

Maturita z informatiky

Pod níže uvedenými odkazy zpracovávejte maturitní témata, zpracovaná témata můžete dále upravovat a doplňovat...

Teoretické (A) otázky

1. [Historie VT](#)
2. [Teorie informace](#)
3. [Kompresce a šifrování](#)
4. [Právo a bezpečnost v IT](#)
5. [Viry a malware](#)
6. [Procesor a základní deska](#)
7. [Paměti a ukládání dat](#)
8. [Rozšiřující \(přídavné\) karty](#)
9. [Monitory a ukazovací zařízení](#)
10. [Tiskárny a skenery](#)
11. [Sítě \(technologie, topologie, HW\)](#)
12. [Služby sítě: e-mail](#)
13. [Služby sítě: www, vyhledávání, sociální sítě](#)
14. [Značkovací jazyky](#)
15. [Relační databáze](#)
16. [Algoritmizace](#)
17. [Grafický popis algoritmu \(vývojový diagram, UML\)](#)
18. [Objektově orientované programování](#)
19. [Principy objektově orientovaného přístupu](#)
20. [Datové typy strukturovaných jazyků](#)
21. [Fronta a zásobník](#)
22. [Třídění/řazení a vyhledávací algoritmy](#)
23. [Bitmapová grafika](#)
24. [Video](#)
25. [Digitalizace analogového signálu/zvuku](#)

Praktické (B) otázky

1. [Selekce a iterace ve strukturovaném programování](#)
2. [Akciční tisk](#)
3. [Strukturované programování, funkce](#)
4. [Linux/Unix](#)
5. [MS Windows](#)
6. [Grafy a statistické funkce v tabulkovém procesoru](#)
7. [Tabulkové kalkulátory](#)
8. [Pole, vícerozměrná pole a pointery](#)
9. [Vrstvy v bitmapové grafice](#)
10. [Vektorová grafika a křivky](#)

From:

<http://wiki.gml.cz/> - **GMLWiki**

Permanent link:

<http://wiki.gml.cz/informatika:maturita:uvod?rev=1572818277>

Last update: **03. 11. 2019, 22.57**

