 2 & 4 & 2 \\ 2 & -1 & -4 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} x_1 \\ x_2 \\ x_3 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 10 \\ 0 \\ 0 \end{bmatrix}$$

$$\begin{cases} 5x_1 + (-2)x_2 + 3x_3 = 10 \\ 2x_1 + 4x_2 + 2x_3 = 0 \\ 2x_1 + (-1)x_2 + (-4)x_3 = 0 \end{cases}$$

## 6.2 Metoda iteracyjna Jacobiego

### 6.2.1 Algebraicznie

$$\begin{cases} x_1^{N+1} = \frac{1}{5}(10 + 2x_2^N - 3x_3^N) \\ x_2^{N+1} = \frac{1}{4}(-2x_1^N - 2x_3^N) \\ x_3^{N+1} = -\frac{1}{4}(x_2^N - 2x_1^N) \end{cases}$$

### 6.2.2 Macierzowo

$$Q = D \quad (\text{diagonalna})$$

## 6.3 Metoda iteracyjna Gaussa-Seidla

### 6.3.1 Algebraicznie

$$\begin{cases} x_1^{N+1} = \frac{1}{5}(10 + 2x_2^N - 3x_3^N) \\ x_2^{N+1} = \frac{1}{4}(-2x_1^N - 2x_3^{N+1}) \\ x_3^{N+1} = -\frac{1}{4}(x_2^{N+1} - 2x_1^{N+1}) \end{cases}$$

### 6.3.2 Macierzowo

$$Q = L + D \quad (\text{diagonalna i dolnotrójkątna})$$

## 7 Wartości i wektory własne macierzy: numeryczne algorytmy ich wyznaczania.



## 8 Interpolacja wielomianowa: metody Lagrange'a i Hermite'a. Efekt Rungego.

### 8.1 Wzór interpolacyjny Lagrange'a

**Zadanie 8.1** Znaleźć wielomiany  $l_i$  i wzór Lagrange'a dla  $n = 3$  i punktów

$x$	5	-7	-6	0
$y$	1	-23	-54	-954

Rozwiązanie: Wielomiany  $l_i$  wyrażają się przez węzły tak:

1.

$$l_0(x) = \frac{(x+7)(x+6)x}{(5+7)(5+6) \cdot 5} = \frac{1}{660}(x+7)(x+6)x,$$

$$l_1(x) = \frac{(x-5)(x+6)x}{(-7-5)(-7+6)(-7)} = -\frac{1}{84}(x-5)(x+6)x,$$

$$l_2(x) = \frac{(x-5)(x+7)x}{(-6-5)(-6+7)(-6)} = \frac{1}{66}(x-5)(x+7)x,$$

$$l_3(x) = \frac{(x-5)(x+7)(x+6)}{(0-5)(0+7)(0+6)} = -\frac{1}{210}(x-5)(x+7)(x+6).$$

2. Stąd wynika, że

$$p(x) = l_0(x) - 23l_1(x) - 54l_2(x) - 954l_3(x).$$

### 8.2 Interpolacja Hermite'a

**Zadanie 8.2** Należy znaleźć wielomian interpolacyjny, przybliżający funkcję o

zadanych węzłach dwukrotnych:  $x_1 = 1$  ,  $x_2 = 3$   
 $f(x_1) = 3$  ,  $f(x_2) = 5$   
 $f'(x_1) = 2$  ,  $f'(x_2) = 6$

Rozwiązanie: Zapisuje się wartości w tabeli:

$x_i$	$f(x_i)$
1	3
1	3
3	5
3	5

Następnie w miejsce powtarzającego się wężła wstawia się wartości pochodnej, a w pozostałe miejsca (w tym przypadku jedno) wstawia się odpowiednią różnicę dzieloną:

$x_i$	$f(x_i)$	$R_2(x_i)$
1	3	—
1	3	2
3	5	1
3	5	6

Następnie uzupełnia się do końca tabelę:

$x_i$	$f(x_i)$	$R_2(x_i)$	$R_3(x_i)$	$R_4(x_i)$
1	3	—	—	—
1	3	2	—	—
3	5	1	$-\frac{1}{2}$	—
3	5	6	$-\frac{5}{2}$	$-\frac{3}{2}$

