ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

УТВЕРЖДАЮ:
Руководитель направления

Электронный документ, подписанный ПЭП, хранится в системе электронного документооборота Южно-Уральского государственного университета
СВЕДЕНИЯ О ВЛАДЕЛЬЦЕ ПЭП
Кому выдан: Прохорова И. А.
Пользователь: prokhorovaia
Дата подписания: 29.05.2022

И. А. Прохорова

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины 1.О.12.03 Объектно-ориентированное программирование
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.

Электронный документ, подписанный ПЭП, хранится в системе электронного документооборота Южно-Уральского государственного университета
СВЕДЕНИЯ О ВЛАДЕЛЬЦЕ ПЭП
Кому выдан: Худякова Т. А.
Пользователь: khudiakovata
Дата подписания: 28.05.2022

Т. А. Худякова

Разработчик программы,
старший преподаватель

Электронный документ, подписанный ПЭП, хранится в системе электронного документооборота Южно-Уральского государственного университета
СВЕДЕНИЯ О ВЛАДЕЛЬЦЕ ПЭП
Кому выдан: Конова Е. А.
Пользователь: konovaea
Дата подписания: 27.05.2022

Е. А. Конова

Челябинск

1. Цели и задачи дисциплины

Основная цель изучения дисциплины – овладение теоретическими основами и инструментами объектно-ориентированного проектирования и программирования, формирование практических навыков по программированию решения экономических, вычислительных и других задач с использованием объектно-ориентированного подхода. Одной из составляющих является изучение инструментов и методов визуального программирования и практическое овладение объектной моделью среды программирования Visual Studio.Net. В результате успешного усвоения курса студент должен овладеть специальной подготовкой в предметной области и в области информационных технологий. Задача изучения дисциплины – реализация требований, установленных в квалификационной характеристике, а именно: 1) изучить теоретические основы объектно-ориентированного программирования; 2) овладеть инструментами и методами языка C++, реализующими объектный подход; 3) изучить инструменты визуального программирования и объектную модель среды программирования Visual Studio.Net; 4) получить навыки проектирования задач на основе объектного подхода и опыт разработки Windows приложений. В результате изучения дисциплины формируется теоретическая и методологическая база для цикла общепрофесиональных дисциплин, в которых изучается программирование и информационные технологии.

Краткое содержание дисциплины

В дисциплине «Объектно-ориентированное программирование » изучаются следующие разделы: • теоретические основы объектно-ориентированного проектирования и программирования; • инструменты и методы реализации объектной модели в языке программирования C++; • Net.Framework как интегрированная компонента ОС; • инструменты и методы визуального программирования; • объектная модель среды программирования Visual Studio.Net; • практическая разработка Windows приложений. В качестве языка изучения выбран язык Visual C++/CLI, в качестве среды разработчика Microsoft Visual Studio.

2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Планируемые результаты освоения ОП ВО (компетенции)	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ОПК-2 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и программных средств, в том числе отечественного производства, и использовать их при решении задач профессиональной деятельности	Знает: Теоретические основы объектно-ориентированного проектирования и программирования, библиотеки классов, основные возможности современных интегрированных сред разработки программного обеспечения на объектно-ориентированных языках программирования, возможности компиляторов программных проектов под различные операционные системы, наборы инструкций для системных утилит автоматической сборки программного обеспечения и установки программных пакетов объектно-ориентированных библиотек и фреймворков

