



1. Historie VT a selekce a iterace ve strukturovaném programování
2. Teorie informace a akcidenční tisk
3. Komprese, šifrování a strukturované programování, funkce
4. Právo a bezpečnost v IT a Linux/UNIX
5. Viry, malware a MS Windows
6. Procesor, základní deska a grafy a statistické funkce v tabulkovém procesoru
7. Paměti, ukládání dat a tabulkové kalkulátory
8. Karty (grafická, zvuková, síťová) a pole, vícerozměrná pole, pointer v jazyce C
9. Monitory a ukazovací zařízení a vrstvy v bitmapové grafice
10. Tiskárny a skenery a vektorová grafika – křivky
11. Sítě (technologie, topologie, HW) a hromadná korespondence
12. Služba sítě e-mail a ladění programu, debugging
13. Služby sítě www, vyhledávání, sociální sítě a událostmi řízené programování
14. Značkovací jazyky a modelové zapojení drátové a bezdrátové sítě
15. Relační databáze a CSS
16. Algoritmizace a 3D grafika
17. Grafický popis algoritmu (vývojový diagram, UML) a hladká sazba v textových procesorech (styly, automatické obsahy, záhlaví a zápatí)
18. Objektově orientované programování a úprava fotografie v bitmapové grafice
19. Principy objektově orientovaného přístupu a Typografická pravidla (oprava dokumentu)
20. Datové typy strukturovaných jazyků a prezentace
21. Fronta a zásobník a střih audia
22. Třídění/řazení, vyhledávací algoritmy a střih videa
23. Bitmapová grafika a skripty pro webové stránky
24. Video a HTML
25. Digitalizace analogového signálu/zvuku a rekurse

Ing. Petr Sadovský, Ph.D.
ředitel Gymnázia Matyáše Lercha

Mgr. Olga Padúchová
předsedkyně předmětové komise Inf