

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.,
05.03.2024

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.ДВ.06.10 Проектный семинар «Алгоритмы и структуры данных»

1. Код и наименование направления подготовки/специальности:

09.03.02 Информационные системы и технологии

2. Профиль подготовки/специализация:

Инженерия информационных систем и технологий

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 № 5 от 05.03.2024

8. Учебный год: 2024/2025

Семестр(ы): 1, 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
УК-2	Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	УК-2.1	Формулирует в рамках поставленной цели круг задач, соответствующих требованиям правовых норм.	Знать: алгоритмы и методы программирования Уметь: разрабатывать программы в соответствии с поставленными условиями Владеть: навыками постановки задачи и решения её
		УК-2.2	Проектирует решение конкретной задачи с учетом возможных ограничений действующих правовых норм.	Уметь: проектировать программу с учётом заданных ограничений Владеть: навыками проектирования программ с учётом заданных ограничений
		УК-2.3	Решает конкретную задачу с учетом требований правовых норм.	Уметь: решать задачу с учётом требований правовых норм
		УК-2.4	Формулирует конкретную, специфичную, измеримую во времени и пространстве цель, а также определяет дорожную карту движения к цели, исходя из имеющихся ресурсов и ограничений	Уметь: формулировать постановку задачи разработки ПО исходя из имеющихся ресурсов Владеть: навыками постановки задачи разработки ПО исходя из имеющихся ресурсов
		УК-2.5	Составляет иерархическую структуру работ, распределяет по задачам финансовые и трудовые ресурсы.	Уметь: разрабатывать планирование разработки ПО, оценивать трудовые ресурсы
		УК-2.6	Оценивает эффективность результатов проекта.	Владеть: навыками оценки эффективности результатов проекта
УК-3	Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать	УК-3.1	Определяет свою роль в команде, используя конструктивные стратегии для достижения поставленной цели	Уметь: использовать конструктивные стратегии для достижения поставленной цели Владеть: навыками работы в команде

Код	Название компетенции	Код(ы)	Индикатор(ы)	Планируемые результаты обучения
	свою роль в команде	УК-3.2	Учитывает особенности собственного поведения, поведения других участников и команды в целом при реализации своей роли в команде	Уметь: определять особенности собственного поведения и поведения других участников и команды в целом при реализации своей роли в команде
		УК-3.3	Планирует свои действия для достижения заданного результата, анализирует их возможные последствия, при необходимости корректирует личные действия	Владеть: навыками планирования действий для достижения заданного результата
		УК-3.4	Эффективно взаимодействует с другими членами команды, в том числе осуществляет обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды, оценивает идеи других членов команды для достижения поставленной цели и представления результатов работы команды	Уметь: взаимодействовать с другими членами команды, осуществлять обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды Владеть: навыком взаимодействия с другими членами команды, навыками оценки идей других членов команды
		УК-3.5	Соблюдает установленные нормы и правила командной работы, несет личную ответственность за общий результат	Уметь: соблюдать установленные нормы и правила командной работы, нести личную ответственность за общий результат
		УК-3.6	Регулирует и преодолевает возникающие в команде разногласия, конфликты на основе учета интересов всех сторон	Владеть: навыками регулирования и преодоления возникающих в команде разногласий и конфликтов
		УК-3.7	Эффективно взаимодействует с участниками образовательного процесса, соблюдая психологически обоснованные правила и нормы общения, устанавливает и поддерживает продуктивные взаимоотношения в группе в целях организации конструктивного общения	Уметь: эффективно взаимодействовать с одноклассниками, в целях организации конструктивного общения
УК-5	Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах	УК-5.2	Учитывает при социальном и профессиональном общении историко-культурное наследие и социокультурные традиции различных социальных групп, этносов и конфессий, включая мировые религии, философские и этические учения	Знать: историко-культурное наследие и социокультурные традиции различных социальных групп, этносов и конфессий, включая мировые религии, философские и этические учения Уметь: учитывать при социальном и профессиональном общении историко-культурное наследие и социокультурные традиции различных социальных групп, этносов и конфессий, включая мировые религии, философские и этические учения

