


МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ВОРОНЕЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
(ФГБОУ ВО «ВГУ»)

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой  
Программирования и информационных технологий

  
\_\_\_\_\_ проф. Махортов С.Д.,  
11.03.2022

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.О.29 Алгоритмы и структуры данных

**1. Код и наименование направления подготовки/специальности:**

10.03.01 Информационная безопасность

**2. Профиль подготовки/специализация:**

Безопасность компьютерных систем

**3. Квалификация (степень) выпускника:** Бакалавр

**4. Форма обучения:** Очная

**5. Кафедра, отвечающая за реализацию дисциплины:**

Программирования и информационных технологий

**6. Составители программы:**

ст. преподаватель каф. ПиИТ Соломатин Дмитрий Иванович

e-mail: solomatin@cs.vsu.ru

факультет: Компьютерных наук

кафедра: Программирования и информационных технологий

**7. Рекомендована:**

НМС ф-та компьютерных наук, протокол № 3 от 25.02.2022

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**8. Учебный год:** 2022-2023

**Семестр(ы):** 2

## 9. Цели и задачи учебной дисциплины:

Изучение студентами классических структур данных (связные списки, различные виды деревьев, хеш-таблицы, графы) и алгоритмов, которые лежат в их основе или используют данные структуры, развитие базовых навыков проектирования и анализа алгоритмов, а также применения изученных алгоритмов и структур данных в решении практических задач.

## 10. Место учебной дисциплины в структуре ООП:

Учебная дисциплина относится к обязательной части блока Б1.

Для успешного освоения дисциплины необходимы знание одного из современных языков программирования и практические навыки составления программ.

## 11. Планируемые результаты обучения по дисциплине/модулю (знания, умения, навыки), соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы (компетенциями выпускников):

| Код   | Название компетенции   | Код(ы)   | Индикатор(ы)  | Планируемые результаты обучения   |
|-------|--|----------|---|---|
| ОПК-3 | Способен использовать необходимые математические методы для решения задач профессиональной деятельности                                  | ОПК-3.28 | знает основные понятия и методы математической логики и теории алгоритмов                                     | Знать:<br>- способы построения и применения логических выражений в реализации условных операторов и циклов;<br>- технологии построения алгоритмов для решения практических задач. |
|       |  | ОПК-3.30 | знает основные методы решения задач профессиональной области с применением дискретных моделей                 | Знать:<br>- комбинаторные алгоритмы для решения задач в области программирования.   |
|       |  | ОПК-3.31 | умеет строить математические модели задач профессиональной области  | Уметь:<br>- строить математические модели для алгоритмов задач в области программирования.  |
|       |  | ОПК-3.33 | владеет навыками самостоятельного решения комбинаторных задач   | Владеть:<br>- навыками разработки программ с использованием комбинаторных алгоритмов.   |
| ОПК-7 | Способен использовать языки программирования и технологии разработки программных средств для решения задач профессиональной деятельности | ОПК-7.5  | умеет разрабатывать и реализовывать на языке высокого уровня алгоритмы решения типовых профессиональных задач | Уметь:<br>- разрабатывать и реализовывать на языке Java алгоритмы решения задач поиска, сортировки, работы со стеками и очередью, деревьями и графами.                            |
|       |  | ОПК-7.6  | владеет навыками разработки, документирования, тестирования и отладки программ                                | Иметь навыки:<br>- документирования программного кода в виде комментариев;<br>- тестирование и отладки программ.  |
|       |  | ОПК-7.7  | знает базовые структуры данных  | Знать:<br>- базовые структуры данных языка Java;<br>- способы представления данных в виде структур объектов и интерфейсов;<br>- представление списков,                            |

|         |  |           |  |   |
|---------|--|-----------|--|---|
|         |  |           |  | деревьев, графов.   |
|         |  | ОПК-7.8   | знает основные алгоритмы сортировки и поиска данных  | Знать:<br>- основные алгоритмы поиска и сортировки данных   |
|         |  | ОПК-7.9   | знает основные комбинаторные и теоретико-графовые алгоритмы  | Знать:<br>- алгоритмы решений комбинаторных задач;<br>- алгоритмы построения и поиска данных на деревьях и графах.  |
|         |  | ОПК-7.10  | знает общие сведения о методах проектирования, документирования, разработки, тестирования и отладки программного обеспечения               | Знать:<br>- способы документирования программ в java с использованием комментариев и мета-данных;<br>- технологии тестирования и отладки программ в средах разработки программ на языке java. |
|         |  | ОПК-7.11  | умеет применять известные методы программирования и возможности базового языка программирования для решения типовых профессиональных задач | Уметь:<br>- применять стандартные классы языка java для разработки программ.  |
|         |  | ОПК-7.12  | владеет навыками разработки алгоритмов решения типовых профессиональных задач  | Иметь навыки:<br>- разработки программ на языке java.   |
| ОПК-1.3 | Способен обеспечивать защиту информации при работе с базами данных, при передаче по компьютерным сетям | ОПК-1.3.4 | знает правила математической логики при составлении запросов к реляционным моделям   | Знать:<br>- правила математической логики, для составления логических выражений в алгоритмах программ.  |
|         |  | ОПК-1.3.5 | умеет оценивать сложность алгоритмов   | Уметь:<br>- оценивать вычислительную сложность алгоритмов.  |

