

OBSAH

TABULKY	7
TABULKY	8
ZÁKLADY PRÁCE S TABULKOU	9
ZÁKLADNÍ FUNKCE	11
RELATIVNÍ A ABSOLUTNÍ ADRESY BUNĚK	13
FORMÁT BUNĚK	14
INFORMAČNÍ SYSTÉMY	17
INFORMAČNÍ SYSTÉMY	18
PODSTATA INFORMAČNÍHO SYSTÉMU	18
CO JE TO INFORMAČNÍ SYSTÉM?	22
ŠKOLNÍ INFORMAČNÍ SYSTÉM	25
VÝZNAM INFORMAČNÍCH SYSTÉMŮ PRO SPOLEČNOST	28
STRUKTURA DAT V INFORMAČNÍCH SYSTÉMECH	34
DATABÁZE	36
TABULKA (ZÁKLADNÍ NÁSTROJ PRO STRUKTUROVANÉ UKLÁDÁNÍ DAT)	36
SPRÁVNÝ NÁVRH TABULEK (ZÁKLAD FUNGUJÍCÍHO SYSTÉMU)	42
PRAVIDLA PŘI NÁVRHU TABULEK	46
OVĚŘENÍ DAT PŘI JEJICH VKLÁDÁNÍ DO TABULEK	47
HROMADNÉ ZPRACOVÁNÍ DAT	55
HROMADNÉ ZPRACOVÁNÍ DAT	56
ZDROJE VELKÝCH SOUBORŮ DAT	56
ZÁKLADNÍ OPERACE S VELKÝMI SOUBORY DAT	58
ŘAZENÍ DAT	61
FILTRY A FILTROVÁNÍ DAT	64
VIZUALIZACE DAT	72
PODMÍNĚNÉ FORMÁTOVÁNÍ	73
FUNKCE A VZORCE U HROMADNÝCH DAT	83
PRÁCE S ŘETĚZCI (ANALÝZA A ZPRACOVÁNÍ TEXTU)	85
ODHAD ZÁVISLOSTÍ V DATECH	88
OPAKOVACÍ ÚLOHY	93
PROGRAMOVÁNÍ	105
PROGRAMOVÁNÍ	106
KRÁTKÉ OPAKOVÁNÍ	106
PODMÍNKY PROGRAMU	109
OPERÁTORY	110
PARALELNÍ ÚLOHY	119
ZÁKLADNÍ PRINCIPY PŘI TVORBĚ PROGRAMŮ	127
ZÁKLADNÍ PRINCIPY PROGRAMOVÁNÍ	128
JAK SE VYVÍJÍ PROGRAM?	128
UX DESIGN (NÁVRH PROGRAMU A VZÁJEMNÉ ZÁVISLOSTI)	130
UI DESIGN (VIZUÁLNÍ PODOBA PROGRAMU)	131
PŘÍPRAVA PROJEKTU – KINO	135