

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО
ОБРАЗОВАНИЯ РФ
МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ
КУЛЬТУРЫ И СПОРТА РА
ГОУ ВПО РОССИЙСКО-АРМЯНСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ

ИНСТИТУТ МАТЕМАТИКИ И ИНФОРМАТИКИ

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор института
математики и информатики,
физ.-мат. наук
А. А. Дарбинян



02.02.2024 г.

ПРОГРАММА

для поступления в магистратуру

по направлению 01.04.02 «Прикладная математика и
информатика»

(Магистерская программа - Искусственный интеллект и машинное обучение
(Artificial Intelligence and Machine Learning))

ЕРЕВАН 2024 г.

Перечень вопросов по дисциплинам кафедры математики и математического моделирования

1. Предел последовательности. Необходимое и достаточное условие Коши для сходимости последовательностей.
2. Предел монотонных последовательностей. Число ϵ .
3. Основные теоремы о непрерывных функциях (I и II теоремы Больцано-Коши, I и II теоремы Вейерштрасса).
4. Равномерная непрерывность, теорема Кантора.
5. Основные теоремы о дифференцируемых функциях (теоремы Ферма, Ролля, Лагранжа).
6. Формула Тейлора. Приближенное вычисление элементарных функций при помощи формулы Тейлора.
7. Определение определенного интеграла, формула Ньютона-Лейбница.
8. Теоремы о среднем значении определенного интеграла.
9. Полный дифференциал функции от многих переменных, его геометрическая интерпретация.
10. Экстремумы функции от многих переменных.
11. Решение линейных дифференциальных уравнений I порядка.
12. Однородные и приводимые к однородным дифференциальные уравнения.
13. Уравнения в полных дифференциалах. Интегрируемый множитель.
14. Решение линейных однородных дифференциальных уравнений n -ого порядка с постоянными коэффициентами. Случай простых и кратных корней.
15. Метод простой итерации для решения нелинейных алгебраических уравнений.
16. Метод секущих и метод касательных (метод Ньютона) для решения нелинейных алгебраических уравнений, сходимость этих методов.
17. Итерационные методы для решения систем линейных алгебраических уравнений (метод Якоби (метод простой итерации), метод Гаусса -Зейделя) и их сходимость.
18. Задача интерполяции. Интерполяционный многочлен Лагранжа и погрешность аппроксимации.
19. Квадратурные формулы. Обобщенные формулы прямоугольников, трапеций, Симпсона и их погрешность аппроксимации.
20. Численные решения обыкновенных дифференциальных уравнений I порядка, методы Эйлера и Рунге-Куты.

Литература

1. Ильин В.А., Садовничий В.А., Сендов В.Л. Математический анализ. I, II тома
2. Фихтенгольц Г.М. Курс дифференциального и интегрального исчисления. I, II, III тома
3. Рудин У. Основы математического анализа
4. Понтрягин Л.С. Обыкновенные дифференциальные уравнения
5. Петровский И.Г. Лекции по теории обыкновенных дифференциальных уравнений
6. Бахвалов Н.С., Жуков Н.П., Кобельков Г.М. Численные методы. М., 2000
7. Акопян Ю.Р. Основы численных методов. Часть 1,2. изд. РАУ, Ереван, 2005
8. Карапетян Г.А., Микилян М.А., Мелконян А.А. Дифференциальные уравнения в примерах и задачах. РАУ 2009г.

Перечень вопросов по дисциплинам кафедры математической кибернетики

Часть I. Алгебра. Теория вероятностей и математическая статистика.

1. Определитель n -го порядка и ее свойства. Теорема об определителе произведения матриц
2. Описание обратимых матриц. Правило Крамера.
3. Теорема Кронекера – Капелли. Пространство решений систем линейных однородных уравнений, его размерность.
4. Теорема о ранге произведения матриц.
5. Описание простых многочленов над полем действительных чисел.
6. Теорема о размерности суммы подпространств.
7. Теорема о размерности ядра и образа линейного отображения.
8. Канонический вид квадратичной формы. Закон инерции.
9. Алгоритм ортогонализации Грамма-Шмидта.
10. Вероятностное пространство, формула полной вероятности, теорема Байеса.
11. Законы больших чисел. Сходимость последовательностей случайных величин. Теоремы Чебышева, Хинчина.
12. Нормальное распределение и центральная предельная теорема. Теорема Ляпунова.
13. Эмпирическое (выборочное) распределение и выборочные характеристики, их свойства. Теорема Гливенко.
14. Оценка неизвестных параметров. Классификация оценок. Методы получения точечных оценок (метод моментов, метод наибольшего правдоподобия).

Часть II. Математическая логика. Теория алгоритмов. Дискретная математика. Исследование операций.

1. Определение графа, способы задания. Маршруты и циклы в графах, эйлеровы циклы (необходимое и достаточное условие), гамильтоновы циклы (достаточное условие).
2. Деревья, теорема Кэлли. Алгоритм построения минимального остового дерева.
3. Плоские графы. Теорема Эйлера. Теорема Понтрягина-Куратовского (без доказательства).
4. Задача линейного программирования и методы ее решения.
5. Сети, потоки в сетях, разрезы. Теорема о максимальном потоке и минимальном разрезе.
6. Классификация игр. Матричные игры. Смешанные стратегии. Теорема о минимаксе.

