

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

Рыбницкий филиал
Кафедра информатики и программной инженерии

УТВЕРЖДАЮ

Директор Рыбницкого филиала

ПГУ им. Т.Г. Шевченко

профессор

И.А. Павлинов

« 20 »

09

2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по дисциплине

«ОБЪЕКТНО-ОРИЕНТИРОВАННОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ»

на 2023/2024 учебный год

Направление подготовки:

2.09.03.04 «Программная инженерия»

Профиль подготовки

«Разработка программно-информационных систем»

Квалификация:

бакалавр

Форма обучения:

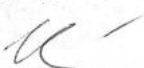
очная

2022 ГОД НАБОРА

Рыбница 2023 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», утвержденного приказом Министерством образования и науки Российской Федерации от 19.09.2017 г. №920 и основной профессиональной программы по профилю подготовки «Разработка программно-информационных систем».

Составитель рабочей программы:

Преподаватель  О.М. Нагаевский

Рабочая программа утверждена на заседании кафедры информатики и программной инженерии

« 21 » 09 2023 г. протокол № 2

Зав. кафедры-разработчика

« 21 » 09 2023 г.  Л.А. Тягульская



1. Цели и задачи освоения дисциплины

Дисциплина «Объектно-ориентированное программирование» предназначена для студентов второго курса, обучающихся по направлению 09.03.04 «Программная инженерия». Целью данного курса является приобретение базовых знаний и навыков программирования, проектирования и разработки приложений с применением объектно-ориентированного подхода.

Задача изучения дисциплины состоит в том, чтобы студенты овладели основами теоретических и практических знаний в области объектно-ориентированного программирования и способами применения объектно-ориентированных методов в процессе проектирования и разработки информационных систем.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина «Объектно-ориентированное программирование» (Б1.В.20) относится к обязательной части профессионального цикла (Б1).

Для её успешного усвоения необходимы:

знания конструкции языков программирования высокого уровня C/C++, основные структуры данных, алгоритмы сортировки и поиска данных

умения разрабатывать программы на языках высокого уровня C/C++ в различных технологических средах, применяя изученные алгоритмы и структуры данных в соответствии с технологией разработки программ;

владение способностью и готовностью к самостоятельному освоению новых алгоритмов, структур данных и парадигм программирования.

Данная дисциплина проводится на базе изучения таких дисциплин, как «Основы программирования», «Типы и структуры данных», «Математическая логика и теория алгоритмов».

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Изучение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций:

Категория (группа) компетенций	Код и наименование	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
Универсальные компетенции и индикаторы их достижения		
Системное и критическое мышление	УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	ИД УК-1.1. Выбирает источники информации, адекватные поставленным задачам и соответствующие научному мировоззрению ИД УК-1.2. Демонстрирует умение рассматривать различные точки зрения на поставленную задачу в рамках научного мировоззрения и определять рациональные идеи ИД УК-1.3. Выявляет степень доказательности различных точек зрения на поставленную задачу в рамках научного мировоззрения
Командная работа и	УК-3. Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль	ИД УК-3.1. Знает различные приемы и способы социализации личности

лидерство	в команде	и социального взаимодействия. ИД ук-3.2. Умеет строить отношения с окружающими людьми, с коллегами. ИД ук-3.3. Имеет практический опыт участия в командной работе, в социальных проектах, распределения ролей в условиях командного взаимодействия.
. Общепрофессиональные компетенции выпускников и индикаторы их достижения		
	ОПК-1. Способен применять естественнонаучные и общетехнические знания, методы математического анализа и моделирования, теоретического и экспериментального исследования в профессиональной деятельности	ОПК-1.1. Знает основы математики, физики, вычислительной техники и программирования. ОПК-1.2. Умеет решать стандартные профессиональные задачи с применением естественнонаучных и общетехнических знаний, методов математического анализа и моделирования. ОПК-1.3. Имеет навыки теоретического и экспериментального исследования объектов профессиональной деятельности.
	ОПК-2. Способен использовать современные информационные технологии и программные средства, в том числе отечественного производства, при решении задач профессиональной деятельности	ОПК-2.1. Знает современные информационные технологии и программные средства, в том числе отечественного производства при решении задач профессиональной деятельности. ОПК-2.2. Умеет выбирать современные информационные технологии и программные средства, в том числе отечественного производства при решении задач профессиональной деятельности. ОПК-2.3. Имеет навыки применения современных информационных технологий и программных средств, в том числе отечественного производства, при решении задач профессиональной деятельности.
	ОПК-3. Способен решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	ОПК-3.1. Знает принципы, методы и средства решения стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности. ОПК-3.2. Умеет решать

		стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности. ОПК-3.3. Имеет навыки подготовки обзоров, аннотаций, составления рефератов, научных докладов, публикаций, и библиографии по научно-исследовательской работе с учетом требований информационной безопасности.
	ОПК-6. Способен разрабатывать алгоритмы и программы, пригодные для практического использования, применять основы информатики и программирования к проектированию, конструированию и тестированию программных продуктов	ОПК-6.1. Знает основные языки программирования и работы с базами данных, операционные системы и оболочки, современные программные среды разработки информационных систем и технологий. ОПК-6.2. Умеет применять языки программирования и работы с базами данных, современные программные среды разработки информационных систем и технологий для автоматизации бизнес-процессов, решения прикладных задач различных классов, ведения баз данных и информационных хранилищ. ОПК-6.3. Имеет навыки программирования, отладки и тестирования прототипов программно-технических комплексов задач.
	ОПК-7. Способен применять в практической деятельности основные концепции, принципы, теории и факты, связанные с информатикой	ОПК-7.1. Знает основные языки программирования и работы с базами данных, операционные системы и оболочки, современные программные среды разработки информационных систем и технологий. ОПК-7.2. Умеет применять языки программирования и работы с базами данных, современные программные среды разработки информационных систем и технологий для автоматизации бизнес-процессов, решения прикладных задач различных классов, ведения баз данных и информационных хранилищ. ОПК-7.3. Имеет навыки программирования, отладки и

		тестирования прототипов программно-технических комплексов задач.
Обязательные профессиональные компетенции выпускников и индикаторы их достижения		
	ПК-5. Владение навыками использования различных технологий разработки программного обеспечения	ПК-5.1. Знает современные технологии разработки ПО (структурное, объектно-ориентированное) ПК-5.2. Умеет использовать современные технологии разработки ПО ПК-5.3. Имеет навыки использования современных технологий разработки ПО
	ПК-6. Владение концепциями и атрибутами качества программного обеспечения (надежности, безопасности, удобства использования), в том числе роли людей, процессов, методов, инструментов и технологий обеспечения качества	ПК-6.1. Знает концепции и атрибуты качества ПО ПК-6.2. Умеет определять атрибуты качества ПО ПК-6.3. Имеет навыки в использовании методов, инструментов и технологий обеспечения качества ПО

4. Структура и содержание дисциплины

Рабочая программа учебной дисциплины рассчитана на 1 семестр. Трудоемкость дисциплины на 1 семестр составляет 5 зачетных единиц, 180 часов. Всего на лекции отводится 36 часа, на лабораторные занятия – 36 часа, на самостоятельную работу – 72 часа.

4.1. Распределение трудоемкости в з.е./часах по видам аудиторной и самостоятельной работы студентов по семестрам

Семестр	Трудоём- кость, з.е./часы	Количество часов					Форма итогового контроля
		В том числе					
		Аудиторных				Самост. работа	
		Всего	Лекций	Лаб. раб.	Практич. зан.		
3	5/180	72	36	36	–	72	Экзамен (36)
Итого:	5/180	72	36	36	–	72	36

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

№ раз-дела	Наименование разделов	Количество часов				
		Всего	Аудиторная Работа			Внеауд. работа (СР)
			Л	ПЗ	ЛР	
1	Основы объектно-ориентированного подхода	66	20	–	10	36
2	Разработка приложений под ОС Microsoft Windows	78	16	–	26	36
Итого:		144	36	–	36	72

4.3. Тематический план по видам учебной деятельности

Лекции

№ п/п	Номер раздела дисциплины	Объем часов	Тема лекции	Учебно-наглядные пособия
III семестр				
Основы объектно-ориентированного подхода				
1	1	2	Структурный подход к программированию. Нисходящая разработка. Базовые логические структуры. Сквозной структурный контроль..	–
2	1	2	Перегрузка функций. Функции с переменным числом параметров. Передача параметров в функцию по ссылке. Возврат значений из функцию по ссылке. Передача параметров по умолчанию.	
3	1	2	Понятие объекта. Инкапсуляция. Уровни доступа. Наследование. Полиморфизм. Дружба. Отношения с родителями и друзьями. Примеры.	
4	1	2	Подход к разработке объектно - ориентированной программы. Общие и отличительные черты ООП и структурного программирования.	
5	1	2	Классы. Члены класса. Функции - члены. Уровни доступа - private, protected, public.Конструкторы и деструкторы. Конструкторы по умолчанию. Перегрузка конструкторов.Статические члены класса. Константные члены класса и объекты.	
6	1	2	Наследование. Доступ к базовым и производным классам. Иерархия наследования.Полиморфизм. Взаимосвязь объектов. Виртуальные функции-члены класса. Виртуальные базовые классы. Порядок вызова конструкторов и деструкторов. Виртуальные деструкторы. Абстрактные классы.	
7	1	2	Друзья классов: функции - друзья классов	

