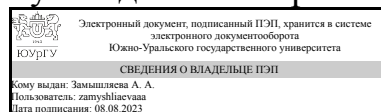


ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

УТВЕРЖДАЮ:
Руководитель направления



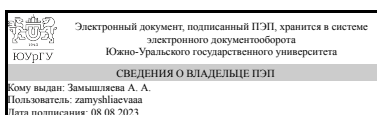
А. А. Замышляева

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины 1.О.16 Алгоритмы и структуры данных
для направления 01.03.02 Прикладная математика и информатика
уровень Бакалавриат
форма обучения очная
кафедра-разработчик Прикладная математика и программирование

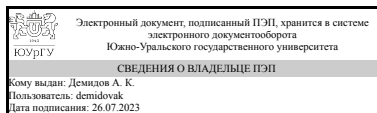
Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 01.03.02 Прикладная математика и информатика, утверждённым приказом Минобрнауки от 10.01.2018 № 9

Зав.кафедрой разработчика,
д.физ.-мат.н., проф.



А. А. Замышляева

Разработчик программы,
доцент



А. К. Демидов

1. Цели и задачи дисциплины

Цель: формирование устойчивого алгоритмического мышления; исследование фундаментальных свойств алгоритмов; изучение структур данных и методов работы с ними. Задачи: Изучить типовые структуры данных и методы их обработки. Научиться выбирать структуры данных, соответствующие требуемой эффективности и ограничениям конкретных прикладных и системных задач. Научиться применять изученные методы и средства, программируя конкретные задачи.

Краткое содержание дисциплины

Абстрактные структуры данных (АТД). Линейные АТД. Представление стека, очереди, последовательности. Нелинейные и рекурсивные структуры данных. Деревья. Представление множества и ассоциативного массива. Представление полиномов и быстрое преобразование Фурье. Представление матриц. Представление графов. Алгоритмы на графах. Алгоритмы для внешней памяти. Строковые алгоритмы. Представление геометрических объектов и алгоритмы вычислительной геометрии. Структуры данных для задач искусственного интеллекта.

2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Планируемые результаты освоения ОП ВО (компетенции)	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ОПК-2 Способен использовать и адаптировать существующие математические методы и системы программирования для разработки и реализации алгоритмов решения прикладных задач	Знает: структуры данных, применяемые в области прикладного программного обеспечения Умеет: выбирать структуры данных, адекватные конкретным проблемным и системным задачам программирования, и оценивать их эффективность

3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Перечень предшествующих дисциплин, видов работ учебного плана	Перечень последующих дисциплин, видов работ
Нет	1.О.29 Компьютерная графика, 1.О.24 Базы данных, 1.О.34 Функциональное и логическое программирование

Требования к «входным» знаниям, умениям, навыкам студента, необходимым при освоении данной дисциплины и приобретенным в результате освоения предшествующих дисциплин:

Нет

4. Объём и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 з.е., 108 ч., 72,5 ч. контактной работы

Вид учебной работы	Всего часов	Распределение по семестрам в часах
		Номер семестра
		4
Общая трудоёмкость дисциплины	108	108
<i>Аудиторные занятия:</i>	64	64
Лекции (Л)	32	32
Практические занятия, семинары и (или) другие виды аудиторных занятий (ПЗ)	0	0
Лабораторные работы (ЛР)	32	32
<i>Самостоятельная работа (СРС)</i>	35,5	35,5
Подготовка к экзамену	8	8
Выполнение РГР	15	15
Подготовка к лабораторным занятиям и контрольным работам	12,5	12.5
Консультации и промежуточная аттестация	8,5	8,5
Вид контроля (зачет, диф.зачет, экзамен)	-	экзамен

5. Содержание дисциплины

№ раздела	Наименование разделов дисциплины	Объем аудиторных занятий по видам в часах			
		Всего	Л	ПЗ	ЛР
1	Базовые структуры данных и алгоритмы их обработки	24	12	0	12
2	Специализированные структуры данных и алгоритмы	40	20	0	20