	Умеет: Использовать функциональные возможности современных интегрированных сред разработки программного обеспечения на объектно-ориентированных языках программирования для разработки прикладных программ, использовать утилиты автоматической сборки и развертывания программ в операционных системах Имеет практический опыт: Разработки программ на современных объектно-ориентированных языках, отладки и тестирования программного обеспечения с использованием современных интегрированных сред разработки.
ОПК-7 Способен разрабатывать алгоритмы и программы, пригодные для практического применения	Знает: Методы разработки алгоритмов и программ в рамках объектно-ориентированной парадигмы программирования на современном языке высокого уровня; принципы объектно-ориентированной парадигмы: абстрагирование, инкапсуляция, наследование, полиморфизм; основные синтаксические конструкции объектно-ориентированного языка программирования: классы, поля, свойства, методы, выражения, события; методы обобщенного программирования; методы оценки сложности алгоритмов; функциональные возможности стандартной библиотеки языка и фреймворка Умеет: Разрабатывать алгоритмы и программ в рамках объектно-ориентированной парадигмы на современном языке программирования высокого уровня с применением основных синтаксических конструкций и функциональных возможностей стандартной библиотеки языка и фреймворка Имеет практический опыт: Разработки алгоритмов и программ, отладки, поиска и устранения ошибок программного кода, оценки сложности алгоритмов, использования возможностей стандартной библиотеки, сторонних библиотек программного кода и фреймворков

3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Перечень предшествующих дисциплин, видов работ учебного плана	Перечень последующих дисциплин, видов работ
1.О.12.02 Программирование на языках высокого уровня, 1.О.12.01 Основы программирования, 1.О.09 Информатика, 1.О.18 Пакеты прикладных программ	1.О.14 Операционные системы, 1.О.16 Информационные системы и технологии, 1.О.17 Математическая логика и теория алгоритмов, 1.О.15 Вычислительные системы, сети и телекоммуникации, 1.О.13 Базы данных, Учебная практика, ознакомительная практика (4 семестр), Учебная практика, научно-исследовательская

	работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы) (6 семестр)

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

Дисциплина	Требования
1.О.09 Информатика	Знает: Состав, назначение функциональных компонентов и программного обеспечения персонального компьютера, в том числе отечественного производства, Возможности современного программного обеспечения для подготовки текстовой документации., Базовые понятия информационной безопасности, классификацию угроз, требования к формированию паролей Умеет: Использовать программные и аппаратные средства персонального компьютера, применять типовые программные средства сервисного назначения, выбирать современные информационные технологии и программные средства, в том числе отечественного производства при решении задач профессиональной деятельности, Использовать возможности программного обеспечения для настройки оформления в соответствии с нормативными требованиями., Выбирать необходимую защиту данных для текстовых документов и файлов электронных таблиц Имеет практический опыт: Применения современных информационных технологий и программных средств при решении задач профессиональной деятельности, Использования стандартов, норм и правил наглядного представления структурированной информации, Применения современных программных средств для наглядного представления и структурирования информации с учетом требований информационной безопасности
1.О.18 Пакеты прикладных программ	Знает: Классификацию и назначение различных категорий пакетов прикладных программ; состав и структуру пакетов; виды интерфейсов; возможности интеграции выбранных пакетов с другими программами., Виды технической документации предметной области Умеет: Выбирать пакеты программ в соответствии с типом задачи и имеющихся ресурсов и условий использования; создавать документы и шаблоны в среде выбранных пакетов, Соотносить требования стандартов по оформлению документации с настройками объектов текстового документа. Имеет практический опыт: Работы с пакетами прикладных программ для решения задач профессиональной области, Разработки шаблонов текстовых документов в

	соответствии с требованиями стандартов.
1.О.12.01 Основы программирования	Знает: Основные структуры данных и алгоритмы их обработки, Основные конструкции языка программирования высокого уровня, основные компоненты современной среды программирования, Среды программирования для создания программ на языках высокого уровня Умеет: Разрабатывать алгоритмы и создавать программы на основе концепции структурного программирования, Проектировать программу, кодировать программу, осуществлять тестирование программы, а также отлаживать программу с использованием инструментов среды программирования, Устанавливать среду программирования, создавать и отлаживать программы в среде программирования Имеет практический опыт: Разработки алгоритмов и создания программ, а также использования встроенных структур данных языка программирования высокого уровня, Работы с современной средой программирования, проектирования и решения простых задач, Установки и использования среды программирования для решения профессиональных задач
1.О.12.02 Программирование на языках высокого уровня	Знает: Методы разработки алгоритмов и программ в рамках парадигмы структурного программирования на языке высокого уровня; основные синтаксические конструкции языка программирования высокого уровня: операторы, выражения, блоки, ветвления, циклы; методы оценки сложности алгоритмов; функциональные возможности стандартной библиотеки языка высокого уровня, Возможности современных языков программирования, парадигмы программирования, библиотеки алгоритмов и классов, основные возможности современных интегрированных сред разработки программного обеспечения на языках высокого уровня, возможности компиляторов и компоновщиков под различные операционные системы, наборы инструкций для системных утилит автоматической сборки программ. Умеет: Разрабатывать алгоритмы и программ в рамках парадигмы структурного программирования на языке программирования высокого уровня с применением основных синтаксических конструкций и функциональных возможностей стандартной библиотеки языка высокого уровня, Использовать функциональные возможности современных интегрированных сред разработки программного обеспечения на языках высокого уровня для разработки прикладных программ, использовать утилиты автоматической сборки и развертывания программ в операционных системах. Имеет практический опыт: Разработки

