

Koło informatyczne dla szkół ponadgimnazjalnych

# Informatyka

## Europejska



Wiesława Amietszajewa



**Helion**  
EDUKACJA

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Autor oraz Wydawnictwo HELION dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autor oraz Wydawnictwo HELION nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Redaktor prowadzący: Tomasz Waryszak  
Projekt okładki: ULABUKA

Materiały graficzne na okładce zostały wykorzystane za zgodą Shutterstock.

Wydawnictwo HELION  
ul. Kościuszki 1c, 44-100 GLIWICE  
tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63  
e-mail: [helion@helion.pl](mailto:helion@helion.pl)  
WWW: <http://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Drogi Czytelniku!  
Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres  
<http://helion.pl/user/opinie/iekolp>  
Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Dodatkowe materiały do książki można znaleźć pod adresem:  
<ftp://ftp.helion.pl/przyklady/iekolp.zip>

ISBN: 978-83-246-6615-7

Copyright © Helion 2013

Printed in Poland.

- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

- [Księgarnia internetowa](#)
- [Lubię to! » Nasza społeczność](#)

# ..... Spis treści

<b>Rozdział 1. Odkrywamy i stosujemy algorytmy</b>	<b>7</b>
1.1. Wstęp	7
1.2. Struktura programu	8
1.3. Lista bibliotek używanych w przykładach	9
1.4. Najczęściej używane typy danych i przykłady deklaracji	9
1.5. Podstawowe konstrukcje algorytmiczne	10
1.5.1. Instrukcja warunkowa	10
1.5.2. Instrukcje iteracyjne	12
1.5.3. Operacje na łańcuchach	13
1.6. Przykłady programów wykorzystujących opisane konstrukcje	14
1.7. Algorytmy numeryczne i teorioliczne	21
1.7.1. Obliczanie pierwiastka kwadratowego — algorytm Newtona-Raphsona	22
1.7.2. Obliczanie miejsca zerowego funkcji metodą połowienia przedziałów — metoda bisekcji	23
1.7.3. Obliczanie pola obszaru pod krzywą w zadanym przedziale w układzie współrzędnych — całkowanie numeryczne	23
1.7.4. Rozszerzony algorytm Euklidesa	25
1.7.5. Arytmetyka modularna	28
1.7.6. Chińskie twierdzenie o resztach (jedno z najważniejszych w teorii liczb i kryptografii)	30
1.7.7. Potęgowanie modularne	32
1.8. Algorytmy rekurencyjne	36
1.8.1. Ciąg Fibonacciego	39
1.8.2. QuickSort	40
1.8.3. Problem Józefa Flawiusza	41
1.9. Struktury danych	42
1.9.1. Drzewa	43
1.9.2. Stos	49
1.9.3. Kolejka	51
1.9.4. Kopiec	52
1.10. Algorytmy grafowe	54
1.10.1. Reprezentacja grafu w pamięci komputera	55
1.10.2. Przeszukiwanie grafu	58
1.10.3. Przeszukiwanie wszerek BFS	59

1.10.4. Przeszukiwanie w głąb DFS	63
1.10.5. Cykl Eulera — przez każdą krawędź przechodzimy tylko raz	64
1.10.6. Cykl Hamiltona	66
1.11. Elementy teorii gier	68
1.11.1. Gra w życie	68
1.11.2. Gra logiczna NIM	71
1.11.3. Dodawanie nimliczb	73
1.11.4. Mnożenie nimliczb	73
1.11.5. Potęgowanie nimliczb	74
1.12. Sprawdź się — zadania na koniec rozdziału	75

## **Rozdział 2. Matematyka finansowa — arkusz kalkulacyjny pomocnikiem młodego inwestora** **85**

2.1. Stopy procentowe	85
2.2. Kredyty, lokaty, depozyty, renty	87
2.3. Cash flow	95
2.4. Sprawdź się — zadania na koniec rozdziału	97

## **Rozdział 3. Linux** **100**

3.1. Pierwsze uruchomienie	101
3.2. Powłoki	103
3.3. Struktura systemu	104
3.4. Terminal	105
3.5. Połączenie z siecią bezprzewodową	107
3.5.1. Zapora sieciowa (firewall)	108
3.6. Podstawowe polecenia w trybie tekstowym	111
3.6.1. Składnia poleceń	112
3.6.2. Zarządzanie katalogami	112
3.6.3. Znaczenie znaków	114
3.7. Prawa dostępu	114
3.8. Zarządzanie użytkownikami i grupami	117
3.9. Procesy	121
3.9.1. Stany procesów	121
3.9.2. Polecenia służące do zarządzania procesami	121
3.10. Zarządzanie pakietami, źródłami, archiwami	123

