

Zagadnienia obowiązujące na egzaminie dyplomowym na studiach I stopnia w roku akademickim 2016/2017

L.p.	Zagadnienie
1.	Struktury algebraiczne grupy, pierścienie, ciała
2.	Złożoność obliczeniowa algorytmów
3.	Elementy i budowa mikrokomputera
4.	Relacyjne bazy danych
5.	Związki encji
6.	Oprogramowanie graficzne
7.	Podstawy matematyczne grafiki komputerowej
8.	Teksturowanie
9.	Klasyczny rachunek zdań
10.	Relacje
11.	Cykl życia oprogramowania, iteracyjny model tworzenia oprogramowania
12.	Zagadnienie systemów kontroli wersji
13.	Podstawy fizyki w grach komputerowych
14.	Algebra Boole'a
15.	Gramatyki i języki formalne
16.	Maszyna Turinga
17.	Odwrotna Notacja Polska
18.	Dokumentowanie prac projektowych
19.	Wykorzystanie języka UML do modelowania interfejsu użytkownika
20.	Wykorzystanie narzędzi wspomagających projektowanie
21.	Praca w zespołach projektowych
22.	Modele wytwarzania oprogramowania
23.	Analiza procesów elektronicznych
24.	Deterministyczny automat skończony
25.	Projektowanie układów elektronicznych
26.	Statystyka opisowa
27.	Informacje zapisane w tablicy trasowania (routingu)
28.	Konfigurowanie urządzenia do pracy w sieci Internet
29.	Nawiązywanie połączenia w protokole TCP (trójstronne potwierdzenie)
30.	Podział pasma częstotliwości w sieciach bezprzewodowych
31.	Podział sieci na podsieci z maską zmiennej długości
32.	Usługi sieciowe wykorzystywane do transferu plików.

33.	Reprezentacja wiedzy w sztucznej inteligencji, teoria zbiorów przybliżonych
34.	Systemy wspomagania decyzji
35.	Zarządzanie pamięcią
36.	Bezpieczeństwo danych
37.	Partycjonowanie dysków twardych
38.	Uprawnienia w systemach plików
39.	Architektura mikrokontrolerów
40.	Podstawy elektroniki
41.	Języki deskryptorowe, wyszukiwanie informacji, reprezentacja informacji
42.	Analiza porównawcza paradygmatów programowania
43.	Proces kompilacji i interpretacji programów
44.	Instrukcje, operatory, wyrażenia i typy danych języka Java/C++
45.	Programowanie obiektowe na przykładzie języka Java/C++
46.	Dynamiczna alokacja pamięci na przykładzie języka Java/C++
47.	Kolekcje języka Java
48.	Podstawy programowania współbieżnego i równoległego