

A TANTÁRGY ADATLAPJA

1. A képzési program adatai

1.1 Felsőoktatási intézmény	Babeş-Bolyai Tudományegyetem
1.2 Kar	Matematika és Informatika
1.3 Intézet	Magyar Matematika és Informatika
1.4 Szakterület	Matematika
1.5 Képzési szint	Alap
1.6 Szak / Képesítés	Informatikai matematika

2. A tantárgy adatai

2.1 A tantárgy neve	Alapvető algoritmusok						
A tantárgy kódja	MLM5104						
2.2 Az előadásért felelős tanár neve	Dr. Pátcaş Csaba-György adjunktus						
2.3 A szemináriumért felelős tanár neve	Dr. Pátcaş Csaba-György adjunktus						
2.4 Tanulmányi év	1	2.5 Félév	1	2.6 Értékelés módja	kollokvium	2.7 Tantárgy típusa	kötelező-alap

3. Teljes becsült idő (az oktatási tevékenység féléves óraszama)

3.1 Heti óraszám	6	melyből: 3.2 előadás	2	3.3 szeminárium/labor	4
3.4 Tantervben szereplő összórászám	84	melyből: 3.5 előadás	28	3.6 szeminárium/labor	56
A tanulmányi idő elosztása:					óra
A tankönyv, a jegyzet, a szakirodalom vagy saját jegyzetek tanulmányozása					25
Könyvtárban, elektronikus adatbázisokban vagy terepen való további tájékozódás					5
Szemináriumok / laborok, házi feladatok, portfóliók, referátumok, esszék kidolgozása					25
Egyéni készségfejlesztés (tutorálás)					5
Vizsgák					6
Más tevékenységek:					
3.7 Egyéni munka össz-óraszama	66				
3.8 A félév össz-óraszama	150				
3.9 Kreditszám	6				

4. Előfeltételek (ha vannak)

4.1 Tantervi	Nincs
4.2 Kompetenciabeli	Feladatok kijelentéseinek megértése

5. Feltételek

5.1 Az előadás lebonyolításának feltételei	Táblával és videoprojektossal felszerelt előadó
5.2 A szeminárium / labor lebonyolításának feltételei	Számítógépes terem, a gépeken C/C++

6. Elsajátítandó jellemző kompetenciák

Szakmai kompetenciák	<ul style="list-style-type: none"> • C1.1 A programozási paradigmák és a specifikus nyelvi mechanizmusok megfelelő leírása, valamint a szemantikai és a szintaktikai vonatkozások közötti különbség meghatározása • C1.3 Megfelelő forráskód fejlesztése egy ismert programozási nyelvben és a komponensek egységes tesztelése adott tervezési specifikáció alapján • C1.4. Alkalmazások tesztelése adott tesztelési terv alapján • C1.5 A progamegységek fejlesztése és a kapcsolódó dokumentáció megvalósítása
Transzverzális kompetenciák	<ul style="list-style-type: none"> • CT1 A szervezett és hatékony munka szabályainak, a didaktikai-tudományos területhez való felelősségteljes hozzáállás alkalmazása a saját potenciál kreatív értékesítéséhez, a szakmai etika alapelveinek és normáinak tiszteletben tartásával • CT3 Hatékony módszerek és technikák használata tanulásra, információszerzésre, kutatásra és a tudásszerzési kapacitások fejlesztésére, egy dinamikus társadalom igényeinek való megfelelésre, román és egy nemzetközi nyelven történő kommunikációra

7. A tantárgy célkitűzései (az elsajátítandó jellemző kompetenciák alapján)

7.1 A tantárgy általános célkitűzése	<ul style="list-style-type: none"> • Modellezési, feladatmegoldói, informatikai szövegértési készségek, jártasságok fejlesztése. • Az alkotókészség fejlesztése. • Egyéni munkára nevelés és a csapatszellem kialakítása.
7.2 A tantárgy sajátos célkitűzései	<ul style="list-style-type: none"> • Fegyelmezett, logikus és algoritmikus gondolkodás kialakítása. • Programozási módszerek elsajátítása és gyakorlása. • A szoftvertervezés alapszabályainak megismerése.

