

14.	Temat: Stos i kolejka	180 minut
<p>Cel zajęć:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Poznanie podstawowych struktur abstrakcyjnych wykorzystywanych w zadaniach olimpijskich 		
<p>Efekty kształcenia. Uczeń i implementuje zna następujące struktury:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Stos, – Kolejka, – Kopiec binarny: Wstawianie elementu $O(\log n)$, Usuwanie elementu maksymalnego $O(\log n)$, Liniowe tworzenie nowego kopca z listy elementów, 		
<p>Przebieg zajęć:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nakreślenie celu zajęć. Uczniowie logują się na szkopuł.edu.pl (5 minut) 2. Omówienie zadania z pracy domowej (10 minut) wskazówki do rozwiązania zadania znajdują się w opisie poprzedniej lekcji. 3. Wykład (czas trwania około 40 minut) – patrz załączniki do lekcji: Stos kolejka i lista, oraz załącznik Drzewa 4. Turniej programistyczny (czas trwania około 120 minut) <ul style="list-style-type: none"> – 14.1. Wyrażenia nawiasowe – 14.2. Stwory – 14.3. K-wyważone drzewa – 14.4. Taśmy 5. Podsumowanie zajęć i zadanie pracy domowej (razem około 5 minut): <ul style="list-style-type: none"> – 14.5. Plakatowanie (OI16) – wykorzystanie stosu – Wyprzedaż – Wieże 		
<p>Materiały do samokształcenia:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Załączony do zajęć materiał przygotowany przez T.Kulczyńskiego, B.Osińskiego i W.Śmietankę „Stos kolejka i lista” – Niebieska książeczka Sprawozdanie z XVI Olimpiady Informatycznej 		