	алгоритмов и программ, отладки, поиска и устранения ошибок программного кода, оценки сложности алгоритмов, использования возможностей стандартной библиотеки, сторонних библиотек программного кода, Работы с основными современными интегрированными средами разработки программного обеспечения на языках высокого уровня, разработки, отладки и тестирования разработанных программ.

4. Объём и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 з.е., 144 ч., 26,5 ч. контактной работы

Вид учебной работы	Всего часов	Распределение по семестрам в часах
		Номер семестра
		3
Общая трудоёмкость дисциплины	144	144
Аудиторные занятия:	16	16
Лекции (Л)	8	8
Практические занятия, семинары и (или) другие виды аудиторных занятий (ПЗ)	8	8
Лабораторные работы (ЛР)	0	0
Самостоятельная работа (СРС)	117,5	117,5
Подготовка к экзамену	38	38
Выполнение заданий на самостоятельную разработку	47,5	47.5
Изучение теоретического материала, подготовка к практическим занятиям	32	32
Консультации и промежуточная аттестация	10,5	10,5
Вид контроля (зачет, диф.зачет, экзамен)	-	экзамен

5. Содержание дисциплины

№ раздела	Наименование разделов дисциплины	Объем аудиторных занятий по видам в часах			
		Всего	Л	ПЗ	ЛР
1	Принципы объектно-ориентированного программирования. Инструменты реализации объектной модели в языке C++. Абстрактные типы данных – классы. Инкапсуляция, наследование, полиморфизм.	4	2	2	0
2	Введение в Microsoft .NET Framework. Язык C++/CLI. Разработка приложений на основе шаблона Windows Form. Библиотека классовNet Framework: базовые объекты: array, String, object и другие.	12	6	6	0

5.1. Лекции

№	№	Наименование или краткое содержание лекционного занятия	Кол-

лекции	раздела		во часов
1	1	Основные парадигмы программирования. Принципы объектного подхода к проектированию и разработке программ: абстракция, инкапсуляция, наследование, полиморфизм. Расширение базовых понятий – типизация, параллелизм, сохраняемость. Объектные модели задач предметной области. Инструменты реализации объектно-ориентированного подхода: абстрактные типы данных – классы. Инкапсуляция, наследование, полиморфизм.	2
2	2	Платформа Microsoft .NET Framework: роль и назначение, составные части платформы .Net, общая концепция языков и спецификация CLI, общая система типов .Net. Управляемые и неуправляемые приложения: знакомство с языковыми средствами C++/CLI, сборка мусора (garbage collected) и дескрипторы объектов. Пространства имен.	2
3	2	Разработка приложений на основе шаблона Windows Form. Основы визуального программирования. Знакомство с основными элементами управления как объектами. Свойства и события основных элементов, кодирование обработчиков событий. Технология разработки SDI приложения – виды окон, разработка основных элементов интерфейса – меню, панели инструментов, строка статуса.	2
4	2	Библиотека классов Net Framework. Класс array как базовый класс для реализации структур последовательного хранения данных. Разработка интерфейса массива на Grid'e. Библиотека классов Net Framework. Класс string для обработки строк, элементы визуализации текста. Конвертирование данных к текстовому представлению.	2

