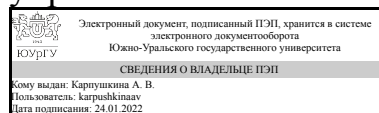


# ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

УТВЕРЖДАЮ:  
Директор института  
Высшая школа экономики и  
управления



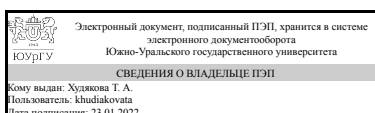
А. В. Карпушкина

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины 1.Ф.08 Интерфейсы прикладных программ  
для направления 09.03.03 Прикладная информатика  
уровень Бакалавриат  
форма обучения заочная  
кафедра-разработчик Цифровая экономика и информационные технологии

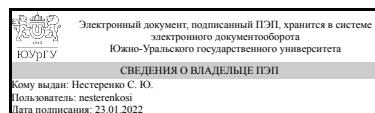
Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 09.03.03 Прикладная информатика, утверждённым приказом Минобрнауки от 19.09.2017 № 922

Зав.кафедрой разработчика,  
Д.ЭКОН.Н., доц.



Т. А. Худякова

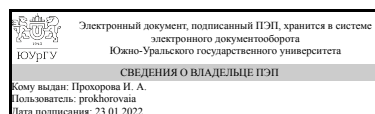
Разработчик программы,  
старший преподаватель



С. Ю. Нестеренко

СОГЛАСОВАНО

Руководитель направления  
к.техн.н., доц.



И. А. Прохорова

## 1. Цели и задачи дисциплины

Основной целью изучения дисциплины «Интерфейсы прикладных программ» является изучение инструментариев для создания кроссплатформенных интерфейсов прикладных программ на примере библиотек GTK+, Qt, Gtk# и nCurses. Задачи дисциплины: формирование у слушателей представления о теоретических основах проектирования, а также практических навыков создания интерфейсов прикладных программ.

## Краткое содержание дисциплины

Введение в интерфейсы прикладных программ, углублённое изучение библиотек для создания графического интерфейса пользователя: GTK+, Qt, Gtk# и nCurses

## 2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Планируемые результаты освоения ОП ВО (компетенции)	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-2 Способен разрабатывать и адаптировать прикладное программное обеспечение	Знает: Языки высокого уровня (C/C++/C#); основные вызовы графических библиотек GTK+, Qt, GTK# и nCurses. Умеет: Разрабатывать кроссплатформенные интерфейсы прикладных программ, способных одновременно работать на операционных системах Windows, Unix/Linux и др. Создавать инсталляторы программного обеспечения. Имеет практический опыт: Написания валидного программного кода, использования программных вызовов графических библиотек, отладки программ и скриптов различными инструментами.
ПК-6 Способен проводить тестирование компонентов программного обеспечения ИС.	Знает: Способы тестирования интерфейсов прикладных программ. Умеет: Проводить тестирование интерфейсов прикладных программ. Имеет практический опыт: Тестирования интерфейсов прикладных программ.

## 3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Перечень предшествующих дисциплин, видов работ учебного плана	Перечень последующих дисциплин, видов работ
1.Ф.05 Введение в направление, 1.Ф.07 Теория, методы и средства параллельной обработки информации, 1.Ф.09 Высокоуровневые методы информатики и программирования	1.Ф.12 Интернет-программирование, 1.Ф.16 Информационная безопасность

Требования к «входным» знаниям, умениям, навыкам студента, необходимым при освоении данной дисциплины и приобретенным в результате освоения предшествующих дисциплин:

Дисциплина	Требования
1.Ф.09 Высокоуровневые методы информатики и программирования	Знает: Способы тестирования программного обеспечения., Способы и приёмы программирования приложений. Языки программирования С++ и С#, Основные понятия реляционных баз данных Умеет: Тестировать компоненты программного обеспечения ИС, Разрабатывать и адаптировать прикладное программное обеспечение, Осуществлять ведение базы данных, используя возможности современных языков программирования. Имеет практический опыт: Использования различных отладочных средств для тестирования программного обеспечения., Использования интегрированной среды разработки программных продуктов Microsoft Visual Studio, Работы с различными системами управления базами данных, в частности, MS Access и MS SQL Server
1.Ф.05 Введение в направление	Знает: Возможности современных прикладных программ для решения практических задач., Информационные ресурсы обеспечения профессиональной деятельности. Виды документационного обеспечения профессиональной деятельности. Стандарты. Умеет: Выбирать инструментарий решения прикладной задачи., Использовать информационные ресурсы университета и кафедры для учебной и исследовательской работы. Оформлять документы в соответствии со стандартами. Имеет практический опыт: Расширения возможностей программного обеспечения на основе программирования приложений с использованием встроенных языков программирования., Применения информационно-справочных систем и каталогов, формирования шаблона документа.
1.Ф.07 Теория, методы и средства параллельной обработки информации	Знает: Архитектуру параллельных вычислительных систем. Методологию разработки параллельных алгоритмов. Основы оценки эффективности параллельных вычислительных систем. Умеет: Парабатывать проекты в среде MS Visual Studio с поддержкой MPI. Имеет практический опыт: Применения стандартов OpenMP и MPI.

#### 4. Объём и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 з.е., 108 ч., 18,25 ч. контактной работы

Вид учебной работы	Всего	Распределение по семестрам
--------------------	-------	----------------------------

	часов	в часах	
		Номер семестра	
		7	
Общая трудоёмкость дисциплины	108	108	
<i>Аудиторные занятия:</i>	12	12	
Лекции (Л)	4	4	
Практические занятия, семинары и (или) другие виды аудиторных занятий (ПЗ)	8	8	
Лабораторные работы (ЛР)	0	0	
<i>Самостоятельная работа (СРС)</i>	89,75	89,75	
с применением дистанционных образовательных технологий	0		
Подготовка к зачёту	10	10	
Выполнение домашних заданий	79,75	79.75	
Консультации и промежуточная аттестация	6,25	6,25	
Вид контроля (зачет, диф.зачет, экзамен)	-	зачет	

## 5. Содержание дисциплины

№ раздела	Наименование разделов дисциплины	Объем аудиторных занятий по видам в часах			
		Всего	Л	ПЗ	ЛР
1	Введение в интерфейсы прикладных программ. Разработка интерфейсов прикладных программ на основе библиотеки GTK+	4	2	2	0
2	Разработка интерфейсов прикладных программ на основе библиотеки Qt и Gtk#	6	2	4	0
3	Разработка интерфейсов прикладных программ на основе библиотеки nCurses	2	0	2	0

### 5.1. Лекции

№ лекции	№ раздела	Наименование или краткое содержание лекционного занятия	Кол-во часов
1	1	Базовые принципы создания кроссплатформенных интерфейсов прикладных программ. Создание простейшего приложения GTK+. Компиляция приложения GTK+. Обзор среды Glade Interface designer. Управление компоновкой виджетов внутри окна приложения GTK+	2
2	2	Структура программы, использующей библиотеку Qt. Компиляция Qt-приложения. Обзор интегрированной среды разработки Qt Designer. Управление компоновкой виджетов внутри окна Qt-приложения. Обзор платформы Mono - свободной реализации платформы Microsoft .NET Framework. Особенности портирования приложения между Mono и штатной Microsoft .NET Framework. Создание простейшего GTK#-приложения. Компиляция GTK#-приложения. Обзор интегрированных сред разработки MonoDevelop и Xamarin Studio.	2

### 5.2. Практические занятия, семинары

№ занятия	№ раздела	Наименование или краткое содержание практического занятия, семинара	Кол-во
-----------	-----------	---	--------

			часов
1	1	Разработка интерфейса прикладной программы с использованием библиотеки GTK+	2
2	2	Разработка интерфейса прикладной программы с использованием библиотеки Qt	2
3	2	Разработка интерфейса прикладной программы с использованием библиотеки Gtk#.	2
4	3	Разработка интерфейса прикладной программы с использованием библиотеки nCurses.	2