3.11. Skrypty	126
3.11.1. Tworzenie skryptu	126
3.11.2. Uruchamianie skryptu	127
3.11.3. Instrukcje warunkowe i iteracyjne w skryptach	129
3.11.4. Wywoływanie skryptu z parametrami	130
3.12. Okna dialogowe	132
3.12.1. Składnia poleceń	133
3.13. Informacje sieciowe, komunikacja	136
3.13.1. Informacja o interfejsach sieciowych	136
3.13.2. Wyświetlenie aktywnych połączeń	136
3.13.3. Wyświetlenie bramy domyślnej	136
3.13.4. Komunikacja między użytkownikami	137
3.14. Serwer WWW	137
3.15. Tworzenie dysków startowych z pamięci USB	139
3.16. Instalacja Ubuntu obok Windowsa	140
3.16.1. Zmiana kolejności uruchamiania systemów	142
3.17. Sprawdź się — zadania na koniec rozdziału	143

## **Rozdział 4. Sieciowi eksperci** **145**

4.1. Budowa i działanie	145
4.1.1. Podział sieci	145
4.1.2. Topologie sieci	146
4.2. Modele sieciowe, standardy komunikacyjne	146
4.2.1. Model OSI (Open Systems Interconnection)	147
4.2.2. Model TCP/IP	147
4.2.3. Kapsułkowanie danych	148
4.2.4. Sposoby transmisji danych	149
4.3. Podstawowe urządzenia sieciowe	149
4.3.1. Karta sieciowa	149
4.3.2. Wtórnik (repeater)	149
4.3.3. Koncentrator (hub)	149
4.3.4. Most (bridge)	149
4.3.5. Przetątnik (switch)	150
4.3.6. Router	150
4.4. Media sieciowe	150

4.5. Podstawy adresowania hostów	151
4.5.1. Adresy fizyczne (sprzętowe)	151
4.5.2. Adresy logiczne	151
4.5.3. Adresowanie klasowe	153
4.5.4. Adresowanie bezklasowe	155
4.6. Przepustowość i przepływność pasma	158
4.7. Kontrola ruchu w sieci	159
4.7.1. Praktyczne polecenia	159
4.7.2. Geograficzne śledzenie tras i jakości łącza	162
4.7.3. Usługi i porty	163
4.7.4. Ochrona prywatności	164
4.8. Sprawdź się — zadania na koniec rozdziału	168

## ..... 1.11. Elementy teorii gier

### Definicja

**Teoria gier** to dział matematyki zajmujący się badaniem optymalnych zachowań w przypadku sytuacji konfliktowych. Celem gracza w każdej grze jest oczywiście wygrana, która łączy się z osiągnięciem korzyści (zebranie skarbów, zdobycie władzy czy po prostu przetrwanie, przeżycie). Teorie gier mają zastosowanie w wielu dziedzinach. Ich zadaniem jest badanie strategii, jakie powinien przyjąć gracz, żeby osiągnąć jak najlepszy wynik.

Przy opracowywaniu strategii zawsze należy brać pod uwagę:

- zbiór graczy,
- reguły,
- możliwe straty,
- możliwe wyniki,
- wypłaty (korzyści).

Zajmiemy się analizą popularnych problemów w teorii gier — grą w życie i grą logiczną NIM.

### 1.11.1. Gra w życie

W drugiej połowie XX wieku John Conway wymyślił grę, która zdobyła bardzo dużą popularność. Gra jest modelem rodzenia się, ewolucji, śmierci kolonii organizmów. Rozgrywa się w przestrzeni (dwuwymiarowa plansza podzielona na komórki) i czasie (kolejne pokolenia).

Grę rozpoczynamy od „zasiedlenia” komórek.

Zasady gry według Conwaya:

- Martwa komórka, która ma trzech sąsiadów, rodzi się.
- Żywa komórka pozostaje żywa, jeżeli ma dwóch lub trzech sąsiadów.