5.2. Практические занятия, семинары

№ занятия	№ раздела	Наименование или краткое содержание практического занятия, семинара	Кол-во часов
1	1	Основы визуального программирования. Знакомство с основными элементами управления как объектами. Свойства и события основных элементов, кодирование обработчиков событий. Программное управление поведением компонентов и объектов, разработка обработчиков событий. Обработка событий клавиатуры и мыши	2
2	2	Основы визуального программирования. Место объекта пользователя в проекте. Разработка управляемого приложения с использованием объекта пользователя и интерфейсов на основе элементов управления. Разработка интерфейса объекта на примере реализации анимации. Использование различных элементов управления для изменения состояния объекта.	2
3	2	Требования к интерфейсу Windows приложения. Разработка основных элементов интерфейса: меню, панели инструментов, строка состояния. Элементы управления для отображения данных. Конвертирование данных: класс Convert.	2
4	2	Изучение базовых типов данных: класс array как шаблон последовательных структур хранения данных. Разработка интерфейса массива на Grid'e. Изучение базовых типов данных: класс string для обработки строк, элементы визуализации текста. Конвертирование данных к текстовому представлению.	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 экзамену	ПуМД и ЭУМД, по разделам	3	38
Выполнение заданий на самостоятельную разработку	ПУМД, по разделам, ЭУМД, по разделам. Контент в электронном ЮУрГУ по темам.	3	47,5
Изучение теоретического материала, подготовка к практическим занятиям	ПУМД, по разделам. Контент в электронном ЮУрГУ по темам.	3	32

6. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации

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	Се-местр	Вид контроля	Название контрольного мероприятия	Вес	Макс. балл	Порядок начисления баллов	Учи-тыва-ется в ПА
1	3	Текущий контроль	Практическая работа 01. Введение в визуальную разработку.	1	6	К заданию приложена заготовка проекта. Требования к заданию и критерии оценки приведены непосредственно в тексте задания.	экзамен
2	3	Текущий контроль	Практическая работа 02. Визуальная разработка приложения. Управление объектом. Обработчики событий.	1	8	Соответствие требованиям задания - 8 баллов, в т.ч. соблюдение принципов объектного подхода и владение инструментами языка. 7 баллов - неполное соответствие требованиям задания, 6 баллов - неполное соответствие требованиям или погрешности в написании обработчиков событий, 5 баллов - неполное соответствие требованиям задания, отсутствие обработчиков событий. Ниже 5-ти баллов - код отправляется на доработку. Код должен быть отлажен и протестирован.	экзамен
3	3	Текущий контроль	Практическая работа 03. Визуальная разработка	1	7	Баллы начисляются за часть задания, в котором необходимо выполнить задание на самостоятельную разработку. Код должен быть отлажен и протестирован. 7 баллов: все принципы ООП соблюдены, обработчики событий реализуют полный функционал приложения, визуализация объекта отражает изменение его состояния, интерфейс приложения соответствует	экзамен

						общепринятым требованиям. 6 баллов: принципы ООП соблюдены, обработчики событий реализуют частично функционал приложения, визуализация объекта отражает изменение его состояния, интерфейс приложения не в полной мере соответствует общепринятым требованиям. 5 баллов - принципы ООП нарушены не критично, обработчики событий реализуют функционал приложения не в полном объеме, визуализация объекта не всегда отражает изменение его состояния, интерфейс приложения не в полной мере соответствует общепринятым требованиям. Менее 5-ти баллов работа отправляется на доработку.	
4	3	Текущий контроль	Практическая работа 04. Визуальная разработка: принципы работы с текстом, визуализация текстовых данных и обработка текста.	1	7	Баллы начисляются за часть задания, в котором необходимо выполнить задание на самостоятельную разработку. Код должен быть отлажен и протестирован. 7 баллов: все принципы ООП соблюдены, обработчики событий реализуют полный функционал приложения, визуализация объекта отражает изменение его состояния, интерфейс приложения соответствует общепринятым требованиям. 6 баллов: принципы ООП соблюдены, обработчики событий реализуют частично функционал приложения, визуализация объекта отражает изменение его состояния, интерфейс приложения не в полной мере соответствует общепринятым требованиям. 5 баллов - принципы ООП нарушены не критично, обработчики событий реализуют функционал приложения не в полном объеме, визуализация объекта не всегда отражает изменение его состояния, интерфейс приложения не в полной мере соответствует общепринятым требованиям. Менее 5-ти баллов работа отправляется на доработку.	экзамен
5	3	Текущий контроль	Практическая работа 05. Контейнерные классы на основе шаблона array	1	7	Баллы начисляются за часть задания, в котором необходимо выполнить задание на самостоятельную разработку. Код должен быть отлажен и протестирован. 7 баллов: все принципы ООП соблюдены, обработчики событий реализуют	экзамен

