

OBSAH

1. ZÁKLADY INFORMATIKY	5
Význam informací v rozhodování a řízení – Signál, údaj, data, informace – Kvantum a cena informací – Kódování – Pořizování informací – Kontrola – Ukládání a vyřazování – Zpracování – Tvůrčí využití – Ukázka tvorby informačního systému – Computer Aided – Mezigenerační přenos informací.	
2. VÝBĚR POČÍTAČE	20
Účel nasazení počítače – Kompatibilita – Cena řízení – Kategorizace PC – Procesory – Sběrnice počítače – Video karty VGA – Řadiče disků a disky – Monitory – Konstrukční provedení – Osnova nákupu počítače – Závěr.	
3. ZÁKLADY ALGORITMIZACE	27
Rekurzivní algoritmy – Pořádání – Základní datové struktury – Jazyk.	
4. MANUÁLY A HELP	34
Manuály k perifériím počítače – Myš – Tiskárna – Helpy – MS DOS Help – MS-DOS Shell Help.	
5. NÁSTAVBY K MS-DOSU	43
Program Norton Commander – Okna – Funkce volané klávesami F2 až F8 – Hlavní menu – Popis funkce HELP – Přehled nejužívanějších kláves – Jiné nastavbové programy.	
6. MICROSOFT WINDOWS	56
Okno – Správce programů (Program Manager) – Seskupení – Hlavní skupina (Main) – Správce souborů (File Manager) – Ovládací panel (Control panel) – Instalace Windows (Windows Setup) – Obsah schránky (Clipboard) – MS DOS Prompt – Příslušenství – Paintbrush – Write – Kartotéka (Cardfile) – Mapa značek – Poznámkový blok – Makrokamera – Balíčkováč – Hodiny – Kalkulačka – Diář – Propojení a vkládání objektů – Klady a záporny Windows.	
7. TEXTOVÉ EDITORY	77
Základy práce s textovým editorem – Základní práce s textem – Grafická úprava – Tisk – Možnosti pokročilých text. editorů – Graf. úprava textu u pokročilých text. editorů – Rámečky – Automatické číslování kapitol – Seznamy a odkazy – Styly – Doplnkové funkce – Specifikace text. editorů pod MS Windows – Závěr.	
8. GRAFICKÉ EDITORY	89
Základní dělení – Formáty ukládání grafiky do souboru – Rastrové formáty – Vektorové formáty – Rastrové editory – Vektorové editory – Popis ostatních programů Corel Draw 5.0.	
9. TABULKOVÉ PROCESORY	97
Místo tabulkových procesorů mezi programy osob. počítačů – Podstata – Některá formální pravidla – Práce v tabulkách – Vkládání vzorců – Další možnosti tabulkových procesorů – Grafická prezentace dat – Nejdůležitější vestavěné funkce tabulkových procesorů.	
10. DATABÁZE	112
Členění databázových systémů – Příklad struktury jednoduché relační databáze – Typy údajů ve struktuře databáze – Databázové programy – Příklad jednoduché relační databáze – Postup řešení při použití databázového systému FoxPro – Otevření nového databázového souboru	

– Naplnění databáze údaji – Základní operace – Zjišťování počtu dat – Prohlížení a opravy vět – Přidání vět – Zobrazení vět databáze podle indexu – Zobrazení vybraných vět – Vytváření programů v systému FoxPro – Závěr.	
11. INTEGROVANÝ SOFTWARE	126
Historický vývoj – Výhody integrace aplikací – Popis konkrétních integrovanych aplikací – Microsoft Works – Microsoft Office – Microsoft Office Professional – Ms BackOffice – Novel PerfectOffice – Lotus SmartSuite – Závěr.	
12. POČÍTAČOVÉ SÍTĚ	132
Pojem „počítačová síť“ – Typy sítí – Lokální počítačové sítě (LAN) – Rozlehlé počítačové sítě (WAN) – Topologie sítí – Sběrnice (Bus) – Hvězda (Star) – Kruh (Ring) – Realizace fyzického propojení počítačů – Arcnet – Token Ring – Ethernet – Další (X.25, FDDI, ATM...) – Síťové operační systémy (NOS) – Praktické využívání počítač. sítí – NOS typu „peer to peer“ – NOS typu „klient-server“ – Jak se síť pracuje uživatel – Závěr.	
13. ZÁKLADY PROGRAMOVÁNÍ V JAZYCE PASCAL	144
Jednotky jazyka Pascal – Proměnná, struktura programu – Charakteristika dat. programů – Základní příkazy – Příkazy jednoduché – Příkazy strukturované – Práce v integrovaném prostředí Turbo Pascalu – Modulové jednotky a jejich význam – Jednotka System – Jednotka CRT – Práce s polem – Práce s řetězci – Datový typ char – Datový typ řetězec – Procedury a funkce – Prucedury – Funkce – Blokovaná struktura programu – Práce s disk. soubory.	
14. GRAFICKÉ PROSTŘEDKY JAZYKA TURBO PASCAL	177
15. SIMULACE A ŘÍZENÍ PROCESŮ	190
Simulace diskrétního determinovaného procesu – Simulace spojitého procesu – Simulace náhodného procesu – Řízení procesů – Podpora simulace – Virtuální realita.	
16. OBJEKTOVĚ ORIENTOVANÉ PROGRAMOVÁNÍ	202
Základní pojmy OOP – Vlastnosti OOP – Demontrace OOP v Turbo Pascalu – Zapouzdření metod do objektu – Definice metod – Možnosti definování objektů a jejich použití – Objekty a jednotky – Zapouzdření akcí a dat – Rozšiřování objektů – Dědění statických metod – Mechanismus virtuálních metod – Kompatibilita objektových typů – Virtuální metody – Pozdější vazba – Procedury nebo metody? – Rozšiřitelnost objektů – Metody statické nebo virtuální? – Dynamické objekty – Destruktory.	
17. UMĚLÁ INTELIGENCE	221
Historie – Vymezení umělé inteligence – Řešení úloh – Počítačové vidění – Porozumění přirozenému jazyku – Robotika – Expertní systémy – Znalosti – Adaptace a učení – Neuronové sítě – Závěr.	
18. APLIKAČNÍ PROGRAMY	229
Vazba AP na systémové programy – AP koncového uživatele – Tvorba AP – Hlediska při nákupu hotových AP – Co by měla obsahovat smlouva o tvorbě AP na zakázku.	
19. ANTIVIROVÁ OCHRANA A BEZPEČNOST DAT	240
Viry a ochrana proti nim – Antivirové programy – Antivirová pravidla uživatele PC.	