Zatem otrzymuje się wielomian:

$$w(x) = 3 + 2(x-1) - \frac{1}{2}(x-1)^2 + \frac{3}{2}(x-1)^2(x-3) = \frac{3}{2}x^3 - 8x^2 + \frac{27}{2}x - 4.$$

Łatwo sprawdzić, że interpoluje on dane punkty:

$$w(1) = \frac{3}{2} - 8 + \frac{27}{2} - 4 = 3$$

$$w'(1) = \frac{9}{2} - 16 + \frac{27}{2} = 2$$

$$w(3) = \frac{3}{2} \cdot 27 - 8 \cdot 9 + \frac{27}{2} \cdot 3 - 4 = 5$$

$$w'(3) = \frac{9}{2} \cdot 9 - 16 \cdot 3 + \frac{27}{2} = 6.$$

## 9 Zmienne losowe dyskretne. Definicje i najważniejsze rozkłady.

### 9.1 Rozkład dwumianowy

**Zadanie 9.1** Zmienna losowa  $X$  ma rozkład dwumianowy ( $X \sim \text{Bin}(n, p)$ ) gdzie  $n$  - ilość prób,  $p$  - prawdopodobieństwo sukcesu. Ponadto wiemy, że  $E(X) = np$  oraz  $\text{Var}(X) = np(1 - p)$

Rozwiązanie: Mamy  $X \sim \text{Bin}(n = 4, p = \frac{1}{2})$  oraz  $k = 2$ , więc

$$P(X = 2) = \binom{4}{2} \left(\frac{1}{2}\right)^2 \left(\frac{1}{2}\right)^2 = 6 \cdot \frac{1}{4} \cdot \frac{1}{4} = \frac{3}{8},$$

$$E(X) = 4 \cdot \frac{1}{2} = 2, \quad \text{Var}(X) = 2 \cdot \frac{1}{2} = 1.$$

### 9.2 Rozkład geometryczny

**Zadanie 9.2** Zmienna losowa  $X$  ma rozkład geometryczny z  $p = \frac{1}{2}$ . Wzór na prawdopodobieństwo  $P(X = k) = (1-p)^{(k-1)} p$  oraz mamy  $E(X) = \frac{1}{p}$ ,  $\text{Var}(X) = \frac{1-p}{p^2}$ . Prawdopodobieństwo że pierwszy orzeł wypadnie w 4 rzucie:

$$P(X = 4) = \left(1 - \frac{1}{2}\right)^{(4-1)} \frac{1}{2} = \left(\frac{1}{2}\right)^3 \frac{1}{2} = \frac{1}{8},$$

$$E(X) = \frac{1}{\frac{1}{2}} = 2, \quad \text{Var}(X) = \frac{1 - \frac{1}{2}}{\left(\frac{1}{2}\right)^2} = 2.$$

### 9.3 Rozkład Poissona

**Zadanie 9.3** Zmienna losowa  $X$  ma rozkład Poissona z parametrem  $\lambda = 2, 4$ . Prawdopodobieństwo, że student będzie nieobecny w ciągu semestru:

1. mniej niż 2 razy:

$$\begin{aligned} P(X < 2) &= P(X = 0) + P(X = 1) = \\ &= e^{-2,4} \cdot \frac{2,4^0}{0!} + e^{-2,4} \cdot \frac{2,4^1}{1!} = e^{-2,4} + 2,4 \cdot e^{-2,4}. \end{aligned}$$

2. więcej niż 5 razy (jedenminus prawdopodobieństwo zdarzenia przeciwnego):

$$\begin{aligned} P(X > 5) &= 1 - P(X = 0) - P(X = 1) - P(X = 2) - P(X = 3) - P(X = 4) - P(X = 5) = \\ &= 1 - e^{-2,4} - e^{-2,4} \cdot 2,4 - \frac{e^{-2,4} \cdot 2,4^2}{2} - \frac{e^{-2,4} \cdot 2,4^3}{6} - \frac{e^{-2,4} \cdot 2,4^4}{24} - \frac{e^{-2,4} \cdot 2,4^5}{120}. \end{aligned}$$