ЛИТЕРАТУРА

1. Винберг Э.Б., Курс алгебры, М., Факториал, Пресс, 2002.
2. Кострикина А.И., Введение в алгебру, М., Наука, 1977.
3. Фаддеев Д.К. Лекции по алгебре. М.Наука, 1984.
4. Курош А.Г., Курс высшей алгебры, М.Наука.
5. Севастьянов Б.А. Курс теории вероятностей и математической статистики. М., "Наука", 1982.
6. Гнеденко Б.В. Теория вероятностей. М., 1970.
7. С.В.Яблонский. Введение в дискретную математику. М., 1979.
8. Айгнер М. Комбинаторная теория. М., "Мир", 1982.
9. Оре О. Теория графов, М., Мир, 1969.
10. Таха И.Х. Введение в исследование операций. М., 2005.
11. Боровков А.А. Математическая статистика. М.Наука, 1984.

Перечень вопросов по дисциплинам кафедры системного программирования

1. Массивы. Массивы на стеке, динамические массивы. Арифметические действия с указателями. Принципы реализации и сложность операций для массивов с динамически изменяемым размером.(напр. `std::vector`, `JavaList`, `C# ArrayList`).
2. Типы памяти в программах. Статическая память, стек, куча. Управление памятью в стеке. Управление памятью в куче. Умные указатели.
3. Автоматическая сборка мусора, `mark-sweep` алгоритм.
4. Функции, реализация вызова функций с помощью стека. Способы (по значению, по ссылке) и механизмы (стек, регистры) передачи параметров. Стоимость вызова функции, встраивание как механизм оптимизации (`inlining`).
5. Рекурсивные функции. Использование рекурсии - факторы быстродействия и использования памяти. Оптимизация хвостовой рекурсии (`tail call elimination`).
6. Функции как значения, указатели на функции/делегаты, безымянные функции (лямбда-выражения), свертки (`closure`).
7. Классы как реализация абстрактных типов данных. Принцип инкапсуляции. Члены классов (данные, методы). Объекты класса, размещение объектов на стеке/в куче. Реализация классов в статически типизированных ОО-языках программирования (`C++`, `Java`, `C#`).
8. Интерфейсы и абстрактные классы. Наследование и виртуальные вызовы, полиморфизм времени исполнения. Реализация наследования и виртуальных вызовов в статически типизированных ОО-языках программирования (`C++`, `Java`, `C#`).
9. Бинарное дерево. Рекурсивные и нерекурсивные алгоритмы обхода бинарных деревьев. Бинарное дерево поиска. Сбалансированность.
10. Самобалансирующиеся деревья (`AVL`, красно-черные).
11. Бинарный поиск в отсортированном массиве, сложность. Построение бинарного дерева поиска на основе отсортированного массива.
12. Структура данных пирамида (`heap data structure`), пирамидальная сортировка (`heap sort`). Очередь с приоритетами (`priority queue`), реализация с помощью пирамиды и сбалансированных бинарных деревьев поиска.
13. Односвязные и двусвязные списки. Поиск, добавление и удаление элементов, сложность этих операций.
14. Структура данных стек (`stack`), применение. Реализация стека на основе динамического массива и связанного списка.
15. Структура данных очередь (`queue`), применение. Реализация очереди на основе динамического массива и связанного списка.
16. Сортировка массива, теоретический нижний предел сложности. Быстрая сортировка (`quick sort`), сортировка вставкой (`insertion sort`).

17. Сортировка массива. Стабильность сортировки. Сортировка вставкой, слиянием (insertion sort, merge sort).
18. Графы, реализация алгоритмов поиска в ширину и в глубину. Алгоритм Дейкстры.
19. Хэш-таблицы, способы реализации, сложность поиска.
20. Регулярные языки и регулярные выражения. Примеры. Распознавание регулярного языка конечным автоматом.

Литература

1. Дейтел Х.М Дейтел П.Дж. Как программировать на C++.-М.:Изд-во "БИНОМ",2001. (или эквиваленты для Java или C#)
2. Modern C++ Design: Generic Programming and Design Patterns Applied by Andrei Alexandrescu, Addison-Wesley, 2001
3. Jones, Richard; Hosking, Antony; Moss, Eliot (2011-08-19). The Garbage Collection Handbook: The Art of Automatic Memory Management. CRC Applied Algorithms and Data Structures Series. Chapman and Hall/CRC.
4. Страуструп, Бьерн. Язык программирования C++. -М.: Изд-во "БИНОМ",2001.
5. Т. Кормен, Ч. Лейзерсон, Р. Ривест, К. Штайн, "Алгоритмы: Построение и анализ", 3-е издание, М. "Вильямс" 2013
6. Кнут Д.Э. Искусство программирования. Том 1. Основные алгоритмы. Третье издание. Перевод с английского. Под общей редакцией Ю.В. Козаченко. (Москва: Издательский дом «Вильямс», 2002)
7. Ахо А., Ульман Д. Теория синтаксического анализа, перевода и компиляции.М.:Мир,1978.
8. Ахо А., Сети Р., Ульман Д. Компиляторы: принципы, технологии, инструменты. Изд. дом "Вильямс", второе издание, 2008
9. Э.Таненбаум. Современные операционные системы. 3-е издание
10. Э. Таненбаум. Архитектура компьютера, 6-е издание
11. Гарсиа-Молина Г., Ульман Дж., Уидом Дж. - Системы баз данных
12. К. Дейт. Введение в системы баз данных. М.,Изд-во "Вильямс", 2001г.
13. В.Г.Олифер, Н.А. Олифер. Компьютерные сети. Принципы, технологии, протоколы. СПб. Изд-во "Питер", 2010г.