**12. Объем дисциплины в зачетных единицах/час.** (в соответствии с уч. планом) – 4 / 144.

**Форма промежуточной аттестации – Экзамен**

**13. Виды учебной работы**

| Вид учебной работы   |              | Трудоемкость |              |   |   |
|--|--------------|--------------|--------------|---|---|
|  |              | Всего        | По семестрам |   |   |
|  |              |              | 2 сем.       | – | – |
| Аудиторные занятия   |              | 68           | 68           | – | – |
| в том числе:   | лекции       | 34           | 34           | – | – |
|  | практические |              |              | – | – |
|  | лабораторные | 34           | 34           | – | – |
| Самостоятельная работа   |              | 40           | 40           | – | – |
| Форма промежуточной аттестации<br>(зачет – 0 час. / экзамен – 36 час.) |              | 36           | 36           | – | – |
| Итого:   |              | 144          | 144          | – | – |

### 13.1. Содержание дисциплины

| № п/п            | Наименование раздела дисциплины                                  | Содержание раздела дисциплины  | Реализация раздела дисциплины с помощью онлайн-курса, ЭУМК |
|------------------|--|--|--|
| <b>1. Лекции</b> |  |  |  |
| 1.1              | Введение в предмет   | Цели и задачи изучения дисциплины, связь алгоритмов и структур данных  |  |
| 1.2              | Основы объектно-ориентированного программирования (инкапсуляция) | Принципы объектно ориентированного подхода; понятие класса и его экземпляров; различия между static-функциями и методами классов; классы как расширение концепции типа данных в виде объединения данных и методов их обработки, понятие состояния объекта, примеры; принципы инкапсуляции; понятие наследования и полиморфизма; класс Object и его методы  |  |
| 1.3              | Понятие сложности алгоритма                                      | Понятие алгоритма, свойства алгоритма, задача оценки и сравнения эффективности алгоритмов; временная и пространственная сложность, асимптотические оценки сложности алгоритмов для различных случаев и их свойства; практические принципы оценки сложности алгоритмов в O-нотации, примеры алгоритмов с различной сложностью   |  |
| 1.4              | Алгоритмы сортировки: свойства, простые алгоритмы $O(n^2)$       | Свойства алгоритмов сортировки: время (временная сложность), память (пространственная сложность), устойчивость и естественность поведения, внутренние и внешние сортировки; простые сортировки и их свойства: пузырьковая сортировка, сортировка выбором, сортировка вставками; реализация указанных сортировок в обобщенном (generic) виде с параметром в виде функции сравнения элементов; вызов встроенной функции сортировки |  |
| 1.5              | «Быстрые» алгоритмы сортировки                                   | Классические «быстрые» ( $O(n \cdot \log(n))$ ) сортировки со сравнением элементов: сортировка слиянием (merge sort), быстрая сортировка (quick sort), пирамидальная сортировка (heap sort); сортировки «без сравнений»: сортировка подсчетом (counting sort), блочная сортировка (bucket sort)  |  |
| 1.6              | Классификация структур данных, обзор коллекций языка Java        | Классификация структур данных по принципу обращения к элементам: записи (классы), массивы, списки, словари, а также стеки и очереди; обзор коллекций Java как реализаций указанных структур данных: List<T> (ArrayList, LinkedList), Map<K, V> (TreeMap, HashMap), Stack<T>, Queue<T>, практические примеры их применения  |  |
| 1.7              | Односвязные и двусвязные списки, стеки, очереди                  | Архитектура односвязных и двусвязных списков, основные операции; реализация указанных структур данных в виде классов с использованием инкапсуляции; реализация стека и очереди на основе односвязного списка   |  |
| 1.8              | Деревья, двоичные деревья поиска                                 | Организация данных в виде дерева, терминология, обход и способы отображения деревьев, двоичные деревья; двоичные деревья поиска: идея и основные операции, реализация в виде классов, понятие сбалансированности дерева; реализация множества (Set<T>) и словаря (Map<T>) с помощью двоичного дерева поиска  |  |
| 1.9              | AVL-деревья  | AVL-деревья: идея, операции вставки и удаления, балансировка (R-/L-, RL-/LR-повороты), оценка сложности операций   |  |

