

Ramowy program szkoleń - Szkoła Programowania Halpress
kolor czerwony - moment zaliczenia dotychczasowego materiału / egzamin
kolor zielony - tylko kontynuacja innego kursu / zdany egzamin na 6

Zagadnienia	A Bezpłatna lekcja pokazowa	B informatyka rozszerzenie	C zajęcia kreatywne	D algorytmika Scratch	E algorytmika Swift	F Swift zaawanso- wany	G dla rodziców lub nauczycieli	H metody numeryczne w Swift
WIEK	11-16	15-18	11-16	12-16	14-18	14-18	18+	14-18
Ilość lekcji	1	100	8	20	20	20	10	20
Forma	Grupa	Indywid.	Grupa	Grupa Indywid.	Grupa Indywid.	Grupa Indywid.	Indywid.	Grupa Indywid.
Nauka logiki przez gry planszowe	X		X				X	
Tworzenie gier zręcznościowych	X		X	X			X	
Pseudokod i podejście algorytmiczne w języku programowania		X						
Algorytm z warunkami		X	X	X	X		X	
Algorytm z warunkami zagnieżdżonymi		X		X	X		X	
Operatory logiczne		X		X	X		X	
Iteracja		X	X	X	X		X	
Tablice / słowniki		X			X		X	
Pętla		X	X	X	X	X	X	
Pętla zagnieżdżona		X				X	X	
Losowanie liczb		X			X	X	X	
Macierze		X				X		
Typy danych		X				X		
Funkcje		X				X		
Sposoby przekazywania parametrów		X				X		
Zasięg zmiennej		X				X		
Silnia - iteracja		X				X		X
Algorytm Euklidesa - iteracja		X						X

Ramowy program szkoleń - Szkoła Programowania Halpress
kolor czerwony -moment zaliczenia dotychczasowego materiału / egzamin
kolor zielony - tylko kontynuacja innego kursu / zdany egzamin na 6

Zagadnienia	A Bezpłatna lekcja pokazowa	B informatyka rozszerzenie	C zajęcia kreatywne	D algorytmika Scratch	E algorytmika Swift	F Swift zaawanso- wany	G dla rodziców lub nauczycieli	H metody numeryczne w Swift
WIEK	11-16	15-18	11-16	12-16	14-18	14-18	18+	14-18
Ilość lekcji	1	100	8	20	20	20	10	20
Forma	Grupa	Indywid.	Grupa	Grupa Indywid.	Grupa Indywid.	Grupa Indywid.	Indywid.	Grupa Indywid.
Algorytm NWD - iteracja		X						X
Liczby Fibonacciego i schemat Hornera - iteracja		X						X
Jednoczesne szukanie minimum i maksimum w zbiorze		X						X
Wydawanie reszty metodą zachłanną		X						X
Sito Eratostenesa		X						X
Rozkładanie liczby na czynniki pierwsze		X						X
Badanie czy liczba jest pierwszą		X						X
Badanie czy liczba jest doskonała		X						X
Odwrotna notacja polska		X						X
Silnia - rekurencja		X						X
Algorytm Euklidesa - rekurencja		X						X
Algorytm NWD - rekurencja		X						X
Liczby Fibonacciego i schemat Hornera - rekurencja		X						X
Sortowanie przez wybór		X						X
Sortowanie bąbelkowe		X						X

Ramowy program szkoleń - Szkoła Programowania Halpress
 kolor czerwony -moment zaliczenia dotychczasowego materiału / egzamin
 kolor zielony - tylko kontynuacja innego kursu / zdany egzamin na 6

Zagadnienia	A Bezpłatna lekcja pokazowa	B informatyka rozszerzenie	C zajęcia kreatywne	D algorytmika Scratch	E algorytmika Swift	F Swift zaawanso- wany	G dla rodziców lub nauczycieli	H metody numeryczne w Swift
WIEK	11-16	15-18	11-16	12-16	14-18	14-18	18+	14-18
Ilość lekcji	1	100	8	20	20	20	10	20
Forma	Grupa	Indywid.	Grupa	Grupa Indywid.	Grupa Indywid.	Grupa Indywid.	Indywid.	Grupa Indywid.
Algorytm dzieli i zwyciężaj i wyszukiwanie binarne		X						X
Złożoność obliczeniowa i efektywność algorytmów		X						X
Własne typy danych		X						
Sprawdzanie poprawności danych		X						
Przetwarzanie plików		X						
Lista jednokierunkowa		X						
Drzewo binarne		X						
Wieża Hanoi		X						
Szybkie podnoszenie do potęgi		X						
Algorytmy z brakiem określonej ilości iteracji		X						
Algorytmy badające własności geometryczne		X						
Algorytmy kompresji stratnej i bezstratnej		X						
Algorytmy szyfrowania		X						
Błędy obliczeń i stabilność algorytmów		X						