8. A tantárgy tartalma

8.1 Előadások	Didaktikai módszerek	Megjegyzések
1. A számítógépes feladatmegoldás lépései 1.1. A programozói tevékenység 1.2. A feladatmegoldás lépései számítógépes környezetben 1.3. Alkalmazások minőségi szempontjai 2. Az algoritmusok ábrázolása 2.1. Algoritmusok 2.1.1. Az algoritmus fogalma 2.1.2. Az algoritmusok leírásánál használt elemek 2.2. Algoritmusok ábrázolása folyamatábrák és pszeudokód nyelvek segítségével 2.3. A strukturált programozás alapelvei 2.3.1. Lineáris struktúrák 2.3.2. Elágazási struktúrák 2.3.3. Ismétlő struktúrák 2.3.4. Az alapstruktúrák jelölése pszeudokódban	1. Előadás	[3] pp: 13-34
2.4. A feladatok számítógépes megoldásához fűződő általános kérdések 2.4.1. Algoritmusok helyessége 2.4.2. Az algoritmus végrehajtásához szükséges idő 2.4.3. Az algoritmus által feldolgozott adatok számára szükséges memória mérete 2.4.4. Algoritmusok egyszerűsége 2.4.5. Optimális algoritmusok 2.4.6. Algoritmusok létezése	2. Előadás	[3] pp: 35-44

3. Lépések finomítása 3.1. Bevezetés és megoldott feladatok	3. Előadás	[3] pp: 51-60 [4] pp: 9-35
4. Programozási tételek 4.1. Egyszerű programozási tételek (összeg és szorzat, döntés, kiválasztás, szekvenciális (lineáris) keresés, megszámlálás, minimum- és maximumkiválasztás, kiválogatás)	4. Előadás	[3] pp: 73-85 [9] pp: 1-34
4.2. Összetett programozási tételek (Szétválogatás, Sorozat Halmazzá alakítása, Keresztmetszet, Egyesítés, Összefésülés)	5. Előadás	[3] pp: 87-96 [10] pp: 1-41
5. Alprogramok 5.1. Bevezetés 5.2. Algoritmusok és programok fejlesztési módozatai 5.2.1. A top-down típusú (fentről lefele) programozás 5.2.2. A bottom-up (lentől felfele) programozás 5.2.3. Moduláris algoritmustervezés 5.3. A moduláris programozás alapszabályai 5.3.1. Moduláris dekompozíció 5.3.2. Moduláris kompozíció 5.3.3. Modulok tulajdonságai 5.3.4. A modularitás alapelvei 5.4. Algoritmusok tesztelése 5.4.1. A fekete doboz módszere 5.4.2. Az átlátszó doboz módszere	6. Előadás	[3] pp: 111-119 [4] pp: 42-66
6. Rendezési algoritmusok 6.1. Bevezetés 6.2. Összehasonlításos rendezési módszerek 6.2.1. Buborékrendezés 6.2.2. Egyszerű felcseréléses rendezés 6.2.3. Válogatásos rendezés 6.2.4. Minimum/maximum kiválasztásra épülő rendezés 6.2.5. Beszűrő rendezés 6.3. Rendezések lineáris időben 6.3.1. Leszámláló rendezés (ládarendezés) 6.3.2. Számjegyes rendezés	7. Előadás	[3] pp: 131-140
7. Rekurzió 7.1. Bevezetés és megoldott feladatok 7.2. Közvetlen rekurzió	8. Előadás	[3] pp: 141-153
8. A visszalépéses keresés módszere (backtracking) 8.1. Bevezetés 8.2. A visszalépéses keresés általános bemutatása 8.2.1. Iteratív algoritmus 8.2.2. Rekurzív algoritmus 8.3. A visszalépéses keresés bővítése 8.4. Visszalépéses keresés a síkban	9. Előadás	[3] pp: 161-184
9. Az oszd meg és uralkodj módszer (divide et impera) 9.1. Bevezetés 9.2. Az oszd meg és uralkodj módszer általános bemutatása 9.3. Megoldott feladatok	10. és 11. Előadás	[3] pp: 191-209
10. Mohó algoritmusok (greedy módszer) 10.1. Bevezetés 10.2. A mohó algoritmus általános bemutatása	12. Előadás	[3] pp: 213-235
10.3. Heurisztikus mohó algoritmusok	13. Előadás	[3] pp: 236-240
11. A dinamikus programozás módszere 11.1. A dinamikus programozás módszerének általános	14. Előadás	[1] pp: 323-356

