

## M A T U R I T N Í O K R U H Y Z I V T

1. Informace a jejich význam
2. Technické vybavení počítačů
3. Struktura datových sítí a přenos dat
4. Operační systémy, aplikační software
5. Rastrová a vektorová počítačová grafika, multimédia
6. Správa a ochrana dat
7. Elektronická komunikace, etické zásady a právní normy
8. Internet, WWW stránky
9. Textové editory, korespondence, formuláře
10. Textové editory, struktura a formátování textu, typografická pravidla
11. Prezentace
12. Tabulkový procesor – vytvoření a formátování tabulky
13. Tabulkový procesor – práce s daty a jejich vizualizace
14. Databáze – návrh a vytvoření
15. Databáze – získávání informací a jejich vizualizace
16. Algoritmizace úloh, základní datové typy a příkazy v programovacím jazyce C#
17. Programování v jazyce C# – podmínky
18. Programování v jazyce C# – cykly, pole, řetězec
19. Programování v jazyce C# - třídy, metody, vstup / výstup do souboru
20. Programování Arduino a dalších mikrokontrolerů