						полный функционал приложения, визуализация объекта отражает изменение его состояния, интерфейс приложения соответствует общепринятым требованиям. 6 баллов: принципы ООП соблюдены, обработчики событий реализуют частично функционал приложения, визуализация объекта отражает изменение его состояния, интерфейс приложения не в полной мере соответствует общепринятым требованиям. 5 баллов - принципы ООП нарушены не критично, обработчики событий реализуют функционал приложения не в полном объеме, визуализация объекта не всегда отражает изменение его состояния, интерфейс приложения не в полной мере соответствует общепринятым требованиям. Менее 5-ти баллов работа отправляется на доработку.	
8	3	Текущий контроль	Практическая работа 6. Интерфейсы как класс.	1	7	Баллы начисляются за часть задания, в котором необходимо выполнить задание на самостоятельную разработку. Код должен быть отлажен и протестирован. 7 баллов: все принципы ООП соблюдены, обработчики событий реализуют полный функционал приложения, визуализация объекта отражает изменение его состояния, интерфейс приложения соответствует общепринятым требованиям. 6 баллов: принципы ООП соблюдены, обработчики событий реализуют частично функционал приложения, визуализация объекта отражает изменение его состояния, интерфейс приложения не в полной мере соответствует общепринятым требованиям. 5 баллов - принципы ООП нарушены не критично, обработчики событий реализуют функционал приложения не в полном объеме, визуализация объекта не всегда отражает изменение его состояния, интерфейс приложения не в полной мере соответствует общепринятым требованиям. Менее 5-ти баллов работа отправляется на доработку.	экзамен
9	3	Текущий контроль	Практическая работа 7. Прикладные	1	8	Баллы начисляются за часть задания, в котором необходимо выполнить задание на самостоятельную	экзамен

			задачи: объектная модель.			разработку. Код должен быть отлажен и протестирован. 8 баллов: все принципы ООП соблюдены, обработчики событий реализуют полный функционал приложения, визуализация объекта отражает изменение его состояния, интерфейс приложения соответствует общепринятым требованиям. 7 баллов: принципы ООП соблюдены, обработчики событий реализуют частично функционал приложения, визуализация объекта отражает изменение его состояния, интерфейс приложения не в полной мере соответствует общепринятым требованиям. 6 баллов - принципы ООП нарушены не критично, обработчики событий реализуют функционал приложения не в полном объеме, визуализация объекта не всегда отражает изменение его состояния, интерфейс приложения не в полной мере соответствует общепринятым требованиям. Менее 6-ти баллов работа отправляется на доработку.	
10	3	Текущий контроль	Контрольное мероприятие: итоговое тестирование по курсу	1	40	Контрольно-рейтинговое мероприятие проводится в форме итогового компьютерного тестирования с автоматическим выбором вопросов. Итоговое тестирование содержит 40 вопросов, затрагивающих все разделы теоретической части курса, и позволяющих оценить сформированность компетенций. время выполнения 60 мин. При оценивании результатов мероприятия используется балльно-рейтинговая система оценивания результатов учебной деятельности обучающихся (утверждена приказом ректора от 24.05.2019 г. № 179) Правильный ответ на вопрос соответствует 1 баллу. Неправильный ответ на вопрос соответствует 0 баллов. Максимальное количество баллов – 40.	экзамен
11	3	Проме-жуточная аттестация	Собеседование по вопросам дисциплины	-	5	В процессе собеседования по заданию осуществляется контроль освоения компетенций студентом. Собеседование проводится с целью проверки уровня знаний, умений, приобретенного опыта, понимания	экзамен

