

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Wprowadzenie do programowania w logice, PG_00210601						
Kierunek studiów	Informatyka (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2026/2027		
Poziom kształcenia	II stopnia		Grupa zajęć		Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć fakultatywnych		
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni		
Rok studiów	1		Język wykładowy		polski		
Semestr studiów	2		Liczba punktów ECTS		6.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia		egzamin		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Matematyki, Fizyki i Informatyki -> Instytut Informatyki -> Zakład Sztucznej Inteligencji						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr hab. Christoph Schwarzweller, prof. UG				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	30.0	0.0	30.0	0.0	0.0	60
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	60		0.0		0.0	60
Cel przedmiotu	Wprowadzenie do programowania w logice na podstawie języka programowania Prolog						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[INFMU2_W03] ma pogłębioną wiedzę na temat paradygmatów i architektur programowania oraz zaawansowanych konstrukcji programistycznych; zna aktualne trendy w językach programowania		Student ma wiedzy o paradygmacie "Programowanie w logice"		[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny		
	[INFMU2_U03] potrafi projektować i analizować pod kątem złożoności obliczeniowej oraz budować algorytmy		Student analizuje programy w Prologu (drzewa SLD)		[SU4] test/egzamin - ustny lub pisemny		
	[INFMU2_U03] projektuje, analizuje pod kątem poprawności i złożoności obliczeniowej oraz buduje algorytmy z wykorzystaniem zaawansowanych technik programistycznych i struktur danych		Student projektuje algorytmy w Prolog.		[SU4] test/egzamin - ustny lub pisemny		
	[INFMU2_W03] ma pogłębioną wiedzę na temat paradygmatów programowania oraz zaawansowanych konstrukcji programistycznych; zna aktualne trendy w językach programowania		Student zna model programowania w logice i jego realizacja w Prolog.		[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny		

Treści przedmiotu	1. Wprowadzenie		
	2. Wstęp do języka Prolog		
	3. Teoretyczne podstawy programowania w logice		
	4. Kolejne elementy języka Prolog		
	5. Techniki i zastosowania programowania w logice		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	egzamin	51.0%	100.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	I. Bratko, Prolog - Programming for Artificial Intelligence	
	Uzupełniająca lista lektur	S. Reeves, M. Clarke, Logic for Computer Science	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania			
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.