bemutatása		
11.2. Megoldott feladatok		
Könyvészet 1. Cormen T., Leiserson C., Rivest R., Stein, C. – <i>Új algoritmusok</i> , Scholar, Budapest, 2003. 2. Horowitz E. – <i>Fundamentals of Data Structures in C++</i> , Computer Science Press, 1995. 3. Ionescu K. – <i>Bevezetés az algoritmikába</i> , Egyetemi Könyvkiadó, Kolozsvár, 2007 4. Kása Z. – <i>Algoritmusok tervezése</i> , Stúdium Könyvkiadó, Kolozsvár, 1994. 5. Knuth D. E. – <i>A számítógép-programozás művészete, I, II, III kötet</i> , 1992. 6. Rónyai, L., Ivanyos, G., Szabó, R. – <i>Algoritmusok</i> , Typotex, Budapest, 1999. 7. Wirth N. – <i>Algorithms + Data Structures = Programs</i> , Prentice Hall Inc., 1976. 8. Sedgewick R. – <i>Algorithms in C++</i> , Addison-Wesley, 1992. 9. Szlávi P., Zsakó L. – <i>Elemi programozási tételek</i> , Neumann János Számítógép-tudományi Társaság, Budapest, 2001. 10. Szlávi P., Zsakó L. – <i>Összetett programozási tételek</i> , Neumann János Számítógép-tudományi Társaság, Budapest, 2001.		
8.2 Szeminárium / Labor	Didaktikai módszerek	Megjegyzések
1. Lineáris struktúrák, Elágazási struktúrák, Ismétlő struktúrák, Böhm és Jacopini tétele	1.Szeminárium	[1] pp:23-35
2. Elemi algoritmusok (Felcserélés, Maximumérték, Legnagyobb, Palindromszám), érdekes algo-ritmus: Elnökválasztás	2.Szeminárium	[1] pp:45-50
3. Elemi algoritmusok 2 (Eukleidész algoritmus, Prímszámok, Fibonacci-számok, Háromszög, Fordított szám, Törzstényezők, Konverzió, Gyors hatványozás)	3.Szeminárium	[1] pp:51-72
4. Egyszerű programozási tételek (Összeg és szorzat, Döntés, Kiválasztás, Szekvenciális (lineáris) keresés, Megszámolás, Minimum- és maximumkiválasztás, Kiválogatás)	4.Szeminárium	[1] pp:73-85 [1] pp:97-100 [3] pp: 1-34
5. Összetett programozási tételek (Szétválogatás, Sorozat halmazra alakítása, Keresztmetszet, Egyesítés, Összefésülés)	5.Szeminárium	[1] pp:87-96 [1] pp:101-104 [4] pp: 1-41
6. Alprogramok (polinomok, mátrixok, determináns)	6.Szeminárium	[1] pp:114-116 [1] pp:120-130
7. Rendező algoritmusok (Buborékrendezés, Egyszerű felcseréléses rendezés, Válogatásos rendezés, Minimum/maximum kiválasztásra épülő rendezés, Beszűrő rendezés, Leszámláló rendezés, Számjegyes rendezés)	7.Szeminárium	[1] pp:131-136
8. Parciális vizsga	8.Szeminárium	
9. Rekurzív algoritmusok (Egy szó betűinek megfordítása, Szavak sorrendjének megfordítása, Faktoriális, Legnagyobb közös osztó, Számjegyösszeg, Descartes-szorzat, k elemű részhalmazok, Konverzió, Fibonacci-sorozat, Minden részhalmaz, Partíciók, Halmazpartíciók, Kamatos kamat)	9.Szeminárium	[1] pp:145-160
10. Visszalépéses kereséssel megoldandó feladatok 1: 8 királynő a sakkasztalon, Variációk, Zárójelek, Legrövidebb utak, Játékok, Szűrjektiv függvények, S pénzösszeg kifizetése, Labirintus, Fénykép, Legnagyobb méretű tárgyak	10. Szeminárium	[1] pp:163-174
11. Oszd meg és uralkodj módszerrel megoldandó feladatok: Minimumszámolás, Hatványozás, Bináris keresés, Összefésülésen alapuló rendezés, Gyorsrendezés, Hanoi tornyok, Úszómedence	11. Szeminárium	[1] pp:192-211
12. Mohó algoritmusokkal megoldandó feladatok: Összeg, Az átlagos várakozási idő minimalizálása, Buszmegállók, Autó bérbeadása, Hátizsák, Minimális feszítőfák (Kruskal és Prim), Minimális hosszúságú utak (Dijkstra algoritmus)	12. Szeminárium	[1] pp:216-235
13. Heurisztikus mohó algoritmusokkal megoldandó feladatok: Utazóügynök, Gráfszínézés, Összegkifizetés legkevesebb számú bankjeggyel	13. Szeminárium	[1] pp:236-245