|                                |  |   |  |
|--------------------------------|--|---|--|
| 1.10                           | 2-3-, 2-3-4- и красно-черные деревья   | 2-3- и 2-3-4- деревья: идея и основные операции; красно-черные деревья как вариант представления 2-3-4-деревьев, основные операции для красно-черных деревьев и оценка сложности  |  |
| 1.11                           | Хеширование (hash-таблицы)   | Hash-таблицы как вариант структуры с потенциальным временем доступа по ключу $O(1)$ , понятие hash-функции и ее качество, стратегии разрешения коллизий – открытая и закрытая адресации, реализация множества (Set<T>) и словаря (Map<T>) с помощью hash-таблиц, сравнение с деревьями поиска; комбинации hash-таблиц с деревьями поиска против «плохих» hash-функций   |  |
| 1.12                           | Основы теории графов   | Графы: основные понятия и определения; способы задания (хранения) графов (матрица смежности, списки смежности) и универсальный интерфейс представления графов для алгоритмов  |  |
| 1.13                           | Обход графов, поиск в глубину, поиск в ширину                                      | Реализация обхода графов (поиска) в глубину и ширину; отображение графов с помощью библиотеки Graphviz  |  |
| 1.14                           | Оптимизационные алгоритмы на графах (кратчайшие пути, минимальное остовное дерево) | Поиск кратчайших путей в графе: алгоритм Дейкстры, алгоритм Беллмана-Форда, алгоритм Флойда-Уоршелла; поиск минимального остовного дерева: алгоритм Прима, алгоритм Краскала  |  |
| 1.15                           | Примеры практических задач на графах   | Эйлеров граф, Гамильтонов граф; примеры практических задач, которые сводятся к задачам на графах  |  |
| <b>2. Практические занятия</b> |  |   |  |
| 2.1                            | Основы объектно-ориентированного программирования (инкапсуляция)                   | Принципы объектно ориентированного подхода; понятие класса и его экземпляров; различия между static-функциями и методами классов; классы как расширение концепции типа данных в виде объединения данных и методов их обработки, понятие состояния объекта, примеры; принципы инкапсуляции; понятие наследования и полиморфизма; класс Object и его методы   |  |
| 2.2                            | Понятие сложности алгоритма  | Понятие алгоритма, свойства алгоритма, задача оценки и сравнения эффективности алгоритмов; временная и пространственная сложность, асимптотические оценки сложности алгоритмов для различных случаев и их свойства; практические принципы оценки сложности алгоритмов в O-нотации, примеры алгоритмов с различной сложностью  |  |
| 2.3                            | Алгоритмы сортировки: свойства, простые алгоритмы $O(n^2)$                         | Свойства алгоритмов сортировки: время (временная сложность), память (пространственная сложность), устойчивость и естественность поведения, внутренние и внешние сортировки; простые сортировки и их свойства: пузырьковая сортировка, сортировка выбором, сортировка вставками; реализация указанных сортировок в обобщенном (generic) виде с параметром в виде функции сравнения элементов; вызов встроеной функции сортировки |  |
| 2.4                            | «Быстрые» алгоритмы сортировки   | Классические «быстрые» ( $O(n \cdot \log(n))$ ) сортировки со сравнением элементов: сортировка слиянием (merge sort), быстрая сортировка (quick sort), пирамидальная сортировка (heap sort); сортировки «без сравнений»: сортировка подсчетом (counting sort), блочная сортировка (bucket sort)   |  |

|                               |  |  |  |
|-------------------------------|--|--|--|
| 2.5                           | Классификация структур данных, обзор коллекций языка Java                          | Классификация структур данных по принципу обращения к элементам: записи (классы), массивы, списки, словари, а также стеки и очереди; обзор коллекций Java как реализаций указанных структур данных: List<T> (ArrayList, LinkedList), Map<K, V> (TreeMap, HashMap), Stack<T>, Queue<T>, практические примеры их применения  |  |
| 2.6                           | Односвязные и двусвязные списки, стеки, очереди                                    | Архитектура односвязных и двусвязных списков, основные операции; реализация указанных структур данных в виде классов с использованием инкапсуляции; реализация стека и очереди на основе односвязного списка   |  |
| 2.7                           | Деревья, двоичные деревья поиска   | Организация данных в виде дерева, терминология, обход и способы отображения деревьев, двоичные деревья; двоичные деревья поиска: идея и основные операции, реализация в виде классов, понятие сбалансированности дерева; реализация множества (Set<T>) и словаря (Map<T>) с помощью двоичного дерева поиска  |  |
| 2.8                           | AVL-деревья  | AVL-деревья: идея, операции вставки и удаления, балансировка (R-/L-, RL-/LR-повороты), оценка сложности операций   |  |
| 2.9                           | 2-3-, 2-3-4- и красно-черные деревья   | 2-3- и 2-3-4- деревья: идея и основные операции; красно-черные деревья как вариант представления 2-3-4-деревьев, основные операции для красно-черных деревьев и оценка сложности   |  |
| 2.10                          | Хеширование (hash-таблицы)   | Hash-таблицы как вариант структуры с потенциальным временем доступа по ключу O(1), понятие hash-функции и ее качество, стратегии разрешения коллизий – открытая и закрытая адресации, реализация множества (Set<T>) и словаря (Map<T>) с помощью hash-таблиц, сравнение с деревьями поиска; комбинации hash-таблиц с деревьями поиска против «плохих» hash-функций |  |
| 2.11                          | Основы теории графов   | Графы: основные понятия и определения; способы задания (хранения) графов (матрица смежности, списки смежности) и универсальный интерфейс представления графов для алгоритмов   |  |
| 2.12                          | Обход графов, поиск в глубину, поиск в ширину                                      | Реализация обхода графов (поиска) в глубину и ширину; отображение графов с помощью библиотеки Graphviz   |  |
| 2.13                          | Оптимизационные алгоритмы на графах (кратчайшие пути, минимальное остовное дерево) | Поиск кратчайших путей в графе: алгоритм Дейкстры, алгоритм Беллмана-Форда, алгоритм Флойда-Уоршелла; поиск минимального остовного дерева: алгоритм Прима, алгоритм Краскала   |  |
| 2.14                          | Примеры практических задач на графах   | Эйлеров граф, Гамильтонов граф; примеры практических задач, которые сводятся к задачам на графах   |  |
| <b>3. Лабораторные работы</b> |  |  |  |
| 3.1                           | Основы объектно-ориентированного программирования (инкапсуляция)                   | Принципы объектно ориентированного подхода; понятие класса и его экземпляров; различия между static-функциями и методами классов; классы как расширение концепции типа данных в виде объединения данных и методов их обработки, понятие состояния объекта, примеры; принципы инкапсуляции; понятие наследования и полиморфизма; класс Object и его методы          |  |