## 10 Zmienne losowe ciągłe. Definicje i najważniejsze rozkłady.

### 10.1 Rozkład jednostajny

**Zadanie 10.1** Zmienna losowa  $X$  ma rozkład jednostajny na odcinku  $[2, 6]$ . Wykonaj polecenia:

1. zapisz wzór na gęstość zmiennej losowej  $X$
2. oblicz prawdopodobieństwo zdarzenia że  $X \in [3, 3.5]$
3. oblicz prawdopodobieństwo zdarzenia że  $X \in (3, 3.5)$

Rozwiązanie:

1. wzór na gęstość zmiennej losowej  $X$  to

$$\chi_{[2,6]}(x) = \begin{cases} \frac{1}{4} & \text{gdy } x \in [2, 6] \\ 0 & \text{gdy } x \notin [2, 6] \end{cases}$$

2. prawdopodobieństwo zdarzenia, że  $X \in [3, 3.5]$  to

$$P(X \in [3, 3.5]) = \int_3^{3.5} \frac{1}{4} dx = \frac{1}{4}(3.5 - 3) = \frac{1}{8}$$

3. prawdopodobieństwo zdarzenia że  $X \in (3, 3.5)$  to

$$P(X \in (3, 3.5)) = P(X \in [3, 3.5]) = \frac{1}{8}$$

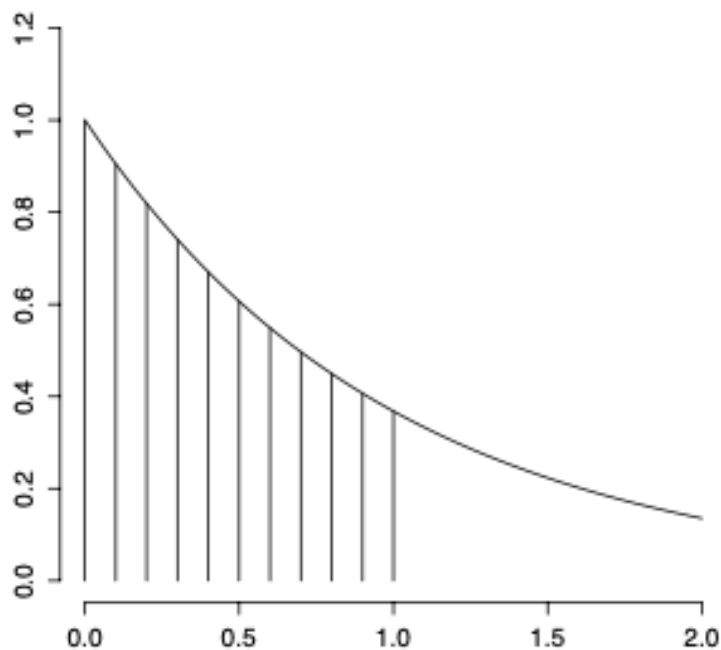
### 10.2 Rozkład wykładniczy

**Zadanie 10.2** Zmienna losowa  $X$  ma rozkład wykładniczy z parametrem  $\lambda = 1$ . Wykonaj polecenia:

1. narysuj gęstość/ zapisz wzór na gęstość zmiennej losowej  $X$
2. na powyższym rysunku przedstaw prawdopodobieństwo zdarzenia że  $X \in [0, 1]$
3. oblicz prawdopodobieństwo zdarzenia że  $X \in [0, 1]$

Rozwiązanie:

Punkty 1 i 2:



Punkt 3 - prawdopodobieństwo zdarzenia że  $X \in [0, 1]$  wynosi

$$P(X \in [0, 1]) = \int_0^1 f(x) dx = \int_0^1 e^{-x} dx = [-e^{-x}]_{x=0}^{x=1} = 1 - e^{-1}$$

### 10.3 Rozkład normalny

**Zadanie 10.3** Zmienna losowa  $X$  ma rozkład normalny o parametrach  $\mu = 0$  oraz  $\sigma = 1$ . Podaj prawdopodobieństwo, że  $X$  osiąga wartości dodatnie.