5.1. Лекции

№ лекции	№ раздела	Наименование или краткое содержание лекционного занятия	Кол-во часов
1	1	Абстрактные структуры данных (АТД). Линейные АТД. Представление стека, очереди, последовательности. Операции над ними и оценка эффективности.	2
2	1	Нелинейные и рекурсивные структуры данных.	2
3	1	Деревья. Представление дерева. Деревья бинарного поиска.	2
4	1	Сбалансированные деревья. Декартово дерево.	2
5	1	Деревья отрезков	2
6	1	Представление множества и ассоциативного массива (отображения). Хэш-таблицы.	2
7	2	Представление полиномов и быстрое преобразование Фурье.	2
8	2	Представление матриц. Алгоритм Штрассена.	2
9	2	Представление ориентированных и неориентированных графов. Поиск на графе (DFS, BFS). Алгоритм топологической сортировки.	2
10	2	Алгоритмы построения минимального остовного дерева. Алгоритм поиска максимального паросочетания.	2
11	2	Алгоритмы поиска кратчайших путей и максимального потока.	2
12	2	Алгоритмы сортировка и поиск для внешней памяти.	2

13	2	Алгоритмы поиска строки. Суффиксные деревья.	2
14	2	Представление геометрических объектов	2
15	2	Алгоритмы вычислительной геометрии.	2
16	2	Структуры данных для задач искусственного интеллекта.	2

5.2. Практические занятия, семинары

Не предусмотрены

5.3. Лабораторные работы

№ занятия	№ раздела	Наименование или краткое содержание лабораторной работы	Кол-во часов
1	1	Реализация и использование линейных структур данных	2
2	1	Реализация и использование списка общего вида	2
3	1	Реализация и использование дерева бинарного поиска	2
4	1	Реализация и использование декартова дерева	2
5	1	Реализация и использование дерева отрезков	2
6	1	Реализация и использование леса непересекающихся множеств	2
2	2	Реализация и использование алгоритмов теории чисел.	2
7	2	Реализация и использование полинома и алгоритма БПФ	2
8	2	Реализация и использование матрицы и алгоритма Штрассена	2
9	2	Реализация и использование алгоритмов поиска в графе	2
10	2	Реализация и использование алгоритмов построения MST и паросочетания	2
11	2	Реализация и использование алгоритмов поиска кратчайших путей	2
12	2	Реализация и использование алгоритма внешней сортировки	2
13	2	Реализация и использование алгоритма поиска строки	2
14	2	Реализация и использование геометрических объектов (точка, отрезок, многоугольник)	2
15	2	Реализация и использование алгоритма построения выпуклой оболочки	2

5.4. Самостоятельная работа студента

Выполнение СРС			
Подвид СРС	Список литературы (с указанием разделов, глав, страниц) / ссылка на ресурс	Семестр	Кол-во часов
Подготовка к экзамену	ЭУМД,осн.лит.1.гл.3-5,12-22,доп.лит.4,гл.1-6	4	8
Выполнение РГР	ЭУМД,осн.лит.1.гл.3-5,12-22,доп.лит.4,гл.1-6	4	15
Подготовка к лабораторным занятиям и контрольным работам	ЭУМД,осн.лит.1.гл.3-5,12-22,доп.лит.4,гл.1-6	4	12,5

6. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации

Контроль качества освоения образовательной программы осуществляется в соответствии с Положением о балльно-рейтинговой системе оценивания результатов учебной деятельности обучающихся.

6.1. Контрольные мероприятия (КМ)

№ КМ	Се-местр	Вид контроля	Название контрольного мероприятия	Вес	Макс. балл	Порядок начисления баллов	Учитывается в ПА
1	4	Текущий контроль	Семестровое РГР	5	50	РГР включает 25 заданий. Критерии оценивания - 2 балла за корректное решение каждого задания - 1 балл за решение с ошибкой - 0 баллов за отсутствие решения или полностью неправильное Максимальный балл — 50	экзамен
2	4	Текущий контроль	Контрольная работа 1	1	10	Контрольная работа включает 5 заданий для проверки теоретических знаний и применения их на практике - 2 балла за корректное решение каждого задания - 1 балл за решение с ошибкой - 0 баллов за отсутствие решения или полностью неправильное Максимальный балл — 10	экзамен
3	4	Текущий контроль	Контрольная работа 2	1	10	Контрольная работа включает 5 заданий для проверки теоретических знаний и применения их на практике - 2 балла за корректное решение каждого задания - 1 балл за решение с ошибкой - 0 баллов за отсутствие решения или полностью неправильное Максимальный балл — 10	экзамен
4	4	Текущий контроль	Работа на лабораторных занятиях	1	10	На лабораторных занятиях студент может быть вызван к доске для решения заданий. Критерии оценки. Самостоятельное решение задания у доски - 2 балла Решение задания у доски с частичными подсказками - 1 балл Решение под диктовку - 0 баллов Активность в обсуждении, нахождение ошибки в решении на доске - 0,5 балла	экзамен
5	4	Промежуточная аттестация	Экзамен	-	10	Критерии оценки Знает основные термины дисциплины (собеседование по билету) - 1 балл, иначе 0 баллов Правильный ответ на 1 вопрос билета - 2 балла, частичный ответ - 1 балл, иначе 0 баллов Правильный ответ на 2 вопроса билета - 2 балла, частичный ответ - 1 балл, иначе 0	экзамен

