

Računalništvo II

Matija Lokar

Vsebina:

Če ste se na študentskem servisu spraševali, katra opravila izbrati tako, da boste v času, ki ga imate na voljo, zaslužili največ, kako je Ueli Steck uspel pozimi preplezati severno steno Eigerja v manj kot treh urah in kaj ima to povezave z računalništvom, če vas zanima, kako lahko v menjalnici s spretnim menjanjem zneska iz ene valute v drugo celo zaslužite, če se sprašujete, kako črkovalnik ponudi podobne besede, kako razpostaviti varnostne kamere, da pokrivajo vse območje, če bi radi vedeli, kje morajo mobilni operaterji postaviti oddajnike, da jih bo čim manj in bo signal povsod dober, v kakšnem vrstnem redu moramo sestaviti dele sestavljanke, da bomo kar se da hitri ... je to pravi predmet za vas.

V sklopu predmeta bomo spoznali določene algoritme in podatkovne strukture. Pri tem ne bo poudarek na samem kodiranju postopkov, ampak predvsem na tem, kako algoritem uporabiti in prilagoditi, da bomo z njim reševali podobne naloge. Skratka predvsem nas bo zanimala uporaba algoritmov v praksi. Določene algoritme boste spoznali sami in jih tudi predstavili drugim.

Poudarek pri predmetu bo na razgovoru in spraševanju, kaj pa se zgodi, če tole je/ni res, če to predpostavko spremenimo ... Izdelali boste svoj projekt, ki bo zajemal predstavitev novega algoritma oz. podatkovne strukture in njegovo uporabo.

Potrebno/pričakovano predznanje: Potrebno je poznavanje vsaj enega programskega jezika.

Izvedba (2/2): Študent opravi predmet z izdelavo poročil o vajah in predstavitvijo/zagovorom svojega projekta.