### 5.3. Лабораторные работы

Не предусмотрены

### 5.4. Самостоятельная работа студента

Выполнение СРС			
Подвид СРС	Список литературы (с указанием разделов, глав, страниц) / ссылка на ресурс	Семестр	Кол-во часов
Подготовка к зачёту	Презентация к лекции по библиотеке Gtk+ (стр 1-27), Презентация к лекции по библиотеке Qt (стр 1-54), Презентация к лекции по библиотеке Gtk# и платформе Mono (стр 1-26), Презентация к лекции "Текстовый интерфейс пользователя" (стр 1-19). Руководство к практическому заданию 1 (библиотека GTK+) - стр 1-2, Руководство к практическому заданию 2 (библиотека Qt) - стр 1-20, Руководство к практическому заданию 3 (текстовый интерфейс пользователя) - стр 1-2.	7	10
Выполнение домашних заданий	Презентация к лекции по библиотеке Gtk+ (стр 1-27), Презентация к лекции по библиотеке Qt (стр 1-54), Презентация к лекции по библиотеке Gtk# и платформе Mono (стр 1-26), Презентация к лекции "Текстовый интерфейс пользователя" (стр 1-19). Руководство к практическому заданию 1 (библиотека GTK+) - стр 1-2, Руководство к практическому заданию 2 (библиотека Qt) - стр 1-20, Руководство к практическому заданию 3 (текстовый интерфейс пользователя) - стр 1-2.	7	79,75

## 6. Текущий контроль успеваемости, промежуточная аттестация

Контроль качества освоения образовательной программы осуществляется в соответствии с Положением о балльно-рейтинговой системе оценивания результатов учебной деятельности обучающихся.

### 6.1. Контрольные мероприятия (КМ)

№ КМ	Семестр	Вид контроля	Название контрольного мероприятия	Вес	Макс. балл	Порядок начисления баллов	Учитывается в ПА
1	7	Текущий контроль	Практическое задание "Создание интерфейса пользователя с использованием библиотеки Gtk+"	1	3	1 балл - продемонстрированы результаты выполнения практической работы, все демонстрируемые программные элементы работают без ошибок 2 балла - продемонстрированы результаты выполнения практической работы и даны ответы на теоретические вопросы по материалам данной работы 3 балла - продемонстрированы результаты выполнения практической работы, даны ответы на теоретические вопросы по материалам данной работы, выполнено индивидуальное мини-задание.	зачет
2	7	Текущий контроль	Практическое задание "Создание интерфейса пользователя с использованием библиотеки Qt"	1	3	1 балл - продемонстрированы результаты выполнения практической работы, все демонстрируемые программные элементы работают без ошибок 2 балла - продемонстрированы результаты выполнения практической работы и даны ответы на теоретические вопросы по материалам данной работы 3 балла - продемонстрированы результаты выполнения практической работы, даны ответы на теоретические вопросы по материалам данной работы, выполнено индивидуальное мини-задание.	зачет
3	7	Текущий контроль	Практическое задание "Создание интерфейса пользователя с использованием библиотеки Gtk#"	1	3	1 балл - продемонстрированы результаты выполнения практической работы, все демонстрируемые программные элементы работают без ошибок 2 балла - продемонстрированы результаты выполнения практической работы и даны ответы на теоретические вопросы по материалам данной работы 3 балла - продемонстрированы результаты выполнения практической работы, даны ответы на теоретические вопросы по материалам данной работы, выполнено индивидуальное мини-задание.	зачет
4	7	Текущий контроль	Практическое задание "Создание интерфейса пользователя с использованием библиотеки"	1	3	1 балл - продемонстрированы результаты выполнения практической работы, все демонстрируемые программные элементы работают без ошибок 2 балла - продемонстрированы	зачет

			nCurses"			результаты выполнения практической работы и даны ответы на теоретические вопросы по материалам данной работы 3 балла - продемонстрированы результаты выполнения практической работы, даны ответы на теоретические вопросы по материалам данной работы, выполнено индивидуальное мини-задание.	
5	7	Промежуточная аттестация	Зачёт	-	40	Количество баллов равно количеству вопросов, на которые дан правильный ответ (в тесте всего 40 вопросов).	зачет

## 6.2. Процедура проведения, критерии оценивания

Вид промежуточной аттестации	Процедура проведения	Критерии оценивания
зачет	Компьютерный тест, 40 вопросов на 90 мин. Для получения зачёта необходимо правильно ответить не менее чем на 20 вопросов (50%). Тест может быть проведён в любой компьютерной аудитории университета с доступом в Интернет. Содержит вопросы с выбором одного и нескольких правильных ответов, а также вопросы на сопоставление. Во время теста студенты занимают компьютеры "через одного" (чтобы не было близких соседей), в аудитории находятся только те студенты, которые в данный момент сдают тест. Пользоваться учебными материалами и сетью Интернет во время теста запрещено. Допустимо проведение теста в дистанционном режиме по регламенту проведения дистанционных зачётов и экзаменов ЮУрГУ.	В соответствии с пп. 2.5, 2.6 Положения

