

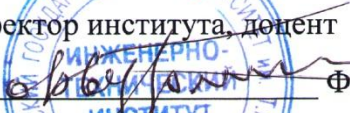
Государственное образовательное учреждение
«Приднестровский государственный университет им. Т.Г. Шевченко»

Инженерно-технический институт

**Кафедра «Программное обеспечение вычислительной техники
и автоматизированных систем»**

УТВЕРЖДАЮ

Директор института, доцент

 Ф.Ю. Бурменко
«24» 09 2021г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.07 «ОБЪЕКТНО-ОРИЕНТИРОВАННОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ»

на 2021/2022 учебный год

Направление подготовки:
2.09.03.04 Программная инженерия

Профиль подготовки
Разработка программно-информационных систем

Квалификация
бакалавр

Форма обучения:
очная, заочная

год набора 2020

Тирасполь, 2021 г.

Рабочая программа дисциплины **«Объектно-ориентированное программирование»** разработана в соответствии с требованиями Государственного образовательного стандарта ВО по направлению подготовки **2.09.03.04 «Программная инженерия»** и основной профессиональной образовательной программы (учебного плана) по профилю подготовки **«Разработка программно-информационных систем»**.

Составитель рабочей программы

Ст. препод. _____  Г.С. Федорченко

Рабочая программа утверждена на заседании кафедры *программного обеспечения вычислительной техники и автоматизированных систем*

« 30 » _____ 08 _____ 2021 г. протокол № 1

Зав. выпускающей кафедрой

« 30 » _____ 08 _____ 2021 г.



С.Г. Федорченко

1. Цели и задачи освоения дисциплины (модуля)

Целью освоения дисциплины является:

Овладение принципами и способами объектно-ориентированного программирования

Задачами освоения дисциплины «Объектно-ориентированное программирование» являются :

- получение знаний, связанных с изучением объектно-ориентированного подхода к разработке программ;
- использование основных положений объектно-ориентированного программирования для анализа предметной области и формирования постановки задачи;
- получение навыков практического применения объектно-ориентированного программирования при разработке программ.

2. Место дисциплины в структуре ООП ВО

Дисциплина относится к циклу Б1.В.07. Вариативная часть блока Б1 - направление 2.09.03.04 «Программная инженерия».

Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зачетных единиц, 180 часов.

Для освоения дисциплины необходимы знания, умения, навыки, полученные и сформированные в ходе изучения дисциплин: «Дискретная математика», «Информатика», «Программирование», «Базы данных».

Знания, умения и навыки, приобретенные при изучении данной дисциплины, используются при изучении дисциплин: «Сети ЭВМ и телекоммуникации», «Программирование в РНР», «Сетевое программирование», а также при написании выпускной квалификационной работы и в профессиональных деятельности по профилю «Разработка программно-информационных систем».

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Изучение дисциплины направлено на формирование компетенций, приведенных в таблице ниже

Задача ПД	Код и наименование профессиональной компетенции	Код и наименование индикатора достижения профессиональной компетенции	Основание
Направленность программы Разработка программно-информационных систем			
Тип задач профессиональной деятельности: <i>производственно-технологический</i>			
Проведение работ по установке программного обеспечения автоматизированных систем и загрузки баз данных; настройка параметров ИС и тестирование результатов настройки; ведение технической документации; техническое сопровождение ИС в процессе эксплуатации; применение Web технологий при реализации удаленного доступа в системах клиент-сервер и распределенных вычислений	ПК-10. Владение навыками использования различных технологий разработки программного обеспечения	ИД-1 _{ПК-10} Знает современные технологии разработки ПО (структурное, объектно-ориентированное) ИД-2 _{ПК-10} Умеет использовать современные технологии разработки ПО ИД-3 _{ПК-10} Имеет навыки использования современных технологий разработки ПО	06.001 Программист 06.004 Специалист по тестированию в области информационных технологий 06.022 Системный аналитик