|      |  |  |  |
|------|--|--|--|
| 3.2  | Понятие сложности алгоритма                                | Понятие алгоритма, свойства алгоритма, задача оценки и сравнения эффективности алгоритмов; временная и пространственная сложность, асимптотические оценки сложности алгоритмов для различных случаев и их свойства; практические принципы оценки сложности алгоритмов в O-нотации, примеры алгоритмов с различной сложностью   |  |
| 3.3  | Алгоритмы сортировки: свойства, простые алгоритмы $O(n^2)$ | Свойства алгоритмов сортировки: время (временная сложность), память (пространственная сложность), устойчивость и естественность поведения, внутренние и внешние сортировки; простые сортировки и их свойства: пузырьковая сортировка, сортировка выбором, сортировка вставками; реализация указанных сортировок в обобщенном (generic) виде с параметром в виде функции сравнения элементов; вызов встроенной функции сортировки |  |
| 3.4  | «Быстрые» алгоритмы сортировки                             | Классические «быстрые» ( $O(n \cdot \log(n))$ ) сортировки со сравнением элементов: сортировка слиянием (merge sort), быстрая сортировка (quick sort), пирамидальная сортировка (heap sort); сортировки «без сравнений»: сортировка подсчетом (counting sort), блочная сортировка (bucket sort)  |  |
| 3.5  | Классификация структур данных, обзор коллекций языка Java  | Классификация структур данных по принципу обращения к элементам: записи (классы), массивы, списки, словари, а также стеки и очереди; обзор коллекций Java как реализаций указанных структур данных: List<T> (ArrayList, LinkedList), Map<K, V> (TreeMap, HashMap), Stack<T>, Queue<T>, практические примеры их применения  |  |
| 3.6  | Односвязные и двусвязные списки, стеки, очереди            | Архитектура односвязных и двусвязных списков, основные операции; реализация указанных структур данных в виде классов с использованием инкапсуляции; реализация стека и очереди на основе односвязного списка   |  |
| 3.7  | Деревья, двоичные деревья поиска                           | Организация данных в виде дерева, терминология, обход и способы отображения деревьев, двоичные деревья; двоичные деревья поиска: идея и основные операции, реализация в виде классов, понятие сбалансированности дерева; реализация множества (Set<T>) и словаря (Map<T>) с помощью двоичного дерева поиска  |  |
| 3.8  | AVL-деревья  | AVL-деревья: идея, операции вставки и удаления, балансировка (R-/L-, RL-/LR-повороты), оценка сложности операций   |  |
| 3.9  | 2-3-, 2-3-4- и красно-черные деревья                       | 2-3- и 2-3-4- деревья: идея и основные операции; красно-черные деревья как вариант представления 2-3-4-деревьев, основные операции для красно-черных деревьев и оценка сложности   |  |
| 3.10 | Хеширование (hash-таблицы)                                 | Hash-таблицы как вариант структуры с потенциальным временем доступа по ключу $O(1)$ , понятие hash-функции и ее качество, стратегии разрешения коллизий – открытая и закрытая адресации, реализация множества (Set<T>) и словаря (Map<T>) с помощью hash-таблиц, сравнение с деревьями поиска; комбинации hash-таблиц с деревьями поиска против «плохих» hash-функций  |  |
| 3.11 | Основы теории графов                                       | Графы: основные понятия и определения; способы задания (хранения) графов (матрица смежности, списки смежности) и универсальный интерфейс представления графов для алгоритмов   |  |
| 3.12 | Обход графов, поиск в глубину, поиск в ширину              | Реализация обхода графов (поиска) в глубину и ширину; отображение графов с помощью библиотеки Graphviz   |  |

|      |  |  |  |
|------|--|--|--|
| 3.13 | Оптимизационные алгоритмы на графах (кратчайшие пути, минимальное остовное дерево) | Поиск кратчайших путей в графе: алгоритм Дейкстры, алгоритм Беллмана-Форда, алгоритм Флойда-Уоршелла; поиск минимального остовного дерева: алгоритм Прима, алгоритм Краскала |  |
| 3.14 | Примеры практических задач на графах   | Эйлеров граф, Гамильтонов граф; примеры практических задач, которые сводятся к задачам на графах   |  |

### 13.2. Темы (разделы) дисциплины и виды занятий

| № п/п | Наименование темы (раздела) дисциплины   | Виды занятий (часов) |              |              |                        |       |
|-------|--|----------------------|--------------|--------------|------------------------|-------|
|       |  | Лекции               | Практические | Лабораторные | Самостоятельная работа | Всего |
| 1     | Введение в предмет   | 2                    | –            | –            | 1                      | 3     |
| 2     | Основы объектно-ориентированного программирования (инкапсуляция)                   | 2                    | –            | 3            | 4                      | 9     |
| 3     | Понятие сложности алгоритма  | 2                    | –            | 2            | 3                      | 7     |
| 4     | Алгоритмы сортировки: свойства, простые алгоритмы $O(n^2)$                         | 2                    | –            | 2            | 1                      | 5     |
| 5     | «Быстрые» алгоритмы сортировки   | 3                    | –            | 2            | 3                      | 8     |
| 6     | Классификация структур данных, обзор коллекций языка Java                          | 2                    | –            | 2            | 3                      | 7     |
| 7     | Односвязные и двусвязные списки, стеки, очереди                                    | 2                    | –            | 2            | 3                      | 7     |
| 8     | Деревья, двоичные деревья поиска   | 2                    | –            | 3            | 3                      | 8     |
| 9     | AVL-деревья  | 2                    | –            | 3            | 3                      | 8     |
| 10    | 2-3-, 2-3-4- и красно-черные деревья   | 3                    | –            | 3            | 3                      | 9     |
| 11    | Хеширование (hash-таблицы)   | 2                    | –            | 2            | 2                      | 6     |
| 12    | Основы теории графов   | 2                    | –            | 2            | 1                      | 5     |
| 13    | Обход графов, поиск в глубину, поиск в ширину                                      | 2                    | –            | 2            | 3                      | 7     |
| 14    | Оптимизационные алгоритмы на графах (кратчайшие пути, минимальное остовное дерево) | 3                    | –            | 3            | 4                      | 10    |
| 15    | Примеры практических задач на графах   | 3                    | –            | 3            | 3                      | 9     |
|       | Итого:   | 34                   | –            | 34           | 40                     | 108   |

### 14. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Рекомендуется работа с конспектами лекций, презентационным материалом, выполнение всех лабораторных и контрольных работ, заданий текущей аттестации. Учебные и методические материалы по дисциплине размещены на сетевом диске, доступным на любом компьютере в локальной сети ФКН.