## 6.3. Оценочные материалы

Компетенции	Результаты обучения	№ КМ				
		1	2	3	4	5
ПК-2	Знает: Языки высокого уровня (C/C++/C#); основные вызовы графических библиотек GTK+, Qt, GTK# и nCurses.	+	+	+	+	+
ПК-2	Умеет: Разрабатывать кроссплатформенные интерфейсы прикладных программ, способных одновременно работать на операционных системах Windows, Unix/Linux и др. Создавать инсталляторы программного обеспечения.	+	+	+	+	+
ПК-2	Имеет практический опыт: Написания валидного программного кода, использования программных вызовов графических библиотек, отладки программ и скриптов различными инструментами.	+	+	+	+	+
ПК-6	Знает: Способы тестирования интерфейсов прикладных программ.	+	+	+	+	+
ПК-6	Умеет: Проводить тестирование интерфейсов прикладных программ.	+	+	+	+	+
ПК-6	Имеет практический опыт: Тестирования интерфейсов прикладных программ.	+	+	+	+	+

Фонды оценочных средств по каждому контрольному мероприятию находятся в приложениях.

## 7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

## Печатная учебно-методическая документация

### а) основная литература:

1. Павловская, Т. А. С/С++. Программирование на языке высокого уровня [Текст] учебник для вузов по направлению "Информатика и вычисл. техника" Т. А. Павловская. - СПб. и др.: Питер, 2020. - 460 с. ил.

### б) дополнительная литература:

1. Минаси, М. Графический интерфейс пользователя. Секреты проектирования Пер. с англ. Р. П. Богатырева. - М.: Мир, 1996. - 159 с. ил.
2. Шилдт, Г. Справочник программиста по С/С++ [Текст] Г. Шилдт ; пер. с англ. и ред. Н. М. Ручко. - 3-е изд. - М. и др.: Вильямс, 2006. - 429 с. ил.

### в) отечественные и зарубежные журналы по дисциплине, имеющиеся в библиотеке:

Не предусмотрены

### г) методические указания для студентов по освоению дисциплины:

1. Руководство к практическому заданию 1 (библиотека GTK+)
2. Презентация к лекции "Текстовый интерфейс пользователя"
3. Презентация к лекции по библиотеке Qt
4. Руководство к практическому заданию 4 (текстовый интерфейс пользователя)
5. Презентация к лекции по библиотеке Gtk# и платформе Mono
6. Презентация к лекции по библиотеке Gtk+
7. Руководство к практическому заданию 2 (библиотека Qt)
8. Руководство к практическому заданию 3 (библиотека Gtk#)

### из них: учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студента:

1. Руководство к практическому заданию 1 (библиотека GTK+)
2. Презентация к лекции "Текстовый интерфейс пользователя"
3. Презентация к лекции по библиотеке Qt
4. Руководство к практическому заданию 4 (текстовый интерфейс пользователя)
5. Презентация к лекции по библиотеке Gtk# и платформе Mono
6. Презентация к лекции по библиотеке Gtk+
7. Руководство к практическому заданию 2 (библиотека Qt)
8. Руководство к практическому заданию 3 (библиотека Gtk#)

## Электронная учебно-методическая документация

№	Вид литературы	Наименование ресурса в электронной форме	Библиографическое описание
1	Дополнительная литература	Электронно-библиотечная система издательства Лань	Мандел, Т. Разработка пользовательского интерфейса. М. : ДМК Пресс, 2007. — 418 с. <a href="https://e.lanbook.com/book/1227">https://e.lanbook.com/book/1227</a>
2	Дополнительная литература	Электронно-библиотечная	Сергеев, С.Ф. Введение в проектирование интеллектуальных интерфейсов. / С.Ф. Сергеев, П.И. Падерно, Н.А. Назаренко.