4. Структура и содержание дисциплины (модуля)

4.1. Распределение трудоемкости в часах по видам аудиторной и самостоятельной работы студента по семестрам

Форма обучения	Семестр (оч.ф), Курс (з.ф)	Трудоемкость, з.е./часы	Количество часов					Форма контроля
			В том числе				Самостоятельная работа (СР)	
			Аудиторных					
			Всего	Лекций (Л)	Практических (ПЗ)	Лабораторных занятий (ЛЗ)		
Очная	4	5/180	90	30	-	60	54	Экзамен (36ч) КР
	Итого:	5/180	90	30	-	60	54	
Заочная	2 (Зимняя сессия)	3/108	20	8	-	12	88	
	2 (Летняя сессия)	2/72	-	-	-	-	63	Экзамен (9ч) КР
	Итого:	5/180	20	8	-	12	151	Экзамен (9ч) КР

4.2. Распределение видов учебной работы и их трудоемкости по разделам дисциплины

№ раздел а	Наименование раздела	Количество часов									
		Всего		Аудиторная работа						СР	
				Л		ПЗ		ЛЗ			
		оч.ф	з.ф	оч.ф	з.ф	оч.ф	з.ф	оч.ф	з.ф	оч.ф	з.ф
1	Раздел 1. Классы в C#, наследование классов	67	60	12	4			34	6	22	52
2	Раздел 2. Функциональный тип в C#. Делегаты, события.	44	58	10	2			16	4	24	50
3	Раздел 3. Универсальные классы. Отладка программ	38	53	8	2			10	2	20	49
	Подготовка и сдача экзамена	36	9								
Итого:		180	180	30	8			60	12	58	151

4.3. Тематический план по видам учебной деятельности

(отдельные таблицы для лекций, практических (семинарских) занятий, лабораторных занятий и самостоятельной работы обучающихся)

Лекционные занятия

№ п/п	Номер раздела	Количество часов		Тема лекции	Учебно-наглядные пособия	
		Оч. ф.	З.ф.			
Раздел 1. Классы в C#, наследование классов						
1	1	2	2	Понятие класса. Синтаксис класса. Константы, поля, индексаторы, статические поля и методы класса. Пример проектирования класса и его методов.	Конспект лекций	
2	1	2		Отношения между классами. Отношение «является» и «имеет». Отношение вложенности. Расширение определения клиента класса.		
3	1	2		Наследование. Определение производного класса. Конструкторы и деструкторы производных классов. Добавление методов и изменение методов родителя.		
4	1	2		Статический контроль типов и динамическое связывание. Три механизма, обеспечивающих полиморфизм. Абстрактные классы. Классы без потомков.		
5	1	2	2	Интерфейсные классы. Интерфейсы, две стратегии реализации интерфейса. Преобразование к классу интерфейса. Множественное наследование.		
6	1	2		Примеры работы со стандартными интерфейсами. Сравнение объектов. Встроенный интерфейс <i>Comparable</i> . Сериализация объектов. Встроенный интерфейс <i>ICloneable</i> .		
Итого по разделу часов:		12	4			
Раздел 2. Функциональный тип в C#. Делегаты, события						
7	2	2	2	Функциональный тип данных. Определение функционального типа. Создание его экземпляров. Функции высших порядков. Пример.		
8	2	2		Метод «раскрутки». Построение программных систем методом «раскрутки». Функции обратного вызова. Наследование и полиморфизм – альтернативы обратному вызову.		
9	2	2		Операции над делегатами. Делегаты как свойства. Операции над делегатами. Класс <i>Delegate</i> . Пример «Комбинирование делегатов»		
10	2	2		Классы с событиями. Объявление события. Делегаты и события. Вызов и обработка события.		
11	2	2		Классы с событиями, допустимыми в каркасе <i>.NET</i> . Класс <i>Sender</i> . Классы <i>Receive</i> . Проблемы с обработчиками событий.		
Итого по разделу часов:		10	2			
Раздел 3. Универсальные классы. Отладка программ						
12	3	2	2	Универсальные классы. От абстрактного, универсального класса к конкретным		