						студентом основных методов и законов изучаемой дисциплины, возможности дополнительно повысить свой рейтинг. Критерии оценивания: - даны полные, развернутые ответы на заданные вопросы, студент ориентируется в основных категориях курса - 5 баллов; - даны ответы на заданные вопросы, студент ориентируется в основных категориях курса с некоторыми затруднениями - 4 балла; - даны частичные ответы на заданные вопросы, студент имеет затруднения в описании основных категорий курса - 3 балла; - даны поверхностные ответы на заданные вопросы, студент не ориентируется в основных категориях курса - 2 балла; - студент не ответил на большую часть заданных вопросов, имеет существенные затруднения в категориях курса - 1 балл; - студент не ориентируется в основных категориях курса - 0 баллов. Максимальное количество баллов – 5 за задание	

6.2. Процедура проведения, критерии оценивания

Вид промежуточной аттестации	Процедура проведения	Критерии оценивания
экзамен	На экзамене происходит оценивание знаний, умений и приобретенного опыта обучающихся по дисциплине ООП на основе полученных оценок за контрольно-рейтинговые мероприятия текущего контроля. При недостаточной и/или не устраивающей студента величине рейтинга ему может быть предложено пройти собеседование с преподавателем по основным разделам дисциплины. В результате складывается совокупный рейтинг студента, который дифференцируется в оценку и проставляется в ведомость, зачетную книжку студента. Отлично: Величина рейтинга обучающегося по дисциплине 85…100 % Хорошо: Величина рейтинга обучающегося дисциплине 75…84 % Удовлетворительно: Величина рейтинга обучающегося по дисциплине 60…74 % Неудовлетворительно: Величина рейтинга обучающегося по дисциплине 0…59 %. Оценка по дисциплине вносится в "Приложение к диплому бакалавра"	В соответствии с пп. 2.5, 2.6 Положения

6.3. Паспорт фонда оценочных средств

Компетенции	Результаты обучения	№ КМ								
		1	2	3	4	5	8	9	10	11
ОПК-2	Знает: Теоретические основы объектно-ориентированного проектирования и программирования, библиотеки классов, основные возможности современных интегрированных сред разработки программного обеспечения на объектно-ориентированных языках программирования, возможности компиляторов программных проектов под различные операционные системы, наборы инструкций для системных утилит автоматической сборки программного обеспечения и установки программных пакетов объектно-ориентированных библиотек и фреймворков	+	+	+	+	+	+	+	+	+
ОПК-2	Умеет: Использовать функциональные возможности современных интегрированных сред разработки программного обеспечения на объектно-ориентированных языках программирования для разработки прикладных программ, использовать утилиты автоматической сборки и развертывания программ в операционных системах	+	+	+	+	+	+	+	+	+
ОПК-2	Имеет практический опыт: Разработки программ на современных объектно-ориентированных языках, отладки и тестирования программного обеспечения с использованием современных интегрированных сред разработки.	+	+	+	+	+	+	+	+	+
ОПК-7	Знает: Методы разработки алгоритмов и программ в рамках объектно-ориентированной парадигмы программирования на современном языке высокого уровня; принципы объектно-ориентированной парадигмы: абстрагирование, инкапсуляция, наследование, полиморфизм; основные синтаксические конструкции объектно-ориентированного языка программирования: классы, поля, свойства, методы, выражения, события; методы обобщенного программирования; методы оценки сложности алгоритмов; функциональные возможности стандартной библиотеки языка и фреймворка	+	+	+	+	+	+	+	+	+
ОПК-7	Умеет: Разрабатывать алгоритмы и программ в рамках объектно-ориентированной парадигмы на современном языке программирования высокого уровня с применением основных синтаксических конструкций и функциональных возможностей стандартной библиотеки языка и фреймворка	+	+	+	+	+	+	+	+	+
ОПК-7	Имеет практический опыт: Разработки алгоритмов и программ, отладки, поиска и устранения ошибок программного кода, оценки сложности алгоритмов, использования возможностей стандартной библиотеки, сторонних библиотек программного кода и фреймворков	+	+	+	+	+	+	+	+	+

Типовые контрольные задания по каждому мероприятию находятся в приложениях.