						баллов	
6	4	Бонус	Бонус	-	8	Критерии оценки 1) Решение задач на следующих олимпиадах по программированию: - командный чемпионат ЮУрГУ (по 0,5 балла за решенную задачу, но не более 3 баллов за соревнование). 2) Участие в Открытой международной студенческой Интернет-олимпиаде - отбор на 1 тур (по результатам олимпиады Прометей) без выхода во 2 тур - 1 балл - выход во 2 тур, без призового места - 2 балла - призовое место во 2 туре - 3 балла 3) Посещение всех занятий Посещение всех занятий (пропуски только по уважительной причине) - 2 балла Посещение от 85% до 99% занятий - 1 балла Посещение менее 85% занятий - 0 баллов Итого в сумме 8 баллов максимум	экзамен

6.2. Процедура проведения, критерии оценивания

Вид промежуточной аттестации	Процедура проведения	Критерии оценивания
экзамен	Возможно определение рейтинга студента по дисциплине по результатам текущего контроля в соответствии с п.2.6. Экзамен проводится в форме письменного ответа по билету и собеседования. После выдачи билета студенту предоставляется 1 час на подготовку ответа по теоретическим вопросам.	В соответствии с пп. 2.5, 2.6 Положения

6.3. Паспорт фонда оценочных средств

Компетенции	Результаты обучения	№ КМ					
		1	2	3	4	5	6
ОПК-2	Знает: структуры данных, применяемые в области прикладного программного обеспечения	+	+	+	+	+	+
ОПК-2	Умеет: выбирать структуры данных, адекватные конкретным проблемным и системным задачам программирования, и оценивать их эффективность	+	+	+	+	+	+

Типовые контрольные задания по каждому мероприятию находятся в приложениях.

7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Печатная учебно-методическая документация

а) основная литература:

Не предусмотрена

б) *дополнительная литература:*

Не предусмотрена

в) *отечественные и зарубежные журналы по дисциплине, имеющиеся в библиотеке:*

Не предусмотрены

г) *методические указания для студентов по освоению дисциплины:*

1. Катаргин, М. Ю. Алгоритмы и структуры данных: учеб. пособие по направлению "Приклад. математика и информатика" и др. Челябинск : Издательский Центр ЮУрГУ, 2015

из них: учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студента:

1. Катаргин, М. Ю. Алгоритмы и структуры данных: учеб. пособие по направлению "Приклад. математика и информатика" и др. Челябинск : Издательский Центр ЮУрГУ, 2015

Электронная учебно-методическая документация

№	Вид литературы	Наименование ресурса в электронной форме	Библиографическое описание
1	Основная литература	Электронно-библиотечная система издательства Лань	Седжвик, Р. Алгоритмы на C++ : учебное пособие / Р. Седжвик. — 2-е изд. — Москва : ИНТУИТ, 2016. — 1772 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. https://e.lanbook.com/book/100565
2	Дополнительная литература	Электронно-библиотечная система издательства Лань	Павлов, Л. А. Структуры и алгоритмы обработки данных : учебник для вузов / Л. А. Павлов, Н. В. Первова. — 3-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Лань, 2021. — 256 с. — ISBN 978-5-8114-7259-8. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. https://e.lanbook.com/book/156929
3	Методические пособия для самостоятельной работы студента	Электронный каталог ЮУрГУ	Катаргин, М. Ю. Алгоритмы и структуры данных: учеб. пособие по направлению "Приклад. математика и информатика" и др. Челябинск : Издательский Центр ЮУрГУ, 2015 http://www.lib.susu.ac.ru/ftd?base=SUSU_METHOD&key=000552798

Перечень используемого программного обеспечения:

1. -MinIDE (сборка из SciTE, MinGW C/C++, GDB)(бессрочно)
2. Microsoft-Visual Studio(бессрочно)

Перечень используемых профессиональных баз данных и информационных справочных систем:

Нет

8. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Вид занятий	№	Основное оборудование, стенды, макеты, компьютерная техника,
-------------	---	--

	ауд.	предустановленное программное обеспечение, используемое для различных видов занятий
Лабораторные занятия	333 (3б)	компьютеры, компилятор С++, проектор
Лекции	336 (3б)	проектор, компьютер