

# Informatyka – zagadnienia

## 1. Fraktale jako przykład wykorzystania rekurencji:

- co to jest rekurencja – algorytm rekurencyjny,
- fraktal - definicja,
- przykłady fraktali – drzewo binarne, płatek Kocha, trójkąt Sierpińskiego,
- programowanie dowolnego fraktala w języku LOGO (lub dowolnym innym)

## 2. Funkcje losowe losowe w arkuszu kalkulacyjnym i zliczanie wyników:

- los.zakr()
- licz.jeżeli()
- Symulacja rzutu dziesięcioma monetami (umiemy ułożyć arkusz)
- symulacja rzutu pięcioma kośćmi (umiemy ułożyć arkusz)

## 3. Sortowanie liczb – algorytmy sortujące:

- przykłady algorytmów sortujących
- zasada działania algorytmu sortowania bąbelkowego

## 4. Rzeczywistość wirtualna (VR) i rzeczywistość rozszerzona (AR) – na czym polega AR, podstawowa różnica VR - AR, zastosowania.

Wszystkie wymagane treści były realizowane na zajęciach w ciągu ostatnich kilku tygodni. Niezbędne wiadomości znajdziecie w notatkach z lekcji oraz w podręczniku.

Materiały z rzeczywistości wirtualnej i rozszerzonej (na lekcji pisaliśmy minireferat na ten temat) – zachęcam do uzupełnienia wiadomości o źródła internetowe