### 15. Перечень основной и дополнительной литературы, ресурсов интернет, необходимых для освоения дисциплины

а) основная литература:

| № п/п | Источник  |
|-------|---|
| 1     | Седжвик, Роберт. Фундаментальные алгоритмы на Java : Пер. с англ. / Р. Седжвик .— М. : DiaSoft, 2003. — Ч.1-4: Анализ. Структуры данных. Сортировка. Поиск .— 2003 .— 680 с. : ил. — Библиогр. в конце глав. - Предм. указ.: с. 680-687 .— Парал. тит. л. англ. — ISBN 966-7992-22-5. |



|   |  |
|---|--|
| 2 | Лафоре, Роберт. Структуры данных и алгоритмы в Java = Data structures @ algorithms in Java / Роберт Лафоре ; [пер. с англ. Е. Матвеева] .— 2-е изд. — Санкт-Петербург [и др.] : Питер, 2014 .— 701 с. : ил., табл. — (Классика computer science) .— Библиогр.: с.683-685 .— Алф. указ.: с.695-701 .— ISBN 985-5-496-00740-5. |
| 3 | Кормен, Томас. Алгоритмы : Построение и анализ : [Учебник] / Т. Кормен, Ч. Лейзерсон, Р. Ривест ; Пер. с англ. К. Белов и др.; Науч. ред. А. Шень .— М. : МЦНМО, 2002 .— 955 с. : ил. — (Классические учебники: computer science) .— ISBN 5-900916-37-5.   |
| 4 | Ахо, Альфред В. Структуры данных и алгоритмы : [Учебное пособие] / Альфред В. Ахо, Джон Э. Хопкрофт, Джеффри Д. Ульман; Пер. с англ. и ред. А.А. Минько .— М. и др. : Вильямс, 2003 .— 382 с. : ил., табл. — Парал. тит. л. англ. — Библиогр.: с.369-374 .— Предм. указ.: с. 375-382 .— ISBN 5-8459-0122-7.                  |

б) дополнительная литература:

| № п/п | Источник  |
|-------|---|
| 5     | Седжвик, Роберт. Фундаментальные алгоритмы на C++ / Р. Седжвик .— М. и др. : DiaSoft, 2002. — Ч.1-4: Анализ. Структуры данных. Сортировка. Поиск .— 2002 .— 687 с. : ил. — ISBN 5-93772-047-4.  |
| 6     | Седжвик, Роберт. Фундаментальные алгоритмы на C++ / Р. Седжвик .— М. и др. : DiaSoft, 2002. — Ч.5: Алгоритмы на графах .— 2002 .— 484 с. : ил. — Парал. тит. л. англ. — ISBN 5-93772-054-7 .— ISBN 0-201-36118-3.   |
| 7     | Седжвик, Роберт. Фундаментальные алгоритмы на C : Пер. с англ. / Р. Седжвик ; Принстонский ун-т .— 3-е изд. — СПб. и др. : DiaSoft, 2003. — Ч.1-4: Анализ. Структуры данных. Сортировка. Поиск .— 2003 .— 670 с. : ил. — Парал. тит. л. англ. — ISBN 5-93772-081-4. |
| 8     | Седжвик, Роберт. Фундаментальные алгоритмы на C : Пер. с англ. / Р. Седжвик ; Принстонский ун-т .— 3-е изд. — СПб., и др. : DiaSoft, 2003. — Ч.5: Алгоритмы на графах .— 2003 .— С.661-1127 : ил. — Парал. тит. л. англ. — ISBN 5-93772-082-2.                      |

в) информационные электронно-образовательные ресурсы (официальные ресурсы интернет):

| № п/п | Источник  |
|-------|---|
| 9     | MAXimal::algo [Электронный ресурс] : — Режим доступа: <a href="http://e-maxx.ru/algo/">http://e-maxx.ru/algo/</a>   |
| 10    | Алгоритмы: теория и практика. Методы [Электронный ресурс] : — Режим доступа: <a href="https://stepik.org/course/217/promo">https://stepik.org/course/217/promo</a>                                |
| 11    | Алгоритмы программирования и структуры данных [Электронный ресурс] : — Режим доступа: <a href="https://openedu.ru/course/ITMOUniversity/PADS/">https://openedu.ru/course/ITMOUniversity/PADS/</a> |

## 16. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы

| № п/п | Источник   |
|-------|--|
| 1     | Шилдт, Герберт. Искусство программирования на JAVA : пер. с англ. / Герберт Шилдт, Джеймс Холмс .— СПб. [и др.] : БХВ-Петербург, 2005 .— 331 с. : ил. — Парал. тит. л. англ. — Предм. указ. : с.330-331, 4000 экз. |

