

Přednáškový rozvrh JKSP2026

Den			
Neděle	<p>Základy algoritmizace, složitosti a datových struktur <i>Kačka Vomelová, Honza Černý</i></p> <p>Základy jazyka C++ <i>Michal Kodad</i></p> <p>Asynchronní programování <i>Jirka Kalvoda, Standa Lukeš</i></p>	<p>Základy algoritmizace, složitosti a datových struktur <i>Kačka Vomelová, Honza Černý</i></p> <p>Objektově orientované programování <i>Michal Kodad</i></p> <p>Hledání v textu <i>Jirka Kalvoda, Standa Lukeš</i></p>	
Pondělí	<p>Základy programování <i>Kačka Vomelová, Honza Černý</i></p> <p>Datové struktury pro pokročilé <i>Standa Lukeš</i></p> <p>Python <i>Jirka Kalvoda</i></p>	<p>Základy programování <i>Kačka Vomelová, Honza Černý</i></p> <p>Neuronové sítě <i>Michal Kodad</i></p> <p>Teorie her <i>Ondra Chwiedziuk</i></p>	<p>Principy počítačů <i>David „Dejwut“ Pacák, Standa Lukeš</i></p> <p>Umělá inteligence <i>Honza Černý</i></p> <p>Lineární algebra pro začátečníky <i>Ondra Chwiedziuk, Lukáš Veškrna</i></p>
Středa	<p>Shadery <i>Kuba Pelc</i></p> <p>Architektura Internetu <i>CZ.NIC</i> <i>Ondřej Zajíček</i></p>	<p>Systém pro správu verzí Git <i>Marian Šámal, Jirka Kalvoda</i></p> <p>Logické programování <i>Honza Černý, Standa Lukeš</i></p> <p>Programování na grafické kartě <i>Kuba Pelc</i></p>	
Čtvrtek	<p>Grafy & algoritmy <i>Kačka Vomelová</i></p> <p>Zpracování dat <i>Standa Lukeš</i></p> <p>Jak funguje web? <i>Jakub Hampl, Jirka Kalvoda</i></p>		<p>Debugování v IDE a bez něj <i>Vladimír Sklenár, Standa Lukeš</i></p> <p>Základy Linuxu <i>Marian Šámal, Jirka Kalvoda</i></p> <p>Pokročilý Python <i>David „Dejwut“ Pacák, Michal Kodad</i></p>
Pátek	<p>Základy sítí <i>David „Dejwut“ Pacák, Jirka Kalvoda</i></p> <p>Herní algoritmy <i>Michal Kodad</i></p> <p>Evoluční algoritmy <i>Honza Černý</i></p>		