Rozwiązanie:

Wykres tej funkcji jest parzysty, a pole całego wykresu wynosi 1 więc z połowy jest  $\frac{1}{2}$ .

$$P(X > 0) = \int_0^{\infty} f(x)dx = \frac{1}{2}$$

## 10.4 Rozkład Gamma, Wzór Gamma-Poisona

**Zadanie 10.4** *Kompilacja programu składa się z 3 części przetwarzanych przez kompilator sekwencyjnie, jedna po drugiej. Czas przetwarzania każdej z części ma rozkład wykładniczy ze średnim czasem 5 minut, niezależnym od czasu przetwarzania pozostałych części.*

1. oblicz wartość oczekiwaną i wariancję całkowitego czasu kompilacji
2. oblicz prawdopodobieństwo, że cały proces kompilacji zostanie przeprowadzony w czasie mniejszym niż 12 minut.

Rozwiązanie:

Całkowity czas kompilacji opisuje zmienna losowa o rozkładzie  $Gamma(T \sim \Gamma(\alpha = 3, \lambda = \frac{1}{5}))$ . Wartość oczekiwana i wariancja całkowitego czasu kompilacji to

$$E(X) = \frac{\alpha}{\lambda} = \frac{3}{\frac{1}{5}} = 15$$

$$Var(x) = \frac{\alpha}{\lambda^2} = \frac{3}{\frac{1}{25}} = 75$$

Prawdopodobieństwo, że cały proces kompilacji zostanie przeprowadzony w czasie mniejszym niż 12 minut liczymy korzystając z formuły Gamma-Poisona.

$$P(T < t) = P(X \geq \alpha),$$

gdzie  $X \sim Poisson(\lambda * t = \frac{1}{5} * 12 = 2.4)$  oraz  $\alpha = 3$ ,  $t = 12$ . Mamy więc:

$$P(T < 12) = P(X \geq 3) = 1 - P(0) - P(1) - P(2) = 1 - F_X(2) = 1 - 0.5697 = 0.43$$

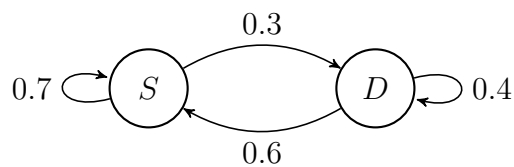


## 11 Łącuchy Markowa. Rozkład stacjonarny.

**Zadanie 11.1** W pewnym mieście każdy dzień jest słoneczny albo deszczowy. Po dniu słonecznym dzień słoneczny następuje z prawdopodobieństwem 0.7, a po dniu deszczowym z prawdopodobieństwem 0.4.

1. Narysuj łańcuch markowa oraz wyznacz macierz przejścia dla niego.
2. W poniedziałek padało. Stwórz prognozę na wtorek, środę i czwartek.
3. Meteorolodzy przewidują 80% szans na deszcz w poniedziałek. Stwórz prognozę na wtorek, środę i czwartek.
4. Znajdź rozkład stacjonarny.

1. Łańcuch Markowa:



Macierz przejść:

$$\begin{bmatrix} 0.7 & 0.3 \\ 0.4 & 0.6 \end{bmatrix}$$

2.

Wtorek:

$$\begin{bmatrix} 0 & 1 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 0.7 & 0.3 \\ 0.4 & 0.6 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 0.4 & 0.6 \end{bmatrix}$$

Środa:

$$\begin{bmatrix} 0.4 & 0.6 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 0.7 & 0.3 \\ 0.4 & 0.6 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 0.52 & 0.48 \end{bmatrix}$$

Czwartek:

$$\begin{bmatrix} 0.52 & 0.48 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 0.7 & 0.3 \\ 0.4 & 0.6 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 0.556 & 0.444 \end{bmatrix}$$

3.

