

Klasa 2d – semestr I

| | Kartkówka | Sprawdzian 1 | Sprawdzian 2 |
|--------------|---|--|--|
| SOISK | <p>Podstawy sieci:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Co to jest sieć komputerowa? • Rodzaje sieci ze względu na sposób dostępu do zasobów • Rodzaje sieci ze względu na obszar działania • Podstawowe elementy sieci | <p>Sieci komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Podstawowe elementy sieci • Okablowanie: <ul style="list-style-type: none"> ○ Kabel koncentryczny ○ Skrzętka ○ Światłowód • Urządzenia sieciowe <ul style="list-style-type: none"> ○ Karta sieciowa ○ Karta bezprzewodowa ○ Wzmacniak ○ Koncentrator ○ Przełącznik ○ Most ○ Router ○ Punkt dostępowy sieci bezprzewodowej • Topologie sieciowe • Model OSI • Warstwy modelu OSI • Model TCP/IP • Protokoły w modelu TCP/IP: Ethernet, Frame Relay, ATM, IP, ICMP, ARP, RARP, TCP, UDP, Telnet, FTP, SMTP, POP, HTTP, SSH, DNS, NFS, SNMP | <p>Adresacja IP:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klasy adresów IP • Port komunikacyjny, gniazdo • Adres sieci, rozgłoszeniowy • Adres prywatny, publiczny • Maski podsieci • Algebra Boole'a • Podział sieci na podsieci |

| | Sprawdzian 1 | Sprawdzian 2 | Praca na lekcji |
|--------------|---|--|---|
| PSIOB | <p>Podstawy Pascala:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Struktura programu w języku Pascal ▪ Typy zmiennych: całkowite, rzeczywiste, tekstowe ▪ Podstawowe funkcje: writeln, readln, readkey, clrscr, ... ▪ Operator := ▪ Instrukcja warunkowa <p>Napisać prosty program</p> | <p>Algorytmy:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Co to jest algorytm ▪ Sposoby zapisu algorytmu ▪ Elementy graficzne algorytmu (schematu blokowego) ▪ Analiza algorytmu ▪ Rysowanie prostego algorytmu obliczeniowego | <p>Zadanie z Pascala:</p> <p><i>Prosty program obliczeniowy wg schematu:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ nazwa programu ▪ załadowanie modułu ▪ deklaracja zmiennych ▪ początek programu <ul style="list-style-type: none"> ○ czyszczenie ekranu ○ wczytanie danych ○ obliczenie wyniku ○ wyświetlenie wyniku ○ oczekiwanie na wciśnięcie klawisza ▪ koniec programu |