7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Печатная учебно-методическая документация

а) основная литература:

1. Подбельский, В. В. Язык Си++ [Текст] учеб. пособие для вузов по направлениям "Приклад. математика" и "Вычисл. машины, комплексы, системы и сети" В. В. Подбельский. - 5-е изд. - М.: Финансы и статистика, 2004. - 559 с.

б) дополнительная литература:

1. Павловская, Т. А. C/C++: Программирование на языке высокого уровня учебник для вузов по направлению "Информатика и вычисл. техника" Текст Т. А. Павловская. - СПб. и др.: Питер, 2008. - 460 с.
2. Павловская, Т. А. C++ : Объектно-ориентированное программирование. Практикум Текст учеб. пособие для вузов по направлению "Информатика и вычисл. техника" Т. А. Павловская, Ю. А. Щупак. - СПб. и др.: Питер, 2008. - 264 с. ил.

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

1. 1. Программирование. Научн. журн. Российской академии наук. ISSN 0132-3474.
2. 3. RSDN Magazine.
3. Электронная версия http://rsdn.ru/.

г) методические указания для студентов по освоению дисциплины:

1. Методические указания по разработке интерфейса приложений на основе шаблона Windows Forms

из них: учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студента:

1. Методические указания по разработке интерфейса приложений на основе шаблона Windows Forms

Электронная учебно-методическая документация

№	Вид литературы	Наименование ресурса в электронной форме	Библиографическое описание
1	Основная литература	Электронный каталог ЮУрГУ	Конова Е. А. Объектно-ориентированное программирование с примерами на C++ [Текст] : учеб. пособие по направлениям 09.03.02 "Приклад. информатика" и 09.03.02 "Информ. системы и технологии" / Е. А. Конова ; под ред. Б. М. Суховилова ; Юж.-Урал. гос. ун-т, Каф. Информ. технологии в экономике ; Челябинск : Издательский Центр ЮУрГУ , 2019 http://www.lib.susu.ac.ru/ftd?base=SUSU_METHOD&key=000563302
2	Дополнительная литература	Электронный каталог ЮУрГУ	Радченко Г.И. Объектно-ориентированное программирование [Текст] : конспект лекций для направлений 010300 "Фундам. информатика и информ. технологии" и 010400 "Приклад. математика и информатика"/ Г. И. Радченко, Е. А. Захаров; ЮУрГУ, Каф. Систем. программирование ; ЮУрГУ. Челябинск : Издательский Центр ЮУрГУ , 2013 http://www.lib.susu.ac.ru/ftd?base=SUSU_METHOD&key=000515626

Перечень используемого программного обеспечения:

1. Microsoft-Office(бессрочно)
2. ФГАОУ ВО "ЮУрГУ (НИУ)"-Портал "Электронный ЮУрГУ" (https://edu.susu.ru)(бессрочно)
3. 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
Экзамен	258 (3б)	Специализированный компьютерный класс каф. ЦЭиИТ, среда разработчика Visual Studio.Net.
Контроль самостоятельной работы	258 (3б)	Специализированный компьютерный класс каф. ЦЭиИТ, среда разработчика Visual Studio.Net.
Лекции	229 (3б)	Компьютер, проектор, среда разработчика Visual Studio.Net.
Самостоятельная работа студента	258 (3б)	Специализированный компьютерный класс каф. ЦЭиИТ, среда разработчика Visual Studio.Net.
Практические занятия и семинары	258 (3б)	Специализированный компьютерный класс каф. ЦЭиИТ, среда разработчика Visual Studio.Net.