Код	Название компетенции	Код(ы)	Индикатор(ы)	Планируемые результаты обучения
		УК-5.3	Умеет конструктивно взаимодействовать с людьми с учетом их социокультурных особенностей в целях успешного выполнения профессиональных задач и усиления социальной интеграции	Владеть: навыками конструктивно взаимодействовать с людьми с учетом их социокультурных особенностей в целях успешного выполнения профессиональных задач и усиления социальной интеграции
УК-6	Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	УК-6.1	Осуществляет самодиагностику и применяет знания о своих личностных ресурсах для успешного выполнения учебной и профессиональной деятельности	Уметь: осуществлять самодиагностику и применять знания о своих личностных ресурсах для выполнения своей деятельности
		УК-6.2	Планирует перспективные цели собственной деятельности с учетом условий, средств, личностных возможностей и ограничений, этапов карьерного роста, временной перспективы развития деятельности и требований рынка труда	Уметь: планировать перспективные цели собственной деятельности с учетом условий, средств, личностных возможностей и ограничений
		УК-6.3	Определяет задачи саморазвития и профессионального роста, распределяет их на долго-, средне- и краткосрочные с обоснованием актуальности и определением необходимых ресурсов для их выполнения	Уметь: определять задачи саморазвития и профессионального роста, распределяет их на долго-, средне- и краткосрочные с обоснованием актуальности и определением необходимых ресурсов для их выполнения
		УК-6.4	Реализует намеченные цели и задачи деятельности с учетом условий, средств, личностных возможностей, этапов карьерного роста, временной перспективы развития деятельности и требований рынка труда	Уметь: реализовать намеченные цели и задачи деятельности с учетом условий, средств, личностных возможностей
		УК-6.5	Использует инструменты и методы управления временем при выполнении конкретных задач, проектов, при достижении поставленных целей	Владеть: навыками использования инструментов и методами управления временем при выполнении конкретных задач разработки ПО
		УК-6.6	Критически оценивает эффективность использования времени и других ресурсов относительно решения поставленных задач и полученного результата	Владеть: навыками оценки использования времени и других ресурсов относительно решения поставленных задач и полученного результата

12. Объем дисциплины в зачетных единицах/час. (в соответствии с уч. планом) – **3 / 108.**

Форма промежуточной аттестации – зачёт, курсовой проект

13. Виды учебной работы

Вид учебной работы	Трудоемкость			
	Всего	По семестрам		
		1 сем.	2 сем.	–
Аудиторные занятия	66	66	–	–

Вид учебной работы		Трудоемкость			
		Всего	По семестрам		
			1 сем.	2 сем.	–
в том числе:	лекции	16	8	8	–
	практические	16	8	8	–
	лабораторные	–	–	–	–
Самостоятельная работа		76	20	56	–
в том числе: курсовая работа (проект)		–	–	–	–
Форма промежуточной аттестации (зачет – 0 час. / экзамен – 36 час.)		–	–	–	–
Итого:		108	36	72	–

13.1. Содержание дисциплины

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела дисциплины	Реализация раздела дисциплины с помощью онлайн-курса, ЭУМК
1. Лекции			
1.5	«Быстрые» алгоритмы сортировки	Классические «быстрые» ($O(n \log(n))$) 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	
1.1	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	
1.2	AVL-деревья	AVL-деревья: идея, операции вставки и удаления, балансировка (R-/L-, RL-/LR-повороты), оценка сложности операций	
1.3	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	
1.4	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	

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела дисциплины	Реализация раздела дисциплины с помощью онлайн-курса, ЭУМК
1.5	Основы теории графов	Графы: основные понятия и определения; способы задания (хранения) графов (матрица смежности, списки смежности) и универсальный интерфейс представления графов для алгоритмов	
1.6	Обход графов, поиск в глубину, поиск в ширину	Реализация обхода графов (поиска) в глубину и ширину; отображение графов с помощью библиотеки Graphviz	
1.7	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	
1.8	Примеры практических задач на графах	Эйлеров граф, Гамильтонов граф; примеры практических задач, которые сводятся к задачам на графах	
2. Практические занятия			
2.1	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	
2.2	AVL-деревья	AVL-деревья: идея, операции вставки и удаления, балансировка (R-/L-, RL-/LR-повороты), оценка сложности операций	
2.3	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	
2.4	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	
2.5	Основы теории графов	Графы: основные понятия и определения; способы задания (хранения) графов (матрица смежности, списки смежности) и универсальный интерфейс представления графов для алгоритмов	
2.6	Обход графов, поиск в глубину, поиск в ширину	Реализация обхода графов (поиска) в глубину и ширину; отображение графов с помощью библиотеки Graphviz	
2.7	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	
2.8	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	«Быстрые» алгоритмы сортировки	1	1		6	8
2	Классификация структур данных, обзор коллекций языка Java	1	1		6	8
3	Односвязные и двусвязные списки, стеки, очереди	1	1		6	8
4	Деревья, двоичные деревья поиска	1	1		6	8
5	AVL-деревья	1	1		6	8
6	2-3-, 2-3-4- и красно-черные деревья	1	1		7	9
7	Хеширование (hash-таблицы)	2	2		8	12
8	Основы теории графов	2	2		8	12
13	Обход графов, поиск в глубину, поиск в ширину	2	2		8	12
14	Оптимизационные алгоритмы на графах (кратчайшие пути, минимальное остовное дерево)	2	2		7	11
15	Примеры практических задач на графах	2	2		8	12
	Итого:	16	16		76	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: http://e-maxx.ru/algo/
10	Алгоритмы: теория и практика. Методы [Электронный ресурс] : — Режим доступа: https://stepik.org/course/217/promo
11	Алгоритмы программирования и структуры данных [Электронный ресурс] : — Режим доступа: https://openedu.ru/course/ITMOUniversity/PADS/