## 17. Информационные технологии, используемые для реализации учебной дисциплины, включая программное обеспечение и информационно-справочные системы (при необходимости)

| № п/п | Наименование  |
|-------|---|
| 1     | OpenJDK - бесплатен   |
| 2     | Среда разработки NetBeans или IntelliJ IDEA (академическая лицензия или версия Community) - бесплатны |

## 18. Материально-техническое обеспечение дисциплины:

| № п/п | Наименование  |
|-------|---|
| 1     | Мультимедийная лекционная аудитория (корп. 1а, ауд. № 479 или другая подходящая): рабочее место преподавателя: ПК-Intel-i3, проектор, видеоконмутатор, микрофон, аудиосистема, специализированная мебель: доски меловые 2 шт., столы и стулья/лавки в количестве, достаточном для размещения потока студентов; выход в Интернет, доступ к фондам учебно-методической документации и электронным изданиям. |
| 2     | Компьютерный класс (корп. 1а, ауд. № 382-385 или другие подходящие): ПК-Intel-i3 16 шт., специализированная мебель: доска маркерная 1 шт., столы и стулья в количестве, достаточном для размещения академической группы (подгруппы) студентов; выход в Интернет, доступ к фондам учебно-методической документации и электронным изданиям.   |

## 19. Оценочные средства для проведения текущей и промежуточной аттестаций

Порядок оценки освоения обучающимися учебного материала определяется содержанием следующих разделов дисциплины:

| № п/п | Наименование раздела дисциплины (модуля)                         | Компетенция(и)                | Индикатор(ы) достижения компетенции  | Оценочные средства  |
|-------|--|-------------------------------|--|---|
| 1     | Введение в предмет   | ОПК-3<br>ОПК-7<br><br>ОПК-1.3 | ОПК-3.28, ОПК-3.30, ОПК-3.31, ОПК-3.33<br>ОПК-7.5, ОПК-7.6, ОПК-7.7, ОПК-7.8,<br>ОПК-7.9, ОПК-7.10, ОПК-7.11, ОПК-7.12<br>ОПК-1.3.4, ОПК-1.3.5 | Обязательные практические задания из пункта 20.1 (контроль и оценка выполнения) |
| 2     | Основы объектно-ориентированного программирования (инкапсуляция) | ОПК-3<br>ОПК-7<br><br>ОПК-1.3 | ОПК-3.28, ОПК-3.30, ОПК-3.31, ОПК-3.33<br>ОПК-7.5, ОПК-7.6, ОПК-7.7, ОПК-7.8,<br>ОПК-7.9, ОПК-7.10, ОПК-7.11, ОПК-7.12<br>ОПК-1.3.4, ОПК-1.3.5 | Обязательные практические задания из пункта 20.1 (контроль и оценка выполнения) |
| 3     | Понятие сложности алгоритма                                      | ОПК-3<br>ОПК-7<br><br>ОПК-1.3 | ОПК-3.28, ОПК-3.30, ОПК-3.31, ОПК-3.33<br>ОПК-7.5, ОПК-7.6, ОПК-7.7, ОПК-7.8,<br>ОПК-7.9, ОПК-7.10, ОПК-7.11, ОПК-7.12<br>ОПК-1.3.4, ОПК-1.3.5 | Обязательные практические задания из пункта 20.1 (контроль и оценка выполнения) |
| 4     | Алгоритмы сортировки: свойства, простые алгоритмы $O(n^2)$       | ОПК-3<br>ОПК-7<br><br>ОПК-1.3 | ОПК-3.28, ОПК-3.30, ОПК-3.31, ОПК-3.33<br>ОПК-7.5, ОПК-7.6, ОПК-7.7, ОПК-7.8,<br>ОПК-7.9, ОПК-7.10, ОПК-7.11, ОПК-7.12<br>ОПК-1.3.4, ОПК-1.3.5 | Обязательные практические задания из пункта 20.1 (контроль и оценка выполнения) |
| 5     | «Быстрые» алгоритмы сортировки                                   | ОПК-3<br>ОПК-7<br><br>ОПК-1.3 | ОПК-3.28, ОПК-3.30, ОПК-3.31, ОПК-3.33<br>ОПК-7.5, ОПК-7.6, ОПК-7.7, ОПК-7.8,<br>ОПК-7.9, ОПК-7.10, ОПК-7.11, ОПК-7.12<br>ОПК-1.3.4, ОПК-1.3.5 | Обязательные практические задания из пункта 20.1 (контроль и оценка выполнения) |
| 6     | Классификация структур данных, обзор коллекций языка Java        | ОПК-3<br>ОПК-7<br><br>ОПК-1.3 | ОПК-3.28, ОПК-3.30, ОПК-3.31, ОПК-3.33<br>ОПК-7.5, ОПК-7.6, ОПК-7.7, ОПК-7.8,<br>ОПК-7.9, ОПК-7.10, ОПК-7.11, ОПК-7.12<br>ОПК-1.3.4, ОПК-1.3.5 | Обязательные практические задания из пункта 20.1 (контроль и оценка выполнения) |