№ п/ п	Номер разде- ла	Количество часов		Тема лекции	Учебно- наглядные пособия
		Оч. ф.	З.ф.		
				версиям.	
13	3	2		Ограниченная универсальность. Синтаксис ограничений. Родовое порождение класса. Предложение <i>Using</i> .	
14	3	2		Универсальные структуры, интерфейсы, делегаты.	
15	3	2		Корректность и устойчивость программных систем. Жизненный цикл программной системы. Три закона про- граммотехники. Отладка. Классы <i>Debug</i> . <i>Trace</i> .	
Итого по разделу ча- сов:		8	2		
Итого		30	8		

Лабораторные работы

№ п/п	Номер раздела	Количество ча- сов		Тема лабораторной работы	Учебно- наглядные пособия
		Оч.ф.	З.ф.		
Раздел 1. Классы в C#, наследование классов					Методи- ческие рекомен- дации
1	1	2	2	Классы в C#	
2	1	2		Классы в C#	
3	1	2		Классы в C#	
4	1	2		Свойства и индексаторы	
5	1	2		Свойства и индексаторы	
6	1	2		Свойства и индексаторы	
7	1	2	2	Вложенные объекты в классе	
8	1	2		Вложенные объекты в классе	
9	1	2		Вложенные объекты в классе	
10	1	2		Наследование классов	
11	1	2		Наследование классов	
12	1	2		Наследование классов	
13	1	2	2	Абстрактные классы	
14	1	2		Абстрактные классы	
15	1	2		Интерфейсы в C#	
16	1	2		Интерфейсы в C#	
17	1	2		Интерфейсы в C#	
Итого по разделу ча- сов:		34	6		
Раздел 2. Функциональный тип в C#. Делегаты, события					
18	2	2	2	Делегаты в C#.	
19	2	2		Делегаты в C#.	
20	2	2		Делегаты в C#.	
21	2	2		Делегаты как свойства	
22	2	2		Делегаты как свойства	
23	2	2	2	События в C#	
24	2	2		События в C#	
25	2	2		События в C#	
Итого по разделу ча- сов:		16	4		
Раздел 3. Универсальные классы. Отладка программ					
26	3	2	2	Универсальность. Классы с родовыми параметрами	
27	3	2		Универсальность. Классы с родовыми параметрами	

№ п/п	Номер раздела	Количество часов		Тема лабораторной работы	Учебно-наглядные пособия
		Оч.ф.	З.ф.		
28	3	2		Обработка исключительных ситуаций	
29	3	2		Обработка исключительных ситуаций	
30	3	2		Заключительное занятие	
Итого по разделу часов:		10	2		
Всего:		60	12		

Самостоятельная работа для очного обучения

Раздел дисциплины	№ п/п	Тема и вид СРС	Трудоемкость (в часах)
Раздел 1	1	Тема: Классы в С#, наследование классов СРС №1: - работа обучающихся с лекционным материалом и раздаточными материалами, - поиск и анализ литературы и электронных источников информации, - подготовка к лабораторным работам - выполнение курсовой работы	22
Раздел 2	2	Тема: Функциональный тип в С#. Делегаты, события СРС №2: - работа обучающихся с лекционным материалом и раздаточными материалами, - поиск и анализ литературы и электронных источников информации, - подготовка к лабораторным работам - выполнение курсовой работы	24
Раздел 3	3	Тема: Универсальные классы. Отладка программ СРС №3: - работа обучающихся с лекционным материалом и раздаточными материалами, - поиск и анализ литературы, - подготовка к лабораторным работам - выполнение курсовой работы	20
Итого			58

