

14.	Temat: Stos i kolejka	180 minut
Cel zajęć: <ul style="list-style-type: none"> – Poznanie podstawowych struktur abstrakcyjnych wykorzystywanych w zadaniach olimpijskich 		
Efekty kształcenia. Uczeń i implementuje zna następujące struktury: <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, 		
Przebieg zajęć: <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 30 minut) – patrz załącznik do lekcji (Stos kolejka i lista) 4. Turniej programistyczny (czas trwania około 130 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 		
Materiały do samokształcenia: <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 		