|  |  |                               |  |   |
|--|--|-------------------------------|--|---|
| 7  | Односвязные и двусвязные списки, стеки, очереди                                    | ОПК-3<br>ОПК-7<br><br>ОПК-1.3 | ОПК-3.28, ОПК-3.30, ОПК-3.31, ОПК-3.33<br>ОПК-7.5, ОПК-7.6, ОПК-7.7, ОПК-7.8,<br>ОПК-7.9, ОПК-7.10, ОПК-7.11, ОПК-7.12<br>ОПК-1.3.4, ОПК-1.3.5 | Обязательные практические задания из пункта 20.1 (контроль и оценка выполнения) |
| 8  | Деревья, двоичные деревья поиска   | ОПК-3<br>ОПК-7<br><br>ОПК-1.3 | ОПК-3.28, ОПК-3.30, ОПК-3.31, ОПК-3.33<br>ОПК-7.5, ОПК-7.6, ОПК-7.7, ОПК-7.8,<br>ОПК-7.9, ОПК-7.10, ОПК-7.11, ОПК-7.12<br>ОПК-1.3.4, ОПК-1.3.5 | Обязательные практические задания из пункта 20.1 (контроль и оценка выполнения) |
| 9  | AVL-деревья  | ОПК-3<br>ОПК-7<br><br>ОПК-1.3 | ОПК-3.28, ОПК-3.30, ОПК-3.31, ОПК-3.33<br>ОПК-7.5, ОПК-7.6, ОПК-7.7, ОПК-7.8,<br>ОПК-7.9, ОПК-7.10, ОПК-7.11, ОПК-7.12<br>ОПК-1.3.4, ОПК-1.3.5 | Обязательные практические задания из пункта 20.1 (контроль и оценка выполнения) |
| 10   | 2-3-, 2-3-4- и красно-черные деревья   | ОПК-3<br>ОПК-7<br><br>ОПК-1.3 | ОПК-3.28, ОПК-3.30, ОПК-3.31, ОПК-3.33<br>ОПК-7.5, ОПК-7.6, ОПК-7.7, ОПК-7.8,<br>ОПК-7.9, ОПК-7.10, ОПК-7.11, ОПК-7.12<br>ОПК-1.3.4, ОПК-1.3.5 | Обязательные практические задания из пункта 20.1 (контроль и оценка выполнения) |
| 11   | Хеширование (hash-таблицы)   | ОПК-3<br>ОПК-7<br><br>ОПК-1.3 | ОПК-3.28, ОПК-3.30, ОПК-3.31, ОПК-3.33<br>ОПК-7.5, ОПК-7.6, ОПК-7.7, ОПК-7.8,<br>ОПК-7.9, ОПК-7.10, ОПК-7.11, ОПК-7.12<br>ОПК-1.3.4, ОПК-1.3.5 | Обязательные практические задания из пункта 20.1 (контроль и оценка выполнения) |
| 12   | Основы теории графов   | ОПК-3<br>ОПК-7<br><br>ОПК-1.3 | ОПК-3.28, ОПК-3.30, ОПК-3.31, ОПК-3.33<br>ОПК-7.5, ОПК-7.6, ОПК-7.7, ОПК-7.8,<br>ОПК-7.9, ОПК-7.10, ОПК-7.11, ОПК-7.12<br>ОПК-1.3.4, ОПК-1.3.5 | Обязательные практические задания из пункта 20.1 (контроль и оценка выполнения) |
| 13   | Обход графов, поиск в глубину, поиск в ширину                                      | ОПК-3<br>ОПК-7<br><br>ОПК-1.3 | ОПК-3.28, ОПК-3.30, ОПК-3.31, ОПК-3.33<br>ОПК-7.5, ОПК-7.6, ОПК-7.7, ОПК-7.8,<br>ОПК-7.9, ОПК-7.10, ОПК-7.11, ОПК-7.12<br>ОПК-1.3.4, ОПК-1.3.5 | Обязательные практические задания из пункта 20.1 (контроль и оценка выполнения) |
| 14   | Оптимизационные алгоритмы на графах (кратчайшие пути, минимальное остовное дерево) | ОПК-3<br>ОПК-7<br><br>ОПК-1.3 | ОПК-3.28, ОПК-3.30, ОПК-3.31, ОПК-3.33<br>ОПК-7.5, ОПК-7.6, ОПК-7.7, ОПК-7.8,<br>ОПК-7.9, ОПК-7.10, ОПК-7.11, ОПК-7.12<br>ОПК-1.3.4, ОПК-1.3.5 | Обязательные практические задания из пункта 20.1 (контроль и оценка выполнения) |
| 15   | Примеры практических задач на графах   | ОПК-3<br>ОПК-7<br><br>ОПК-1.3 | ОПК-3.28, ОПК-3.30, ОПК-3.31, ОПК-3.33<br>ОПК-7.5, ОПК-7.6, ОПК-7.7, ОПК-7.8,<br>ОПК-7.9, ОПК-7.10, ОПК-7.11, ОПК-7.12<br>ОПК-1.3.4, ОПК-1.3.5 | Обязательные практические задания из пункта 20.1 (контроль и оценка выполнения) |
| Промежуточная аттестация<br>форма контроля – экзамен |  |                               |  | Перечень вопросов к экзамену из пункта 20.2                                     |

## 20. Типовые оценочные средства и методические материалы, определяющие процедуры оценивания

### 20.1 Текущий контроль успеваемости

Контроль успеваемости по дисциплине осуществляется с помощью контроля выполнения обязательных практических заданий. Перечень заданий:

| № п/п | Задание   |
|-------|---|
| 1     | Задача 1 – Инкапсуляция ( $\geq 30$ индивидуальных вариантов, размещены на общедоступном диске в сети ФКН)                                |
| 2     | Задача 2 – Связные списки ( $\geq 30$ индивидуальных вариантов, размещены на общедоступном диске в сети ФКН)                              |
| 3     | Задача 3 – Стеки и очереди ( $\geq 30$ индивидуальных вариантов, размещены на общедоступном диске в сети ФКН)                             |
| 4     | Задача 4 – Сортировки ( $\geq 30$ индивидуальных вариантов, размещены на общедоступном диске в сети ФКН)                                  |
| 5     | Задача 5 – Деревья ( $\geq 30$ индивидуальных вариантов, размещены на общедоступном диске в сети ФКН)                                     |
| 6     | Задача 6 – Словари (на основе деревьев или hash-функций, $\geq 30$ индивидуальных вариантов, размещены на общедоступном диске в сети ФКН) |
| 7     | Задача 7 – Графы 1 ( $\geq 30$ индивидуальных вариантов, размещены на общедоступном диске в сети ФКН)                                     |
| 8     | Задача 8 – Графы 2 (интерактивное редактирование графа, $\geq 30$ индивидуальных вариантов, размещены на общедоступном диске в сети ФКН)  |