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, видеокоммутатор, 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	Хеширование (hash-таблицы)	УК-2, УК-3, УК-5, УК-6	УК-2.1, УК-2.2, УК-2.3, УК-2.4, УК-2.5, УК-2.6, УК-3.1, УК-3.2, УК-3.3, УК-3.4, УК-3.5, УК-3.6, УК-3.7, УК-5.2, УК-5.3, УК-6.1, УК-6.2, УК-6.3, УК-6.4, УК-6.5, УК-6.6	Обязательные практические задания из пункта 20.1 (контроль и оценка выполнения)
2	Основы теории графов	УК-2, УК-3, УК-5, УК-6	УК-2.1, УК-2.2, УК-2.3, УК-2.4, УК-2.5, УК-2.6, УК-3.1, УК-3.2, УК-3.3, УК-3.4, УК-3.5, УК-3.6, УК-3.7, УК-5.2, УК-5.3, УК-6.1, УК-6.2, УК-6.3, УК-6.4, УК-6.5, УК-6.6	Обязательные практические задания из пункта 20.1 (контроль и оценка выполнения)
3	Обход графов, поиск в глубину, поиск в ширину	УК-2, УК-3, УК-5, УК-6	УК-2.1, УК-2.2, УК-2.3, УК-2.4, УК-2.5, УК-2.6, УК-3.1, УК-3.2, УК-3.3, УК-3.4, УК-3.5, УК-3.6, УК-3.7, УК-5.2, УК-5.3, УК-6.1, УК-6.2, УК-6.3, УК-6.4, УК-6.5, УК-6.6	Обязательные практические задания из пункта 20.1 (контроль и оценка выполнения)
4	Оптимизационные алгоритмы на графах (кратчайшие пути, минимальное остовное дерево)	УК-2, УК-3, УК-5, УК-6	УК-2.1, УК-2.2, УК-2.3, УК-2.4, УК-2.5, УК-2.6, УК-3.1, УК-3.2, УК-3.3, УК-3.4, УК-3.5, УК-3.6, УК-3.7, УК-5.2, УК-5.3, УК-6.1, УК-6.2, УК-6.3, УК-6.4, УК-6.5, УК-6.6	Обязательные практические задания из пункта 20.1 (контроль и оценка выполнения)
5	Примеры практических задач на графах	УК-2, УК-3, УК-5, УК-6	УК-2.1, УК-2.2, УК-2.3, УК-2.4, УК-2.5, УК-2.6, УК-3.1, УК-3.2, УК-3.3, УК-3.4, УК-3.5, УК-3.6, УК-3.7, УК-5.2, УК-5.3, УК-6.1, УК-6.2, УК-6.3, УК-6.4, УК-6.5, УК-6.6	Обязательные практические задания из пункта 20.1 (контроль и оценка выполнения)

№ п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Компетенция(и)	Индикатор(ы) достижения компетенции	Оценочные средства
6	Классификация структур данных, обзор коллекций языка Java	УК-2, УК-3, УК-5, УК-6	УК-2.1, УК-2.2, УК-2.3, УК-2.4, УК-2.5, УК-2.6, УК-3.1, УК-3.2, УК-3.3, УК-3.4, УК-3.5, УК-3.6, УК-3.7, УК-5.2, УК-5.3, УК-6.1, УК-6.2, УК-6.3, УК-6.4, УК-6.5, УК-6.6	Обязательные практические задания из пункта 20.1 (контроль и оценка выполнения)
7	Односвязные и двусвязные списки, стеки, очереди	УК-2, УК-3, УК-5, УК-6	УК-2.1, УК-2.2, УК-2.3, УК-2.4, УК-2.5, УК-2.6, УК-3.1, УК-3.2, УК-3.3, УК-3.4, УК-3.5, УК-3.6, УК-3.7, УК-5.2, УК-5.3, УК-6.1, УК-6.2, УК-6.3, УК-6.4, УК-6.5, УК-6.6	Обязательные практические задания из пункта 20.1 (контроль и оценка выполнения)
8	Деревья, двоичные деревья поиска	УК-2, УК-3, УК-5, УК-6	УК-2.1, УК-2.2, УК-2.3, УК-2.4, УК-2.5, УК-2.6, УК-3.1, УК-3.2, УК-3.3, УК-3.4, УК-3.5, УК-3.6, УК-3.7, УК-5.2, УК-5.3, УК-6.1, УК-6.2, УК-6.3, УК-6.4, УК-6.5, УК-6.6	Обязательные практические задания из пункта 20.1 (контроль и оценка выполнения)
Промежуточная аттестация 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 курсового проекта.
Перечень заданий:

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

№ п/п	Задание
8	Задача 8 – Графы 2 (интерактивное редактирование графа, ≥ 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
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

Примерный список тем курсовых работ:

1. «Быстрые» алгоритмы сортировки
2. Классификация структур данных, обзор коллекций языка Java
3. Односвязные и двусвязные списки, стеки, очереди
4. Деревья, двоичные деревья поиска
5. AVL-деревья

6. 2-3-, 2-3-4- и красно-черные деревья
7. Хеширование (hash-таблицы)
8. Основы теории графов
9. Обход графов, поиск в глубину, поиск в ширину
10. Оптимизационные алгоритмы на графах (кратчайшие пути, минимальное остовное дерево)