

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ «Программирование приложений»

по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки
09.03.01 «Информатика и вычислительная техника» (уровень бакалавриата)

Направленность (профиль): Программно-техническое обеспечение автоматизированных систем
Общий объем дисциплины – 7 з.е. (252 часов)

В результате освоения дисциплины у обучающихся должны быть сформированы компетенции с соответствующими индикаторами их достижения:

- ПК-1.1: Кодирует на языках программирования и верифицирует результаты кодирования;
- ПК-3.1: Создает эскизы интерфейсов;
- ПК-10.1: Формализует поставленную профессиональную задачу;
- ПК-10.2: Разрабатывает алгоритмы решения профессиональных задач;
- ПК-10.5: Использует типовые решения, библиотеки программных модулей, шаблоны и классы объектов;
- ПК-10.6: Разрабатывает компоненты программно-технического обеспечения автоматизированных систем;

Содержание дисциплины:

Дисциплина «Программирование приложений» включает в себя следующие разделы:

Форма обучения заочная. Семестр 3.

Объем дисциплины в семестре – 3 з.е. (108 часов)

Форма промежуточной аттестации – Экзамен

1. Введение в Java и C#. Понятие JRE, JDK, платформы .NET. Структура, компиляция и выполнение программы на Java и C#. Типы данных. Переменные, константы и операции. Операторы. Консольный ввод-вывод данных. Формализация поставленных профессиональных задач. Проектирование и разработка программных компонентов автоматизированных систем на языках программирования Java и C#. Верификация результатов кодирования..

2. Массивы в Java и C#. Создание одномерных и двумерных массивов. Классы Arrays и Array: назначение и примеры использования. Оператор цикла foreach. Разработка алгоритмов решения профессиональных задач с использованием массивов, их кодирование на языках программирования Java и C#..

3. Методы в Java и C#. Понятие и определение метода. Варианты вызова метода. Способы передачи параметров в методы. Разработка алгоритмов решения профессиональных задач с использованием статических методов, их кодирование на языках программирования Java и C#..

Форма обучения заочная. Семестр 4.

Объем дисциплины в семестре – 4 з.е. (144 часов)

Форма промежуточной аттестации – Экзамен

1. Использование меток, кнопок, текстовых полей, флажков и переключателей для создания графических пользовательских интерфейсов .. Разработка программных компонентов автоматизированных систем с графическим пользовательским интерфейсом (GUI – Graphical User Interface) на языках программирования C++, Java и C#. Проектирование GUI по готовому образцу или концепции интерфейса, а именно создание эскизов интерфейсов с помощью GUI-дизайнеров и типовых решений. Создание меток, кнопок, текстовых полей, флажков и переключателей с использованием библиотек программных модулей, шаблонов и классов объектов, а именно классов библиотек Qt, Swing и Windows Forms. Обработка события нажатие на кнопку. Обработка события выхода из текстового поля. Компоновка элементов управления на формах..

2. Создание GUI с использованием главного меню окна, диалоговых окон выбора файла, списков и табличных компонентов.. Создание эскизов интерфейсов программных компонентов автоматизированных систем с применением главного меню окна, диалоговых окон выбора файла, списков, таблиц и табличных моделей. Использование для создания главного меню окна, диалоговых окон выбора файла, списков и таблиц библиотек программных модулей, шаблонов и классов объектов, а именно классов библиотек Qt, Swing и Windows Forms и GUI-дизайнеров.

Обработка события выбора пункта меню..

3. Работа с графикой и текстом.. Стандартные задачи обработки изображений: загрузка изображения или части из файла в требуемое место формы; преобразование загруженного изображения целиком или фрагмента по отдельным точкам; сохранение изображения. Создание эскизов интерфейсов программных компонентов автоматизированных систем для выполнения стандартных задач обработки изображений, рисования геометрических фигур и анимации, а также с применением многострочных текстовых компонент и диалоговых окон выбора шрифта. Использование для работы с графикой и текстом библиотек программных модулей, шаблонов и классов объектов, а именно классов библиотек Qt, Swing и Windows Forms и GUI-дизайнеров. Обработка событий нажатия клавиш клавиатуры..

Разработал:
доцент
кафедры ИВТиИБ

Л.Ю. Качесова

Проверил:
Декан ФИТ

А.С. Авдеев