

# Pracownia projektowania oprogramowania - rozkład materiału dla 2p

w oparciu o: „Program nauczania dla zawodu technik programista 351406”, wyd. Helion 2019. Podstawa programowa kształcenia zawodowego z dnia 16 maja 2019 (Dz. U. poz. 991). Wymiar godzinowy: 30h. Realizacja: 0/1/0/0/0. Nauczyciel realizujący: Robert Surma. Data ostatniej modyfikacji: 26 października 2022.

Nr tematu / Nr lekcji / Ilość godzin	Temat	Treści	Uwagi
<i>Klasa druga</i>			
1 / 1 / 1	PZO, BHP i wymagania egzaminacyjne. Typy danych.	INF.04.3.I.1	
2 / 2 / 1	Proste typy danych: boolean, integer, float, string.	INF.04.3.I.1	
3 / 3 / 2	Złożone typy danych: tablice, rekordy, pliki, stosy, wektory.	INF.04.3.I.2	
4 / 5 / 1	Schematy blokowe algorytmów.	INF.04.3.I.3	
5 / 6 / 2	Algorytmy iteracyjne i rekurencyjne.	INF.04.3.I.3	
6 / 8 / 1	Złożoność obliczeniowa algorytmów.	INF.04.3.I.3	
7 / 9 / 10	Algorytmy sortowania i wyszukiwania.	INF.04.3.I.4	Bąbelkowe, zachłanne, przez wstawianie, przez scalanie, szybkie, metodą dziel i zwyciężaj.
8 / 19 / 2	Metodologia AGILE / SCRUM.	INF.04.3.I.5, INF.04.3.I.7	W przeciwieństwie do waterfall.
9 / 21 / 6	Narzędzia do zarządzania projektem.	INF.04.3.I.5, INF.04.3.I.7	np. <i>Diagram Gantta</i> (w arkuszu kalkulacyjnym), <i>Trello</i> , <i>Git</i> (system kontroli wersji).
10 / 27 / 1	Wizualny projekt aplikacji. Wymagania klienta, a specyfikacja dla zespołu programistów.	INF.04.3.I.6	
11 / 28 / 1	Wzorce projektowe.	INF.04.3.I.8	
12 / 29 / 2	Prawo autorskie i rodzaje licencji.	INF.04.3.I.9	Osobiste a majątkowe.