Kupon zgłoszenia rozwiązania zadań z przedmiotu *Logika dla Informatyków*

Kupon należy wypełniać czytelnie, bez skreśleń, drukowanymi literami. W polu „Prowadzący” należy wpisać inicjały prowadzącego ćwiczenia. Zadania zgłoszone do rozwiązania należy zaznaczać przez postawienie wyraźnego krzyżyka w prostokącie z numerem zadania. W polach poniżej zaznaczonych numerów należy wpisać ilości punktów przewidzianych za rozwiązanie danego zadania, a w polu „Suma” — sumę tych punktów.

Kupon należy wypełnić **koniecznie przed** rozpoczęciem zajęć i wręczyć prowadzącemu. Jakiekolwiek poprawki po oddaniu kuponu są niedopuszczalne. Kupon bez wpisanego nazwiska uważa się za nieważny.

Kupon zgłoszenia rozwiązania zadań z przedmiotu *Logika dla Informatyków*

Kupon należy wypełniać czytelnie, bez skreśleń, drukowanymi literami. W polu „Prowadzący” należy wpisać inicjały prowadzącego ćwiczenia. Zadania zgłoszone do rozwiązania należy zaznaczać przez postawienie wyraźnego krzyżyka w prostokącie z numerem zadania. W polach poniżej zaznaczonych numerów należy wpisać ilości punktów przewidzianych za rozwiązanie danego zadania, a w polu „Suma” — sumę tych punktów.

Kupon należy wypełnić **koniecznie przed** rozpoczęciem zajęć i wręczyć prowadzącemu. Jakiekolwiek poprawki po oddaniu kuponu są niedopuszczalne. Kupon bez wpisanego nazwiska uważa się za nieważny.

Kupon zgłoszenia rozwiązania zadań z przedmiotu *Logika dla Informatyków*

Kupon należy wypełniać czytelnie, bez skreśleń, drukowanymi literami. W polu „Prowadzący” należy wpisać inicjały prowadzącego ćwiczenia. Zadania zgłoszone do rozwiązania należy zaznaczać przez postawienie wyraźnego krzyżyka w prostokącie z numerem zadania. W polach poniżej zaznaczonych numerów należy wpisać ilości punktów przewidzianych za rozwiązanie danego zadania, a w polu „Suma” — sumę tych punktów.

Kupon należy wypełnić **koniecznie przed** rozpoczęciem zajęć i wręczyć prowadzącemu. Jakiekolwiek poprawki po oddaniu kuponu są niedopuszczalne. Kupon bez wpisanego nazwiska uważa się za nieważny.

Kupon zgłoszenia rozwiązania zadań z przedmiotu *Logika dla Informatyków*

Kupon należy wypełniać czytelnie, bez skreśleń, drukowanymi literami. W polu „Prowadzący” należy wpisać inicjały prowadzącego ćwiczenia. Zadania zgłoszone do rozwiązania należy zaznaczać przez postawienie wyraźnego krzyżyka w prostokącie z numerem zadania. W polach poniżej zaznaczonych numerów należy wpisać ilości punktów przewidzianych za rozwiązanie danego zadania, a w polu „Suma” — sumę tych punktów.

Kupon należy wypełnić **koniecznie przed** rozpoczęciem zajęć i wręczyć prowadzącemu. Jakiekolwiek poprawki po oddaniu kuponu są niedopuszczalne. Kupon bez wpisanego nazwiska uważa się za nieważny.

Kupon zgłoszenia rozwiązania zadań z przedmiotu *Logika dla Informatyków*

Kupon należy wypełniać czytelnie, bez skreśleń, drukowanymi literami. W polu „Prowadzący” należy wpisać inicjały prowadzącego ćwiczenia. Zadania zgłoszone do rozwiązania należy zaznaczać przez postawienie wyraźnego krzyżyka w prostokącie z numerem zadania. W polach poniżej zaznaczonych numerów należy wpisać ilości punktów przewidzianych za rozwiązanie danego zadania, a w polu „Suma” — sumę tych punktów.

Kupon należy wypełnić **koniecznie przed** rozpoczęciem zajęć i wręczyć prowadzącemu. Jakiekolwiek poprawki po oddaniu kuponu są niedopuszczalne. Kupon bez wpisanego nazwiska uważa się za nieważny.

Kupon zgłoszenia rozwiązania zadań z przedmiotu *Logika dla Informatyków*

Kupon należy wypełniać czytelnie, bez skreśleń, drukowanymi literami. W polu „Prowadzący” należy wpisać inicjały prowadzącego ćwiczenia. Zadania zgłoszone do rozwiązania należy zaznaczać przez postawienie wyraźnego krzyżyka w prostokącie z numerem zadania. W polach poniżej zaznaczonych numerów należy wpisać ilości punktów przewidzianych za rozwiązanie danego zadania, a w polu „Suma” — sumę tych punktów.

Kupon należy wypełnić **koniecznie przed** rozpoczęciem zajęć i wręczyć prowadzącemu. Jakiekolwiek poprawki po oddaniu kuponu są niedopuszczalne. Kupon bez wpisanego nazwiska uważa się za nieważny.