Wtorek:

$$\begin{bmatrix} 0.2 & 0.8 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 0.7 & 0.3 \\ 0.4 & 0.6 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 0.46 & 0.54 \end{bmatrix}$$

Środa:

$$\begin{bmatrix} 0.46 & 0.54 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 0.7 & 0.3 \\ 0.4 & 0.6 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 0.538 & 0.462 \end{bmatrix}$$

Czwartek:

$$\begin{bmatrix} 0.538 & 0.462 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 0.7 & 0.3 \\ 0.4 & 0.6 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 0.5614 & 0.4386 \end{bmatrix}$$

4. Macierz przejść:

$$\begin{bmatrix} 0.7 & 0.3 \\ 0.4 & 0.6 \end{bmatrix}$$

Rozwiązujemy układ równań:

$$\begin{cases} \pi P = \pi \\ \pi_1 + \pi_2 = 1 \end{cases}$$

$$\pi P = \begin{bmatrix} \pi_1 & \pi_2 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 0.7 & 0.3 \\ 0.4 & 0.6 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 0.7\pi_1 + 0.4\pi_2 & 0.3\pi_1 + 0.6\pi_2 \end{bmatrix}$$

$$\begin{cases} 0.7\pi_1 + 0.4\pi_2 = \pi_1 \\ 0.3\pi_1 + 0.6\pi_2 = \pi_2 \\ \pi_1 + \pi_2 = 1 \end{cases}$$

Stąd otrzymujemy

$$\begin{bmatrix} \pi_1 & \pi_2 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} \frac{4}{7} & \frac{3}{7} \end{bmatrix}$$

## 12 Testy statystyczne: test z, test t-Studenta, test chi-kwadrat.

Generalnie:

- Z-testów używamy do sprawdzenia czy testowana próba pasuje do zadanej populacji lub do porównywania dwóch **dużych** ( $n \geq 30$ ) prób
- T-testów używamy do porównywania dwóch **małych** ( $n < 30$ ) prób testowych ze sobą
  - Próby mogą być niezależne - np. wyniki sprawdzianów w dwóch grupach
  - Mogą być również zależne (dotyczyć jednej i tej samej grupy) - np. waga przed zastosowaniem diety i po
  - Może również służyć do porównywania próby do zadanej wartości (np. średniej) - podobnie jak Z-testy (?)
- Chi-kwadrat używamy do ustalania **goodness of fit** dla próbki względem populacji lub do zbadania niezależności

### 12.1 Z-test

**Zadanie 12.1** Inżynier jakości znajduje 10 wadliwych produktów w próbie 500 egzemplarzy pewnego komponentu od wytwórcy A. Wśród 400 egzemplarzy od wytwórcy B znajduje 12 wadliwych. Firma komputerowa, korzystająca z tych komponentów twierdzi, że jakość wyrobów od obu producentów jest taka sama. Sprawdź, czy na 5% poziomie istotności istnieją wystarczające dowody do odrzucenia tego twierdzenia.

$H_0$ : Jakość wyrobów obu producentów jest taka sama

$H_a$ : Jakość wyrobów obu producentów jest różna

Obliczamy proporcje dla obu prób:

$$p_1 = \frac{10}{500} = \frac{1}{50}$$

$$p_2 = \frac{12}{400} = \frac{3}{100}$$

oraz proporcję dla próby połączonej:

$$\bar{p} = \frac{10 + 12}{500 + 400} = \frac{11}{450}$$

Następnie używamy wzoru:

$$Z = \frac{p_1 - p_2}{\sqrt{\bar{p}(1 - \bar{p})\left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$
$$Z = \frac{\frac{1}{50} - \frac{3}{100}}{\sqrt{\frac{11}{450}\left(1 - \frac{11}{450}\right)\left(\frac{1}{500} + \frac{1}{400}\right)}} = \frac{-\frac{1}{100}}{\sqrt{\frac{4829}{45000000}}} \approx -0.9653$$

Odczytujemy z tablic dla Z-testów wartość dla  $-0.9653$  i jest to **0.1685**

W naszej hipotezie mamy pytanie o równość więc bierzemy pod uwagę obie końcówki przedziału (?). Mamy sprawdzić prawdziwość naszej hipotezy na 5% poziomie istotności, więc na każdą końcówkę mamy po 2.5%.