14. Dinamikus programozással megoldandó feladatok: Legrövidebb lánc, Leghosszabb növekvő részsorozat, Autó bérbeadás, Számháromszög, Kukorica, Dominók, Céllövölde	14. Szeminárium	
Könyvészet 1) Ionescu K. – <i>Bevezetés az algoritmikába</i> , Egyetemi Könyvkiadó, Kolozsvár, 2007 2) Kása Z. – <i>Algoritmusok tervezése</i> , Stúdium Könyvkiadó, Kolozsvár, 1994. 3) Szlávi P., Zsakó L. – <i>Elemi programozási tételek</i> , Neumann János Számítógép-tudományi Társaság, Budapest, 2001. 4) Szlávi P., Zsakó L. – <i>Összetett programozási tételek</i> , Neumann János Számítógép-tudományi Társaság, Budapest, 2001.		

9. A tantárgy tartalmának összhangba hozása az episztemikus közösségek képviselői, a szakmai egyesületek és a szakterület reprezentatív munkáltatói elvárásaival.

- A tantárgy tartalma megegyezik az egyetemi oktatásban a fontosabb egyetemeken oktatott algoritmusok és programozás bevezető tárgy hagyományos tartalmával.
- A tárgy keretében figyelembe vesszük a számítógép használata nyújtotta lehetőségeket a matematikai problémák vizsgálatában.

10. Értékelés

Tevékenység típusa	10.1 Értékelési kritériumok	10.2 Értékelési módszerek	10.3 Aránya a végső jegyben
10.4 Előadás	Alapfogalmak és algoritmusok ismerete	A félév közepén parciális írásbeli és gyakorlati vizsga	33 %
10.5 Szeminárium / Labor	Házi feladatok (helyesség, stílus, dokumentáltság, indentálás, tesztelés) 33%	A vizsgaidőszakban írásbeli és gyakorlati vizsga	33 %
10.6 A teljesítmény minimumkövetelményei			
<ul style="list-style-type: none"> • Az elemi algoritmusok ismerete, a programozási tételek alkalmazása • Egyszerű rekurzív algoritmusok ismerete • Tudjon megoldani feladatokat visszalépéses kereséssel, oszd meg és uralkodj módszerrel, mohó algoritmussal és a dinamikus programozás módszerével 			

Kitöltés dátuma
2022.04.30.

Előadás felelőse
Dr. Păţcaş Csaba-György adjunktus

Szeminárium felelőse
Dr. Păţcaş Csaba-György adjunktus

Az intézeti jóváhagyás dátuma

Intézetigazgató,
Dr. András Szilárd egyetemi docens