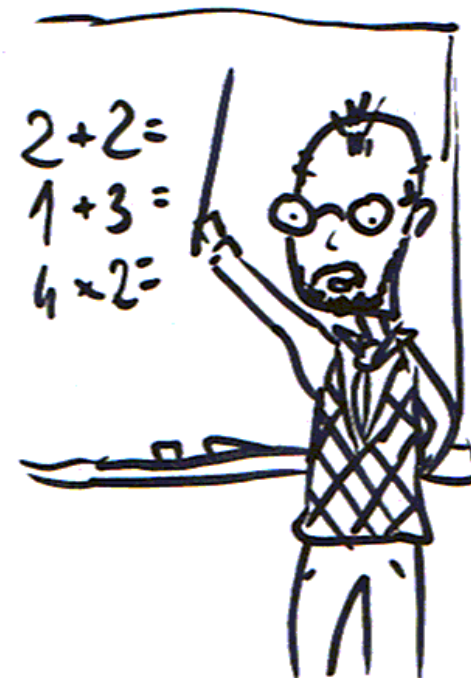


PROGRAMOWANIE STRUKTURALNE I OBIEKTOWE
KLASA 2 TECHNIK INFORMATYK WYKŁADY

L.P.	ILOŚĆ GODZIN	JEDNOSTKA TEMATYCZNA	NR ĆWI- CZENIA
1	2	Logika matematyczna	C1
2	3	Algorytm jako przepis na rozwiązanie problemu	C2, C3
3	1	Struktura programu w języku Pascal	C6
4	2	Typy danych i operatory	C7
5	1	Strukturalne podejście do programowania. Etapy tworzenia programu komputerowego	
6	3	Instrukcje iteracyjne, zmienne indeksowane	C8, C9, C10, C13, C14
7	3	Instrukcje warunkowe	C11, C14
8	1	Instrukcja wielokrotnego wyboru	C12
9	3	Funkcje i procedury	C13
10	1	Zmienne lokalne i globalne	



11	2	Funkcje i procedury rekurencyjne	
12	1	Funkcje i procedury obsługi ekranu	
13	3	Zbiory i rekordy	
14	2	Pliki tekstowe i operacje na tekstach	
15	4	Ogólne zasady budowy systemów informatycznych	
16	3	Optymalizacja działania programu	
17	3	Dokumentacja programu	
18	4	Moduły: zasady budowy i korzystania z modułów	
19	3	Wskaźniki. Funkcje i procedury dynamicznego przydziału pamięci	
20	3	Dynamiczne struktury danych	
21	2	Dyrektywy kompilatora, obsługa urządzeń peryferyjnych	
22	1	Korzystanie z debuggera	
23	4	Poprawność i złożoność obliczeniowa algorytmów	



**PROGRAMOWANIE STRUKTURALNE I OBIEKTOWE
KLASA 2 TECHNIK INFORMATYK ĆWICZENIA**

L.P.	JEDNOSTKA TEMATYCZNA	UWAGI
1	Dowodzenie metodą zerojedynkową	W1
2	Algorytm równania kwadratowego	W2
3	Algorytm pola wielokąta	W2
4	Instalacja DELPHI 6	
5	Zapoznanie z interfejsem DELPHI 6, Programy konsolowe	
6	Pierwszy program – instrukcje we/wy, komentarze	W3
7	Deklaracja zmiennych i stałych, instrukcja przypisania, operatory arytmetyczne, logiczne i tekstowe	W4
8	Instrukcje iteracyjne: pętla for...to (for...downto)	W6
9	Instrukcje iteracyjne: pętla while	W6
10	Instrukcje iteracyjne: pętla repeat...until	W6
11	Instrukcja warunkowa	W7
12	Instrukcja wielokrotnego wyboru	W8



13	Zmienne indeksowane – zapis i odczyt, korzystanie z wbudowanych funkcji i procedur	W6, W9
14	Zmienne indeksowane – wyszukiwanie największej i najmniejszej wartości	W6, W7
15	Zmienne indeksowane – sortowanie tablicy	
16	Zmienne indeksowane – przeniesienie danych z tablicy dwuwymiarowej do jednowymiarowej	
17	Zmienne indeksowane – przeniesienie danych z tablicy jednowymiarowej do dwuwymiarowej	
18	Tworzenie procedury, wywołanie procedury	
19	Tworzenie funkcji, wywołanie funkcji	
20	Program obliczania silni – funkcje i procedury rekurencyjne	
21	Program wyznaczający kolejne wyrazy ciągu Fibonacciego – funkcje i procedury rekurencyjne	
22	Program równania kwadratowego	
23	Podsumowanie programowania konsolowego	
24	Programowanie okienkowe – zapoznanie z podstawowymi komponentami	



25	Komponenty we/wy, obsługa zdarzeń	
26	Interfejs graficzny aplikacji „kalkulator”	
27	Konwersja danych, obsługa zdarzeń „Click” klawiszy numerycznych i funkcyjnych	
28	Dopracowanie aplikacji „kalkulator”	
29	Projekt aplikacji „LOTTO”	
30	Budowanie aplikacji „LOTTO”	