$0.1685 < 2.5$  więc możemy odrzucić hipotezę zerową twierdząc, że jakość wyrobów obu producentów jest różna

## 12.2 T-testy

**Zadanie 12.2** Posiadacz konta internetowego, w długim okresie czasu, w trakcie logowania pisze swój login i hasło z przerwami pomiędzy kolejnymi wciśnięciami klawiszy wynoszącymi 0.2s. Pewnego dnia zarejestrowane logowanie na to konto z prawidłowym hasłem, przy czym czasy odstępów pomiędzy wciśnięciami kolejnych klawiszy wynosiły:

.24, .22, .26, .34, .35, .32, .33, .29, .19, .36, .30, .15, .17, .20, .28, .40, .37, .27 sekund

Na 5% poziomie ufności zweryfikuj, czy dane te mogą być dowodem na nieautoryzowany dostęp do konta?

$H_0$ : Dostęp do konta jest autoryzowany

$H_a$ : Dostęp do konta jest nieautoryzowany

Korzystamy ze wzoru:

$$T = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\sigma} \sqrt{n}$$

gdzie:

- $\bar{x}$  - średnia z badanej próby
- $\mu_0$  - zakładana średnia
- $\sigma$  - odchylenie standardowe z próby
- $n$  - wielkość próby

W naszym przypadku:

$$\bar{x} \approx 0.28 \tag{1}$$

$$\mu_0 = 0.2 \tag{2}$$

$$\sigma \approx 0.07324 \tag{3}$$

$$n = 18 \tag{4}$$

Podstawiając do wzoru mamy:

$$T = \frac{0.28 - 0.2}{0.07324} \sqrt{18} \approx 4.63423341$$

Ilość naszych stopni swobody to  $n-1$  więc w naszym przypadku 17

Odczytujemy z tablic rozkładu t-studenta wartość odpowiadającą 2.5% poziomu ufności ( $5\%/2$ ) oraz 17 stopniom swobody i jest to **2.11**

Ponieważ  $4.63423341 > 2.11$  nie mamy podstawy aby odrzucić hipotezę zerową

## 12.3 Testy Chi-kwadrat

**Zadanie 12.3** *Producent kostki do gry deklaruje, że oczka na jego niesprawiedliwej kostce wypadają z następującym prawdopodobieństwem:*

- 1 oczko -  $\frac{1}{2}$
- 2 oczka -  $\frac{1}{4}$
- 3 oczka -  $\frac{1}{25}$
- 4 oczka -  $\frac{1}{50}$
- 5 oczek -  $\frac{1}{25}$
- 6 oczek -  $\frac{3}{20}$

*Dla 100 rzutów zaobserwowano natomiast następujące wyniki:*

- 1 oczko - 55 razy
- 2 oczka - 20 razy
- 3 oczka - 6 razy
- 4 oczka - 3 razy
- 5 oczek - 2 razy
- 6 oczek - 14 razy

*Przeprowadź test zgodności (*goodness of fit*)  $\chi^2$  i rozstrzygnij na poziomie 5% istotności czy producent ma rację*

Wyliczamy wartości oczekiwane dla każdego przedziału i zgodnie z **rule of thumb** w razie potrzeby je łączymy tak, aby dla każdego z nich wartość była  $\geq 5$

n	$Obs_n$	$Exp_n$	x	$Obs_x$	$Exp_x$
1	55	50	1	55	50
2	20	25	2	20	25
3	6	4	3	11	10
4	3	2			
5	2	4			
6	14	15	4	14	15

Następnie aby obliczyć  $\chi^2$  stosujemy następujący wzór (N to liczba naszych x):

$$\chi^2 = \sum_{x=1}^N \frac{(Obs_x - Exp_x)^2}{Exp_x}$$

W naszym przypadku  $\chi^2 \approx 1.6666$

Stopnie swobody obliczamy ze wzoru **N -1**, gdzie N to liczba naszych x-ów. W naszym przypadku liczba stopni swobody jest więc równa **3**.