### 20.2 Промежуточная аттестация

Для оценивания результатов обучения на зачете используются следующие содержательные показатели (формулируется с учетом конкретных требований дисциплины):

1) знание теоретических основ учебного материала, основных определений, понятий и используемой терминологии;

2) умение проводить обоснование и представление основных теоретических и практических результатов (теорем, алгоритмов, методик) с использованием математических выкладок, блок-схем, структурных схем и стандартных описаний к ним;

3) умение связывать теорию с практикой, иллюстрировать ответ примерами, в том числе, собственными, умение выявлять и анализировать основные закономерности, полученные, в том числе, в ходе выполнения лабораторно-практических заданий;

4) умение обосновывать свои суждения и профессиональную позицию по излагаемому вопросу;

5) владение навыками программирования и экспериментирования в рамках выполняемых лабораторных заданий;

Различные комбинации перечисленных показателей определяют критерии оценивания результатов обучения (сформированности компетенций) на зачете:

- высокий (углубленный) уровень сформированности компетенций;
- повышенный (продвинутый) уровень сформированности компетенций;
- пороговый (базовый) уровень сформированности компетенций.

Для оценивания результатов обучения на зачете с оценкой используется 4-балльная шкала: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

Соотношение показателей, критериев и шкалы оценивания результатов обучения на экзамене представлено в следующей таблице.

| Критерии оценивания компетенций   | Уровень сформированности компетенций | Шкала оценок |
|---|--------------------------------------|--------------|
| Студент владеет основными понятиями учебной дисциплины, может пояснить большинство принципов на примерах; вовремя сдал все практические задания, которые выполнены на высоком уровне, без явных ошибок. | Повышенный уровень                   | Отлично      |

| Критерии оценивания компетенций   | Уровень сформированности компетенций | Шкала оценок        |
|---|--------------------------------------|---------------------|
| Студент владеет основными понятиями учебной дисциплины, однако в ответах на некоторые вопросы допускает неточности; сдал все практические задания, однако к некоторым решениям студента у преподавателя есть замечания.       | Базовый уровень                      | Хорошо              |
| Студент знает основные определения из учебной дисциплины, однако пояснить многие понятия на примерах затрудняется; сдал большую часть практических заданий, однако продемонстрированные решения содержат существенные ошибки. | Пороговый уровень                    | Удовлетворительно   |
| Студент путается в основных понятиях учебной дисциплины, не может привести примеры; не сдал большую часть практических заданий.   | –                                    | Неудовлетворительно |

Перечень вопросов к экзамену (зачету):

| № п/п | Вопрос   |
|-------|--|
| 1     | Понятие сложности алгоритма  |
| 2     | Практические приемы оценки сложности алгоритмов  |
| 3     | Сортировка слиянием (merge sort): идея, реализация, оценка сложности   |
| 4     | Быстрая сортировка (quick sort): идея, реализация, оценка сложности  |
| 5     | Пирамидальная сортировка (heap sort): идея, реализация, оценка сложности   |
| 6     | Сортировки «без сравнений»: сортировка подсчетом (counting sort), блочная сортировка (bucket sort)               |
| 7     | Классификация структур данных, обзор классов-коллекций стандартной библиотеки языка Java                         |
| 8     | Принципы реализации структур данных в виде классов с применением инкапсуляции                                    |
| 9     | Односвязные списки   |
| 10    | Двусвязные списки  |
| 11    | Реализация стека и очереди в виде связного списка  |
| 12    | Очередь с приоритетом: идея, возможные варианты эффективной реализации   |
| 13    | Деревья: терминология, обход и способы отображения деревьев, двоичные деревья                                    |
| 14    | Двоичные деревья поиска: основные операции, понятие сбалансированности дерева                                    |
| 15    | Реализация множества (Set) и словаря (Map) на основе двоичного дерева поиска                                     |
| 16    | AVL-деревья: идея, операции вставки и удаления, балансировка (R-/L-, RL-/LR-повороты), оценка сложности операций |
| 17    | 2-3- и 2-3-4- деревья: идея и основные операции, оценка сложности  |
| 18    | Красно-черные деревья: идея и основные операции, оценка сложности  |
| 19    | Hash-таблицы: понятие hash-функции, коллизии и стратегии их разрешения   |
| 20    | Реализация множества (Set) и словаря (Map) на основе hash-таблицы  |
| 21    | Графы: основные понятия и определения, способы задания (хранения) графов   |
| 22    | Реализация обхода графов (поиска) в глубину и ширину   |
| 23    | Отображение графов с помощью библиотеки Graphviz   |
| 24    | Алгоритм Дейкстры  |
| 25    | Алгоритм Беллмана-Форда  |
| 26    | Алгоритм Флойда-Уоршелла   |
| 27    | Алгоритм Прима   |
| 28    | Алгоритм Краскала  |
| 29    | Примеры практических задач, которые сводятся к задачам на графах   |