- Jeżeli żywa komórka ma mniej niż dwóch sąsiadów, umiera z samotności.
- Jeżeli żywa komórka ma więcej niż trzech sąsiadów, umiera z zatłoczenia.

Do komputerowej realizacji tego algorytmu wykorzystamy tablicę, która będzie symulować kolonię żywych organizmów. Komórki niezamieszkałe zapełniamy literą „o”, pojawienie się organizmu zaznaczamy literą „x”. Potrzebna nam jest druga plansza, która przechowuje stan kolejnego pokolenia. Zawartości kolonii nie możemy zmieniać dynamicznie, bo przecież procesy „rodzenia się” i „umierania” zachodzą w tym samym czasie.

Tworzymy dwie plansze o rozmiarze stosownym do symulacji, którą chcemy przeprowadzić. Wypełniamy je na początku „o” (oczyszczamy z intruzów ☺). Kontrolnie możemy wyświetlić, że wszystko jest gotowe.

```
char plansza[20][20];
char nowa_plansza [20][20];
int i,j,w,k,ilosc=0,pokolenie,p=0;
for( i=0;i<20;i++)
{ for ( j=0;j<20;j++)
  { plansza[i][j]='o';
    nowa_plansza [i][j]='o';
    cout<<plansza[i][j]<<" ";
  }
}
```

Następnie zasiedlamy kolonię, podając współrzędne wiersza (w) i kolumny (k), gdzie ma „pojawić się życie”. Przy wyborze miejsc do zasiedlenia pamiętajmy, żeby w żadnym pokoleniu nie przekroczyć zakresu tablicy. Zmienna ilość określa, ile mamy żywych organizmów do zasiedlenia. Wyświetlimy sobie od razu schemat naszej kolonii.

```
cin>>ilosc;
for (int l=0; l<ilosc; l++)
{cin>>w;
 cin>>k;
 plansza[w][k]='x';
}
cout<<"Koloniam: "<<endl;
for( i=0;i<20;i++)
{ for (int j=0;j<20;j++)
  cout<<plansza[i][j]<<" ";
  cout<<endl;
}
```



Pozostało nam napisanie fragmentu kodu, który zawiera zasady gry. Żeby nie „wyskoczyć” poza planszę, proponuję zacząć od indeksów równych 1 i skończyć na 15. Oczywiście można uzupełnić program o funkcję informującą, czy w aktualnym rozmiarze tablicy możliwy jest dalszy rozwój, do czego zachęcam.

Poniższy fragment kodu wykona symulację dla jednego pokolenia. Jeżeli chcemy symulacji dla  $n$ -tego, należy wywołać go  $n$ -krotnie.

```
for (i=1; i<15;i++)
  for (j=1; j<15; j++)

//Zmienna zliczająca liczbę sąsiadów
  {ilosc=0;
  //Pojawia się nowe życie
  if (plansza[i-1][j-1]=='x') ilosc++;
  if (plansza[i-1][j]=='x') ilosc++;
  if (plansza[i-1][j+1]=='x') ilosc++;
  if (plansza[i][j-1]=='x') ilosc++;
  if (plansza[i][j+1]=='x') ilosc++;
  if (plansza[i+1][j-1]=='x') ilosc++;
  if (plansza[i+1][j]=='x') ilosc++;
  if (plansza[i+1][j+1]=='x') ilosc++;
  if (ilosc==3) nowa_plansza[i][j]='x';
  //Nic się nie zmienia
  if (ilosc==2) nowa_plansza[i][j]=plansza[i][j];
  //Organizm umiera z zatłoczenia
  if (ilosc>3) nowa_plansza[i][j]='o';
  //Organizm umiera z samotności
  if (ilosc<2) nowa_plansza[i][j]='o';
  }
//Funkcja kopiująca struktury, w konkretnym przypadku tablicę
//„nowa_plansza” do „plansza” (kolejne pokolenie jest bazowym
//dla następnego). Trzecim argumentem jest funkcja określająca
//liczbę kopiowanych elementów
memcpy(plansza, nowa_plansza, sizeof(plansza));
```

Mamy już wszystkie fragmenty gry. Pozostaje połączyć je w całość. Powodzenia!