Самостоятельная работа для заочного обучения

Раздел дисциплины	№ п/п	Тема и вид СРС	Трудоемкость (в часах)
Раздел 1	1	Тема: Классы в С#, наследование классов СРС №1: - работа обучающихся с лекционным материалом и раздаточными материалами, - поиск и анализ литературы и электронных источников информации, - подготовка к лабораторным работам - выполнение курсовой работы	52
Раздел 2	2	Тема: Функциональный тип в С#. Делегаты, события СРС №2: - работа обучающихся с лекционным материалом и раздаточными материалами, - поиск и анализ литературы и электронных источников информации, - подготовка к лабораторным работам - выполнение курсовой работы	50
Раздел 3	3	Тема: Универсальные классы. Отладка программ СРС №3: - работа обучающихся с лекционным материалом и раздаточными материалами,	49

Раздел дисциплины	№ п/п	Тема и вид СРС	Трудоемкость (в часах)
		- поиск и анализ литературы, - подготовка к лабораторным работам - выполнение курсовой работы	
		Итого	151

5. Примерная тематика курсовых работ:

1. Программа, демонстрирующая обмен данными в топологии «шина».
2. Программа, иллюстрирующая решение транспортной задачи.
3. Информационная система выпускников вуза.
4. Программа, иллюстрирующая тему «Структура ЭВМ».
5. Формирование трехмерного вида с различным разрешением с перемещающейся точки взгляда в трехмерном пространстве.
6. Синтез элементов ландшафта.
7. Программа редактирования матрицы.
8. Разработка информационной системы «Расписание занятий»
9. Разработка информационной системы «Справочник учебных заведений»
10. Разработка информационной системы «Справочник предприятий»
11. Разработка информационной системы «Сотрудники организации»
12. Разработка информационной системы «Студенты»
13. Разработка информационной системы «Учет ЭВМ в организации»

6. Учебно- методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)

6.1 Обеспеченность обучающихся учебниками, учебными пособиями

№ п/п	Наименование учебника, учебно-го пособия	Автор	Год издания	Ко-во экземпляров	Электронная версия	Место Размещения электронной версии
Основная литература						
1	Высокоуровневые методы информатики и программирования: учебник для вузов. – 3-е изд. – СПб: ООО <Андреевский издательский дом>, 2010. – 222 с.	Истомин Е.П. и др.	2010		Электронный вариант	Локальная сеть ИТИ
2	Объектно-ориентированное программирование : учебное пособие для прикладного бакалавриата / Москва : Издательство Юрайт, 2018. — 206 с. — (Университеты России). — ISBN 978-5-534	Тузовский, А. Ф.	2018		Электронный вариант	URL: https://bibliot-online.ru/bcode/414163
Дополнительная литература						

№ п/п	Наименование учебника, учебного пособия	Автор	Год издания	Ко-во экземпляров	Электронная версия	Место Размещения электронной версии
1	Визуальное проектирование приложений С#. – М.: ДИАЛОГ_МИФИ, 2007, -825 с..	Фролов А.В., Фролов Г.В.	2007			
2	С# для профессионалов. Т.1/С. Робинсон, О.Корнес и др.- М.: Издательство <ЛОРИ>, 2005.- 478 с. С # для профессионалов. Т.2 /М.: Издательство <ЛОРИ>, 2005.- 1002 с.	С. Робинсон, О.Корнес и др.-	2005			
Итого по дисциплине: % печатных изданий ; % электронных						

6.2. Программное обеспечение и Интернет- ресурсы

1. Visual.Net
2. DevProg.Woprdpress.com

6.3. Методические указания и материалы по видам занятий

Федорченко С.Г., Федорченко Г.С. Методические указания к лабораторным работам «Объектно-ориентированное программирование», 2019- 127 с.

7. Материально – техническое обеспечение дисциплины (модуля):

(Указываются сведения о специализированных аудиториях, оснащенных оборудованием (стендами, моделями, макетами, информационно-измерительными системами, образцами и т.д) предназначенных для проведения лабораторного или практического занятия, о электронных средствах обучения и контроля знаний обучаемых по дисциплине).

