

	ΔΕ 25/6		ΤΡ 26/6		ΤΕ 27/6		ΠΕ 28/6		ΠΑ 29/6	
	Senior	Junior	Senior	Junior	Senior	Junior	Senior	Junior	Senior	Junior
09:00-10:00	Διαδικαστικά		Γράφοι 1 (Νάκος)	Γράφοι 1 (Παπασύρου) {Hands on}	Αλγόριθμοι 2 {Practice, hellenico} (Παπασύρου, Χατζημήχος)	Αλγόριθμοι 1 (Νάκος, Ζαμπετάκης)	Αλγόριθμοι 3 (Αξιώτης) {Practice, hellenico}	Αλγόριθμοι 3 (Αρσένης, Ζήνδρος)	Εξέταση 3 {Exam, hellenico}	
10:00-11:00	STL και best practices (Παπασύρου) {Hands on}	Προγραμματιστικές τεχνικές (Ζήνδρος) {Hands on}								
11:00-12:00										
12:00-13:00										
13:00-14:00					Υπολογιστική γεωμετρία (Χατζημήχος)	Εξέταση 1 {Exam, hellenico}	Γράφοι 2 (Φωτάκης)	Εξέταση 2 {Exam, hellenico}		
14:00-15:00	Προηγμένες δομές δεδομένων (Χατζημήχος) {Hands on}	Δομές δεδομένων (Αξιώτης, Ζήνδρος) {Hands on}	Αλγόριθμοι 1 (Φωτάκης)	Γράφοι 2 (Αρσένης) {Practice, hellenico}	Εξέταση 1 {Exam, hellenico}	Αλγόριθμοι 2 (Παπασύρου) {Practice, hellenico}	Εξέταση 2 {Exam, hellenico}	Αλγόριθμοι 4 (Παπασύρου) {Practice, hellenico}	Λήξη, αποτελέσματα	
15:00-16:00										
16:00-17:00										

Πρόγραμμα Senior

Διαδικαστικά	[0.5]	Παπασπύρου
1. C++ STL και best practices - debugging, στρατηγική ανάπτυξης προγράμματος	[3.5]	Παπασπύρου
2. Προηγμένες δομές δεδομένων - binary indexed trees, union find, hash tables, tries	[3.0]	Χατζημύχος
3. Γράφοι - αναπαράσταση, διάσχιση DFS, BFS - topological sorting, cycles, shortest paths - spanning trees	[2.0]	Νάκος
4. Συνδυαστική και θεωρία αριθμών	[2.0]	Νάκος
5. Αλγόριθμοι I - divide and conquer, greedy - dynamic programming	[3.0]	Φωτάκης
6. Αλγόριθμοι II - practice (dynamic programming) - string algorithms	[3.0]	Παπασπύρου Χατζημύχος
7. Υπολογιστική γεωμετρία - ccw, τομές ευθυγράμμω, graham scan, convex hull,	[2.0]	Χατζημύχος
8. Αλγόριθμοι III - set algorithms, bitwise operators - practice (brute force)	[3.0]	Αξιώτης
9. Αλγόριθμοι IV - more dynamic programming	[2.0]	Φωτάκης
Εξέταση (1+1+2 = 4 προβλήματα)	[8.0]	

Πρόγραμμα Junior

Διαδικαστικά	[0.5]	Παπασπύρου
1. Προγραμματιστικές τεχνικές - βασικές αρχές προγραμματισμού - πολυπλοκότητα - αναδρομή - brute force	[3.5]	Ζήνδρος
2. Δομές δεδομένων - arrays, lists, queues, stacks, trees	[3.0]	Αξιώτης Ζήνδρος
3. Γράφοι I - αναπαράσταση - διάσχιση DFS, BFS	[4.0]	Παπασπύρου
4. Γράφοι II - Dijkstra - practice (graph algorithms)	[3.0]	Αρσένης
5. Αλγόριθμοι I - κόσκινα - divide and conquer - greedy	[3.0]	Νάκος Ζαμπετάκης
6. Αλγόριθμοι II - practice (Αλγόριθμοι I)	[2.0]	Παπασπύρου
7. Αλγόριθμοι III - dynamic programming	[3.0]	Αρσένης Ζήνδρος
8. Αλγόριθμοι IV - practice (Αλγόριθμοι III)	[2.0]	Παπασπύρου
Εξέταση (1+1+2 = 4 προβλήματα)	[8.0]	