		система издательства Лань	— СПб. : НИУ ИТМО, 2011. — 108 с. <a href="https://e.lanbook.com/book/70826">https://e.lanbook.com/book/70826</a>
3	Дополнительная литература	Электронно- библиотечная система издательства Лань	Петцке, К. LINUX. От понимания к применению. — М. : ДМК Пресс, 2008. — 576 с. <a href="https://e.lanbook.com/book/1191">https://e.lanbook.com/book/1191</a>
4	Основная литература	Электронно- библиотечная система издательства Лань	Старолетов, С. М. Основы тестирования и верификации программного обеспечения : учебное пособие / С. М. Старолетов. — 2-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Лань, 2020. — 344 с. — ISBN 978-5-8114-5239-2. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <a href="https://e.lanbook.com/book/138181">https://e.lanbook.com/book/138181</a> (дата обращения: 16.12.2021). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
5	Основная литература	Электронно- библиотечная система издательства Лань	Компаниец, В. С. Проектирование и юзабилити-исследование пользовательских интерфейсов : учебное пособие / В. С. Компаниец. — Ростов-на-Дону : ЮФУ, 2020. — 107 с. — ISBN 978-5-9275-3637-5. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. <a href="https://e.lanbook.com/book/180709">https://e.lanbook.com/book/180709</a>
6	Дополнительная литература	Электронно- библиотечная система издательства Лань	Винокуров, И. В. Использование библиотеки классов Trolltech Qt для разработки графического интерфейса пользователя : учебное пособие / И. В. Винокуров. — Москва : МГТУ им. Н.Э. Баумана, 2014. — 352 с. <a href="https://e.lanbook.com/book/106520">https://e.lanbook.com/book/106520</a>
7	Основная литература	Электронно- библиотечная система издательства Лань	Игнатъев, А. В. Проектирование человеко-машинного взаимодействия : учебник для вузов / А. В. Игнатъев. — Санкт-Петербург : Лань, 2021. — 56 с. — ISBN 978-5-8114-8037-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. <a href="https://e.lanbook.com/book/183196">https://e.lanbook.com/book/183196</a>
8	Дополнительная литература	eLIBRARY.RU	Сухов К. PHP-GTK – вторая попытка. Журнал «Системный администратор» Издательство: Издательский дом "Положевец и партнеры" (Москва) Год 2008 номер 6 (67) стр 80-87 ISSN: 1813-5579 <a href="https://www.elibrary.ru/item.asp?id=20409789&amp;">https://www.elibrary.ru/item.asp?id=20409789&amp;</a>
9	Основная литература	Электронно- библиотечная система издательства Лань	Беспалов, Д. А. Операционные системы реального времени и технологии разработки кроссплатформенного программного обеспечения : учебное пособие : в 2 частях / Д. А. Беспалов. — Ростов-на-Дону : ЮФУ, 2019 — Часть 2 : Операционные системы реального времени и технологии разработки кроссплатформенного программного обеспечения — 2019. — 168 с. — ISBN 978-5-9275-3368-8. <a href="https://e.lanbook.com/book/141132">https://e.lanbook.com/book/141132</a>
10	Основная литература	Электронно- библиотечная система издательства Лань	Пай, П. Реактивное программирование на C++ / П. Пай, П. Абрахам ; перевод с английского В. Ю. Винника. — Москва : ДМК Пресс, 2019. — 324 с. — ISBN 978-5-97060-778-7. <a href="https://e.lanbook.com/book/131698">https://e.lanbook.com/book/131698</a>

Перечень используемого программного обеспечения:

1. Microsoft-Windows(бессрочно)
2. -Oracle VirtualBox(бессрочно)
3. -Python(бессрочно)

#### 4. Microsoft-Visual Studio(бессрочно)

Перечень используемых профессиональных баз данных и информационных справочных систем:

Нет

#### 8. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Вид занятий	№ ауд.	Основное оборудование, стенды, макеты, компьютерная техника, предустановленное программное обеспечение, используемое для различных видов занятий
Лекции	229 (3б)	компьютер, проектор, доступ к сети Интернет, программное обеспечение: Acrobat Reader, MS Office, Oracle VirtualBox
Контроль самостоятельной работы	258 (3б)	компьютерный класс с доступом к сети Интернет, программное обеспечение: MS Office, Acrobat Reader, Putty, Oracle VirtualBox
Практические занятия и семинары	258 (3б)	компьютерный класс с доступом к сети Интернет, программное обеспечение: MS Office, Acrobat Reader, Putty, Oracle VirtualBox
Самостоятельная работа студента	258 (3б)	компьютерный класс с доступом к сети Интернет, программное обеспечение: MS Office, Acrobat Reader, Putty, Oracle VirtualBox