Приводиться перечень демонстрационного оборудования, учебно- наглядных пособий, лабораторного оборудования, компьютерной техники).

Учебные кабинеты, лаборатории ИТО ИТИ.

8. Методические рекомендации по организации изучения дисциплины:

(Указываются рекомендуемые модули внутри дисциплины или междисциплинарные модули, в состав которых она может входить, особенности организации изучения дисциплины, в т.ч. самостоятельной работы).

Обучающийся, изучающий дисциплину, должен, с одной стороны, овладеть общим понятийным аппаратом, а с другой стороны, должен научиться применять теоретические знания на практике.

В результате изучения дисциплины обучающийся должен знать основные определения, понятия, методику объектно-ориентированного программирования.

Успешное освоение курса требует напряженной самостоятельной работы обучающегося. В программе курса отведено минимально необходимое время для работы обучающегося над темой. Самостоятельная работа включает в себя:

- чтение и конспектирование рекомендованной литературы;
- проработку учебного материала (по конспектам занятий, учебной и научной литературе), подготовку ответов на вопросы, предназначенные для самостоятельного изучения, доказательство отдельных утверждений, свойств, решение задач;
- подготовку к лабораторным работам;
- оформление отчетов к лабораторным работам;
- подготовку к модульным контролям;
- выполнение курсовой работы;
- подготовку к экзамену.

Руководство и контроль за самостоятельной работой обучающегося осуществляется в форме индивидуальных консультаций, защиты лабораторных работ, выполнения модульных контролей, защиты курсовой работы.

Важно добиться понимания изучаемого материала, а не механического его запоминания. При затруднении изучения отдельных тем, вопросов следует обращаться за консультациями к лектору.

Рабочая учебная программа по дисциплине «Объектно-ориентированное программирование» составлена в соответствии с требованиями Федерального Государственного образовательного стандарта ВО с учетом рекомендаций ПрООП ВО по направлению 2.09.03.04 «ПРОГРАММНАЯ ИНЖЕНЕРИЯ» и учебного плана по профилю подготовки «Разработка программно-информационных систем».

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ДИСЦИПЛИНЫ

Курс 2 группа **ИТ20ДР62ПИ**, семестр 4

Преподаватель-лектор ст. преп. **Федорченко Г.С.**

Преподаватели, ведущие практические занятия – **Федорченко Г.С.**

Кафедра Программное обеспечение вычислительной техники и автоматизированных систем

Наименование дисциплины/курса	Уровень образования (бакалавриат, специалитет, магистратура)	Статус дисциплины в учебном плане (А, Б)	Количество ЗЕ	
Объектно-ориентированное программирование	бакалавриат	А	5	
СМЕЖНЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ ПО УЧЕБНОМУ ПЛАНУ:				
Информатика, Основы программирования, Базы данных				
БАЗОВЫЙ МОДУЛЬ (проверка знаний и умений по дисциплине)				
Тема, задание или мероприятие текущего контроля	Виды текущей аттестации	Аудиторная или внеаудиторная	Минимальное количество баллов	Максимальное количество Баллов
Контрольная работа №1	КР1	аудиторная	10	20
Лабораторные работы №№1-5	ЛР1	аудиторная	10	20
РУБЕЖНЫЙ КОНТРОЛЬ	РК		20	40
Контрольная работа №2	КР2	аудиторная	10	20
Лабораторные работы №№6-11	ЛР2	аудиторная	20	40
РУБЕЖНАЯ АТТЕСТАЦИЯ	РА		30	60
Итого			50	100

Рабочая учебная программа рассмотрена научно-методической комиссией инженерно-технического института протокол № 1 от «14» 09 2021 г. и признана соответствующей требованиям Федерального Государственного образовательного стандарта и учебного плана по направлению 2.09.03.04 Программная инженерия.

Председатель НМК ИТИ



Е.И. Андрианова