**Zadanie 1.28** Wykorzystując napisany program, sprawdź, jak będzie wyglądać kolonia bakterii w piątym pokoleniu dla struktur przedstawionych na rysunku 1.17.



```

int main ()
{int rzad1[10],rzad2[10],rzad3[10];;
  int rzad, ilosc;
  int i,i1=0,i2=0,i3=0,gracz1,gracz2,numer=0;
  srand(time(NULL));
  for (i=0; i<10; i++)
    {rzad1[i]=rand()%2;
     if (rzad1[i]==1) i1++;
    }
  for (i=0; i<10; i++)
    {rzad2[i]=rand()%2;
     if (rzad2[i]==1) i2++;
    }
  for (i=0; i<10; i++)
    {rzad3[i]=rand()%2;
     if (rzad3[i]==1) i3++;
    }
  wyswietl(i1,i2,i3);

  while ((i1+i2+i3)>0)
    {numer++;
     if (numer%2==0) cout<<"Gracz 2"<<endl;
     else cout<<"Gracz 1"<<endl;
     cout<<"podaj numer wiersza i ile zabierasz"<<endl;
     cin>>rzad;
     cin>>ilosc;
     if (rzad==1) i1=i1-ilosc;
     if (rzad==2) i2=i2-ilosc;
     if (rzad==3) i3=i3-ilosc;
     wyswietl(i1,i2,i3);
     if (i1+i2+i3==0) cout<<"Wygrana!!"<<endl;
    }
  system("pause");
  return 0;
}

```

Przeprowadź symulację (możesz oczywiście zmienić liczbę wierszy i kamyków) i zastanów się nad zwycięską strategią. Czy potrafisz napisać program, w którym jednym z grających jest komputer?

W klasycznej grze wygrywa ten, kto zabierze ostatni element. Strategią wygrywającą jest ta, w której suma wartości elementów (dodawanie nimliczb) jest równa 0. Tylko... co to są te nimliczby?

Nimliczby — liczby, które różnią się od liczb naturalnych sposobem wykonywania działań.

### 1.11.3. Dodawanie nimliczb

- Suma dwóch równych nimliczb wynosi 0:  $7 \oplus 7 = 0$ .
- Jeżeli większa z nimliczb jest potęgą dwójki, dodaje się je jak zwykłe liczby:  $8 \oplus 7 = 15$ .

Dodawanie nimliczb odpowiada operacji XOR (w C++ operator `^`) na cyfrach rozwinięcia dwójkowego danej liczby.

Dodajmy dwie liczby:

$$37_D = 100101_B$$

$$51_D = 110011_B$$

Wynikiem operacji XOR jest prawda wtedy, gdy oba elementy są różne (1 XOR 1 = FAŁSZ, 0 XOR 0 = FAŁSZ, 0 XOR 1 = PRAWDA, 1 XOR 0 = PRAWDA).

XOR	100101 <sub>B</sub>	37 <sub>D</sub>
	110011 <sub>B</sub>	51 <sub>D</sub>
NIM — suma	010110 <sub>B</sub>	22 <sub>D</sub>

$$37 \oplus 51 = 22$$

Powyższe działanie w C++ zapisujemy tak:

```
wynik = 37 ^ 51;
```

### 1.11.4. Mnożenie nimliczb

- Jeżeli większa z nimliczb jest równa elementowi ciągu 1, 2, 4, 16, 256, ..., to mnożenie odbywa się na zwykłych zasadach.
- Jeżeli nimliczbę mnoży się przez siebie, to wynik jest równy sumie dwóch nimliczb — jej samej i części całkowitej jej połowy:  $9 \odot 9 = 9 \oplus 9/2 = 9 \oplus 4 = 13$ .

### 1.11.5. Potęgowanie nimliczb

- Potęgowanie odbywa się na standardowych zasadach — poprzez wielokrotne mnożenie nimliczb, czyli:

$$x^3 = x * x * x.$$

**Zadanie 1.29** Napisz program — kalkulator wykonujący operacje dodawania, mnożenia i potęgowania nimliczb. Korzystanie z niego podczas gry w NIM ułatwi wygrywanie 😊

Powróćmy do strategii wygrywającej. Mamy trzy rzędy elementów.