Następnie odczytujemy z tablicy  $\chi^2$  wartość dla 5% istotności przy 3 stopniach swobody. Jest ona równa **7.82**

$1.6666 < 7.82$  stąd nie mamy więc podstawy do odrzucenia hipotezy zerowej

## 13 Wzór Bayesa i jego interpretacja.

**Zadanie 13.1** W firmie IT 20% wytwarzanych modułów przechodzi specjalny proces inspekcji. Z danych historycznych wiadomo, że każdy moduł poddany inspekcji nie ma defektów z prawdopodobieństwem 0.95. Dla modułu nie poddanego procesowi inspekcji prawdopodobieństwo to wynosi jedynie 0.7. Klient znalazł defekt w module. Jakie jest prawdopodobieństwo, że moduł ten przeszedł przez proces inspekcji?

Korzystamy oczywiście ze wzoru Bayesa:

$$P(A|B) = \frac{P(B|A)P(A)}{P(B)} \quad \text{przy } P(B) > 0$$

I - moduł przeszedł przez inspekcję

D - moduł ma defekt

$$P(I) = \frac{20}{100} = \frac{1}{5} \quad P(\bar{I}) = \frac{4}{5}$$

$$P(\bar{D}|I) = \frac{95}{100} = \frac{19}{20} \quad P(D|I) = \frac{1}{20}$$

$$P(\bar{D}|\bar{I}) = \frac{70}{100} = \frac{7}{10} \quad P(D|\bar{I}) = \frac{3}{10}$$

$$P(I|D) = \frac{P(D|I) \cdot P(I)}{P(D)} = \frac{P(D|I) \cdot P(I)}{P(D|I) \cdot P(I) + P(D|\bar{I}) \cdot P(\bar{I})} = \frac{\frac{1}{20} \cdot \frac{1}{5}}{\frac{1}{20} \cdot \frac{1}{5} + \frac{3}{10} \cdot \frac{4}{5}} = \frac{1}{25}$$

Prawdopodobieństwo że moduł, w którym znalazł się defekt przeszedł proces inspekcji wynosi  $\frac{1}{25}$ .



- 14 Istnienie elementów odwrotnych względem mnożenia w strukturze  $(\mathbb{Z}_m, +, *)$  w zależności od liczby naturalnej  $m$ . Rozszerzony algorytm Euklidesa.
- 15 Ortogonalność wektorów w przestrzeni  $R_n$ ; związki z liniową niezależnością. Metoda ortonormalizacji Grama-Schmidta.

## 16 Liczby Stirlinga I i II rodzaju i ich interpretacja.

## 17 Twierdzenia Eulera i Fermata; funkcja Eulera.

## 18 Konfiguracje i t-konfiguracje kombinatoryczne.

**19 Cykl Hamiltona, obwód Eulera, liczba chroma-  
tyczna - definicje i twierdzenia.**

- 20 Algorytm Forda-Fulkersona wyznaczania maksymalnego przepływu.
- 21 Rozwiązywanie równan rekurencyjnych przy użyciu funkcji tworzących (generujących) oraz przy użyciu równania charakterystycznego.

## 22 Ciąg i granica ciągu liczbowego, granica funkcji.

## 23 Ciągłość i pochodna funkcji. Definicja i podstawowe twierdzenia.



## 24 Ekstrema funkcji jednej zmiennej. Definicje i twierdzenia.

## 25 Całka Riemanna funkcji jednej zmiennej.

**26 Pochodne cząstkowe funkcji wielu zmiennych;  
różniczkowalność i różniczka funkcji.**

## 27 Ekstrema funkcji wielu zmiennych. Definicje i twierdzenia.

28 Twierdzenie o zmianie zmiennych w rachunku całkowym; współrzędne walcowe i sferyczne.

## Teoretyczne podstawy informatyki

- 29** Metody dowodzenia poprawności pętli.
- 30** Odwrotna Notacja Polska: definicja, własności, zalety i wady, algorytmy.
- 31** Modele obliczeń: maszyna Turinga.
- 32** Modele obliczeń: automat skończony, automat ze stosem.

### 33 Złożoność obliczeniowa - definicja notacji: $O$ , $\Omega$ , $\Theta$ .

34    Złożoność obliczeniowa - pesymistyczna i średnia.



- 35 Metoda "dziel i zwyciężaj"; zalety i wady.
- 36 Lista: ujęcie abstrakcyjne, możliwe implementacje i ich złożoności.
- 37 Kolejka i kolejka priorytetowa: ujęcie abstrakcyjne, możliwe implementacje i ich złożoności.