Ramowy program szkoleń - Szkoła Programowania Halpress
kolor czerwony -moment zaliczenia dotychczasowego materiału / egzamin
kolor zielony - tylko kontynuacja innego kursu / zdany egzamin na 6

Zagadnienia	A Bezpłatna lekcja pokazowa	B informatyka rozszerzenie	C zajęcia kreatywne	D algorytmika Scratch	E algorytmika Swift	F Swift zaawanso- wany	G dla rodziców lub nauczycieli	H metody numeryczne w Swift
WIEK	11-16	15-18	11-16	12-16	14-18	14-18	18+	14-18
Ilość lekcji	1	100	8	20	20	20	10	20
Forma	Grupa	Indywid.	Grupa	Grupa Indywid.	Grupa Indywid.	Grupa Indywid.	Indywid.	Grupa Indywid.
Logiczny model komputera i działanie procesora		X						
Reprezentacja danych numerycznych w komputerze		X						
Systemy liczbowe - dwójkowy		X						
Systemy liczbowe - szesnastkowy		X						
Systemy operacyjne		X						
Terminologia sieciowa i model warstwowy		X						
Określanie ustawień sieciowych komputera i jego lokalizacja w sieci		X						
Administrowanie siecią w architekturze klient-serwer		X						
Algorytmy w arkuszu kalkulacyjnych		X						
Algorytmy iteracyjne w rysowaniu fraktali w arkuszu kalkulacyjnych		X						
Prezentacja zależności funkcyjnych w arkuszu kalkulacyjnych		X						

Ramowy program szkoleń - Szkoła Programowania Halpress
kolor czerwony -moment zaliczenia dotychczasowego materiału / egzamin
kolor zielony - tylko kontynuacja innego kursu / zdany egzamin na 6

Zagadnienia	A Bezpłatna lekcja pokazowa	B informatyka rozszerzenie	C zajęcia kreatywne	D algorytmika Scratch	E algorytmika Swift	F Swift zaawanso- wany	G dla rodziców lub nauczycieli	H metody numeryczne w Swift
WIEK	11-16	15-18	11-16	12-16	14-18	14-18	18+	14-18
Ilość lekcji	1	100	8	20	20	20	10	20
Forma	Grupa	Indywid.	Grupa	Grupa Indywid.	Grupa Indywid.	Grupa Indywid.	Indywid.	Grupa Indywid.
Bazy danych - encje, atrybuty, krotki, klucze, kwerendy, redundancja, postać normalna		X						
Importowanie i eksportowanie danych		X						
Korespondencja seryjna		X						
Kwerendy SQL		X						
Aktualizacja, usuwanie i dodawanie danych do bazy		X						
Przygotowanie projektu bazy danych		X						
Prezentacja projektu bazy danych		X						
Klasyfikacja urządzeń multimedialnych i reprezentacja obrazu w komputerze		X						
Reprezentacja dźwięku i obrazu ruchomego w komputerze		X						
Zaawansowana grafika rastrowa i wektorowa		X						
Dynamiczne przetwarzanie stron www		X						

Ramowy program szkoleń - Szkoła Programowania Halpress
kolor czerwony -moment zaliczenia dotychczasowego materiału / egzamin
kolor zielony - tylko kontynuacja innego kursu / zdany egzamin na 6

Zagadnienia	A Bezpłatna lekcja pokazowa	B informatyka rozszerzenie	C zajęcia kreatywne	D algorytmika Scratch	E algorytmika Swift	F Swift zaawanso- wany	G dla rodziców lub nauczycieli	H metody numeryczne w Swift
WIEK	11-16	15-18	11-16	12-16	14-18	14-18	18+	14-18
Ilość lekcji	1	100	8	20	20	20	10	20
Forma	Grupa	Indywid.	Grupa	Grupa Indywid.	Grupa Indywid.	Grupa Indywid.	Indywid.	Grupa Indywid.
Przesyłanie danych za pomocą formularzy		X						
Korzystanie z baz danych z poziomu PHP		X						
Podstawy programowania obiektowego		X						
Etyka i prawo		X						

Kurs B (100h) pokrywa się z materiałem informatyka rozszerzona w szkole średniej.