Numer rzędu	Elementy	Ilość w systemie dziesiętnym	Ilość w systemie binarnym
1	I I I I I	5	101
2	I I I I I I I	7	111
3	I I I	3	011
NIM suma (operacja XOR)		$5 \wedge 7 \wedge 3 = 1$	001

Żeby NIM suma była równa 0, wystarczy z dowolnego rzędu zabrać jeden element. Znajdziemy się wtedy na pozycji wygrywającej.

Istnieje ryzyko, że liczba elementów do zabrania przekracza liczbę elementów w największym stosie. Jak w tym przykładzie.

Numer rzędu	Elementy	Ilość w systemie dziesiętnym	Ilość w systemie binarnym
1	I I I I I I I I I	9	1001
2	I I I I I I I	7	0111
3	I I I	3	0011
NIM suma (operacja XOR)		$9 \wedge 7 \wedge 3 = 13$	1101

W takiej sytuacji należy od otrzymanej liczby odjąć liczbę elementów w największym stosie i zostawić na nim liczbę elementów równą otrzymanej różnicy:

$$13 - 9 = 4$$

Zabieramy  $9 - 4 = 5$

Numer rzędu	Elementy	Ilość w systemie dziesiętnym	Ilość w systemie binarnym
1	I I I I	4	100
2	I I I I I I I	7	111
3	I I I	3	011
NIM suma (operacja XOR)		$4 \wedge 7 \wedge 3 = 0$	000

FTP

**Zadanie 1.30** Napisz program pt. „Gra NIM” dla trzech stosów po 10 elementów. Jednym z grających jest komputer.

**Zadanie 1.31** Zmień w swoim programie warunek wygranej — ten, kto zabiera ostatni element, przegrywa.

# PROGRAM PARTNERSKI

GRUPY WYDAWNICZEJ HELION



1. ZAREJESTRUJ SIĘ
2. PREZENTUJ KSIĄZKI
3. ZBIERAJ PROWIZJĘ

Zmień swoją stronę WWW  
w działający bankomat!

**Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!**

<http://program-partnerski.helion.pl>

GRUPA WYDAWNICZA

 **Helion SA**

## **Informatyka bez tajemnic, czyli jak przerosnąć mistrza**

Nie można oderwać Cię od monitora? Inni pytają Cię, co w sieci piszczy? Zastanawiasz się, jak używać komputera przy wypełnianiu Twoich codziennych obowiązków? Jeśli tak, lekturę czas zacząć — i ruszyć na podobój świata rządzącego się zero-jedynkowymi prawami.

- Dowiedz się, jak przekazywać informacje komputerom za pomocą algorytmów.
- Zostań mistrzem arkuszy kalkulacyjnych, a może nawet — w przyszłości — wielkim finansistą.
- Rozgryź tajniki darmowego systemu operacyjnego Linux.
- Stań się prawdziwym sieciowym guru!

Zmusz komputer do pracy według Twoich wytycznych dzięki opanowaniu jego sposobu myślenia! Poszerz swoją wiedzę o kluczowe zagadnienia z informatyki i wykorzystaj ją w praktyce.

Z książką do dodatkowych zajęć komputerowych z serii **Informatyka Europejska** uczniowie szkół ponadgimnazjalnych będą systematycznie poszerzać swoją wiedzę informatyczną. Pomoże im to w przygotowaniach do matury z informatyki oraz zachęci do udziału w konkursach. Książka zawiera wiele zestawów ćwiczeń i krótkich zadań z rozwiązaniami, które nie powielają materiału przerabianego na lekcjach.

***Spraw, aby to komputery służyły Tobie i spełniały Twoje zachcianki!***

# Wciśnij Enter i do dzieła!

<http://edukacja.helion.pl>

Nr katalogowy: 12416



Księgarnia internetowa:  
<http://helion.pl>



Zamówienia telefoniczne:  
**0 801 339900**



**0 601 339900**

 **Helion**  
EDUKACJA

Sprawdź najnowsze promocje:

• <http://helion.pl/promocje>

Książki najchętniej czytane:

• <http://helion.pl/bestsellery>

Zamów informacje o nowościach:

• <http://helion.pl/nowosci>

Helion SA  
ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice  
tel.: 32 230 98 63  
e-mail: [helion@helion.pl](mailto:helion@helion.pl)  
<http://helion.pl>

**helion.pl**  
księgarnia  
internetowa

ISBN 978-83-246-6615-7



9 788324 666157

Informatyka w najlepszym wydaniu