			и классы - друзья классов. Наследование дружбы	
8	1	2	Перегрузка операций. Перегрузка операторов.	
9	1	2	Ввод-вывод. Возможные варианты ввода-вывода в С и С++. Стандартный ввод-вывод данных. Ввод-вывод встроенных типов данных. Форматированный ввод-вывод. Файлы. Пользовательский ввод-вывод данных.	
10	1	2	Шаблоны функций и шаблоны классов	
Итого часов по разделу:		20		
Разработка приложений под ОС Microsoft Windows				
11	2	2	Операционная система Windows. Основные элементы графического интерфейса пользователя.	—
12	2	2	События в ОС Windows.	—
13	2	2	Система разработки приложений С++ Builder 6	—
14	2	2	Типы создаваемых приложений в С++ Builder 6	—
15	2	2	Архитектура графического приложения в С++ Builder 6.0	—
16	2	2	Иерархия и назначение базовых классов в С++ Builder 6.0	—
17	2	2	Графические свойства и методы компонентов с С++ Builder 6.0	—
18	2	2	Стандартные диалоги Windows	—
Итого часов по разделу:		16		
Итого за семестр:		36		
Всего		36		

Лабораторные работы

№ п/п	Номер раздела дисциплины	Объем часов	Тема лабораторного занятия	Наименование лаборатории	Учебно-наглядные пособия
III семестр					
Основы объектно-ориентированного подхода					
1	1	2	Общее знакомство со средой программирования С++ Builder 6.0	Компьютерная аудитория	Методическое пособие
2	1	2	Создание консольного приложения в среде программирования С++ Builder 6.0	Компьютерная аудитория	Методическое пособие
3	1	2	Перегрузка функций. Функции с переменным числом параметров . Передача	Компьютерная аудитория	Методическое пособие

№ п/п	Номер раздела дисциплины	Объем часов	Тема лабораторного занятия	Наименование лаборатории	Учебно- наглядные пособия
			параметров в функцию по ссылке. Возврат значений из функцию по ссылке. Передача параметров по умолчанию.		
4	1	2	Классы. Члены класса. Функции – члены. Уровни доступа - private, protected, public. Конструкторы и деструкторы. Конструкторы по умолчанию. Перегрузка конструкторов. Статические члены класса. Константные члены класса и объекты	Компьютерная аудитория	Методическое пособие
5	1	2	Ввод-вывод. Возможные варианты ввода-вывода в С и С++. Стандартный ввод-вывод данных. Потоки. Ввод-вывод встроенных типов данных. Форматированный ввод-вывод. Файлы. Пользовательский ввод-вывод данных	Компьютерная аудитория	Методическое пособие
Итого часов по разделу:		10			
Разработка приложений под ОС Microsoft Windows					
6	2	2	Компоненты С++ Builder 6.0, обеспечивающие простейший интерфейс с пользователем	Компьютерная аудитория	Методическое пособие
7	2	2	Общие свойства визуализации компонентов С++ Builder 6.0	Компьютерная аудитория	Методическое пособие
8	2	2	Компоненты С++ Builder 6.0, обеспечивающие обработку многострочного текста	Компьютерная аудитория	Методическое пособие
9	2	2	Графические компоненты С++ Builder 6.0	Компьютерная аудитория	Методическое пособие
10	2	2	Графические свойства и методы Canvas формы	Компьютерная аудитория	Методическое пособие
11	2	2	Построение проектов содержащих несколько форм	Компьютерная аудитория	Методическое пособие
12	2	2	Использование компонента таймера для формирования случайных чисел и придания динамики проекту	Компьютерная аудитория	Методическое пособие
13	2	2	Построение простого текстового редактора	Компьютерная аудитория	Методическое пособие
14	2	2	Построение простого графического редактора	Компьютерная аудитория	Методическое пособие
15	2	2	Разработка класса комплексных чисел в С++ Builder 6.0	Компьютерная аудитория	Методическое пособие

№ п/п	Номер раздела дисциплины	Объем часов	Тема лабораторного занятия	Наименование лаборатории	Учебно- наглядные пособия
16	2	2	Создание консольного приложения в C++ Builder 6.0	Компьютерная аудитория	Методическое пособие
17	2	2	Создание динамической библиотеки к проекту	Компьютерная аудитория	Методическое пособие
18	2	2	Многопоточные приложения в C++ Builder 6.0	Компьютерная аудитория	Методическое пособие
Итого часов по разделу:		26			
Итого за семестр:		36			
Всего:		36			