**38    Algorytmy sortowania QuickSort i MergeSort:  
metody wyboru pivotu w QS; złożoności.**

- 39 Algorytm sortowania bez porównań (sortowanie przez zliczanie, sortowanie kubełkowe oraz sortowanie pozycyjne).

- 40    Reprezentacja drzewa binarnego za pomocą porządków (preorder, inorder, postorder).

- 41 Algorytmy wyszukiwania następnika i poprzednika w drzewach BST; usuwanie węzła.
- 42 B-drzewa: operacje i ich złożoność.
- 43 Drzewa AVL: rotacje, operacje z wykorzystaniem rotacji i ich złożoność.
- 44 Algorytmy przeszukiwania wszerz i w głąb w grafach.
- 45 Algorytmy wyszukiwania najkrótszej ścieżki (Dijkstry oraz Bellmana-Forda).
- 46 Programowanie dynamiczne: podział na podproblemy, porównanie z metodą "dziel i zwyciężaj".
- 47 Algorytm zachłanny: przykład optymalnego i nieoptymalnego wykorzystania.
- 48 Kolorowania wierzchołkowe (grafów planarnych) i krawędziowe grafów, algorytmy i ich złożoności.
- 49 Algorytmy wyszukiwania minimalnego drzewa rozpinającego: Boruvki, Prima i Kruskala.
- 50 Najważniejsze algorytmy wyznaczania otoczki wypukłej zbioru punktów w układzie współrzędnych (Grahama<sub>32</sub>, Jarvisa, algorytm przyrostowy (quickhull)).
- 51 Problemy P, NP, NP-zupełne i zależności między nimi. Hipoteza P vs. NP.
- 52 Automat minimalny, wybrany algorytm mini-

- 58 Reprezentacja liczb całkowitych; arytmetyka.
- 59 Reprezentacja liczb rzeczywistych; arytmetyka zmiennopozycyjna.
- 60 Różnice w wywołaniu funkcji statycznych, niestatycznych i wirtualnych w C++.
- 61 Sposoby przekazywania parametrów do funkcji (przez wartość, przez referencję). Zalety i wady.
- 62 Wskaźniki, arytmetyka wskaźników, różnica między wskaźnikiem a referencją w C++.
- 63 Podstawowe założenia paradygmatu obiektowego: dziedziczenie, abstrakcja, enkapsulacja, polimorfizm.
- 64 Funkcje zaprzyjaźnione i ich związek z przeładowaniem operatorów w C++.
- 65 Programowanie generyczne na podstawie szablonów w języku C++.
- 66 Podstawowe kontenery w STL z szerszym omówieniem jednego z nich.
- 67 Obsługa sytuacji wyjątkowych w C++.
- 68 Obsługa plików w języku C.
- 69 Model wodospadu a model spiralny wytwarzania oprogramowania.
- 70 Diagram sekwencji i diagram przypadków użycia w języku UML.

- 76 Relacyjny model danych, normalizacja relacji (w szczególności algorytm doprowadzenia relacji do postaci Boyce'a-Codda), przykłady.
- 77 Indeksowanie w bazach danych: drzewa B+, tablice o organizacji indeksowej, indeksy haszowe, mapy binarne.
- 78 Podstawowe cechy transakcji (ACID). Metody sterowania współbieżnością transakcji, poziomy izolacji transakcji, przykłady.
- 79 Złączenia, grupowanie, podzapytania w języku SQL.
- 80 Szeregowalność harmonogramów w bazach danych.
- 81 Definicja cyfrowego układu kombinacyjnego - przykłady układów kombinacyjnych i ich implementacje.
- 82 Definicja cyfrowego układu sekwencyjnego - przykłady układów sekwencyjnych i ich implementacje.
- 83 Minimalizacja funkcji logicznych.
- 84 Programowalne układy logiczne PLD (ROM, PAL, PLA).
- 85 Schemat blokowy komputera (maszyna von Neumanna).
- 86 Zarządzanie procesami: stany procesu, algorytmy szeregowania z wywłaszczaniem.