Самостоятельная работа студента

Раздел дисциплины	№ п/п	Тема и вид СРС	Трудоемкость (в часах)
Раздел 1	1	Ссылочные переменные как скрытая форма указателей	4
	2	Производные классы дружественной функции	4
	3	Исключения в программе как средство обработки ошибок	4
	4	Практическое использование указателя на функцию	4
	5	Разделы private, public, protected в классе	4
	6	Абстрактные классы и указатели на класс	4
	7	Конструкторы и деструкторы класса	4
	8	Перегрузка знаков операций	4
	9	Произвольные классы, их формирование и использование	4
Итого часов по разделу:			36
Раздел 2	10	Знакомство с палитрой компонентов C++ Builder 6.0	4
	11	Понятие потока в C++ Builder 6.0 и его использование	4
	12	Работа с динамической памятью, оператор sizeof	4
	13	Главное меню. C++ Builder 6.0 и палитра компонентов	4
	14	Инспектор объектов и редактор кода C++ Builder 6.0	4
	15	Класс Strings – основа для использования массивов строк в многострочных компонентах C++ Builder 6.0	4
	16	Система помощи C++ Builder 6.0 и ее использование	4
	17	Редактор кода и редактор формы в C++ Builder 6.0	4
	18	Подключение динамической библиотеки к проекту	4
Итого часов по разделу:			36

Раздел дисциплины	№ п/п	Тема и вид СРС	Трудоемкость (в часах)
Итого за семестр:			72
Итого:			72

5. Примерная тематика курсовых работ

Не предусмотрены стандартом

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

6.1. Обеспеченность обучающихся учебниками, учебными пособиями

Основная литература

№ п/п	Наименование учебника, учебного пособия	Автор	Год издания	Кол-во экземпляров	Электронная версия	Место размещения электронной версии
	Основная литература				+	
1	. Алгоритмы и структуры данных	Н. Вирт	2020	1	+	
2	Структуры данных в C++	У. Форд	2021	1	+	
3	Структуры данных и алгоритмы	Ахо А., Хопкрофт Д., Ульман Д.	2019	1	+	
4	Объектно-ориентированное программирование, анализ и дизайн	Мухортов В.В., Рылов В.Ю	2019	4	+	
5	Объектно-ориентированный анализ и проектирование с примерами приложений на C++	Г. Буч	2022	5	+	
6	Язык программирования C++.	Б. Страуструп	2019	1	+	
7	Дизайн и эволюция языка C++.	Б. Страуструп	2022	2	+	
	Дополнительная литература				+	
1	Приемы объектно-ориентированного проектирования.	Гамма Э., Хелм Р., Джонсон Р., Влиссидес Дж.	2022	1	+	
2	Философия Java.	Б. Эккель	2020	1	+	

6.2. Программное обеспечение и Интернет-ресурсы

Программное обеспечение:

1. Пакет Microsoft Office – офисное приложение.
2. Borland C++ Builder 6 – приложение для визуального программирования
3. Visual Studio 2022 – приложение для визуального программирования.

Интернет-ресурсы:

1. Object Management Group [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.omg.org>
2. Информация по языку и стандартной библиотеке C++ [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://cplusplus.com>
3. Microsoft Developer Network [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://msdn.microsoft.com>

6.3. Методические указания и материалы по видам занятий

Методические указания по решению задач предоставляются студентам в виде теоретических и практических предпосылок к лабораторным работам.

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Для осуществления образовательного процесса по дисциплине «Объектно-ориентированное программирование» необходима лекционная аудитория, оборудованная мультимедийными средствами для проведения лекций-визуализаций. Для проведения лабораторных занятий используется компьютерная аудитория, оснащенная компьютерами, объединенными локальной сетью, с доступом в Интернет.

8. Методические рекомендации по организации изучения дисциплины

Рабочая учебная программа по дисциплине «Объектно-ориентированное программирование» составлена в соответствии с требованиями Федерального Государственного образовательного стандарта ВО по направлению 09.03.04 «Программная инженерия» и учебного плана по профилю подготовки: «Разработка программно-инструментальных систем».

Изучение дисциплины «Объектно-ориентированное программирование» включает лекционные, практические и лабораторные занятия.

Во время выполнения заданий лабораторных работ в учебной аудитории студент может консультироваться с преподавателем, определять наиболее эффективные методы решения поставленных задач. Если какая-то часть задания остается не выполненной, студент может продолжить её выполнение во время внеаудиторной самостоятельной работы.

Работа с информационными источниками считается одним из основных видов самостоятельной работы.

Текущий контроль усвоения знаний по дисциплине предполагает использование разных форм контроля, в том числе проверку выполнения лабораторных заданий, тестирование. Итоговый контроль осуществляется в форме экзамена. Вопросы к экзаменам и образцы тестовых заданий приведены. Выполнение лабораторных заданий является необходимым условием для допуска к экзамену.