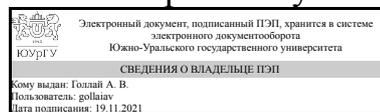


# ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

УТВЕРЖДАЮ:  
Директор института  
Высшая школа электроники и  
компьютерных наук



А. В. Голлой

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины 1.Ф.08.01 Основы программирования на платформе .NET  
для направления 02.03.02 Фундаментальная информатика и информационные  
технологии

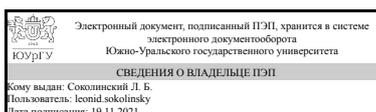
уровень Бакалавриат

форма обучения очная

кафедра-разработчик Системное программирование

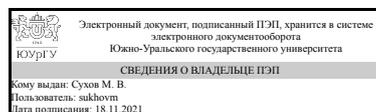
Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению  
подготовки 02.03.02 Фундаментальная информатика и информационные технологии,  
утверждённым приказом Минобрнауки от 23.08.2017 № 808

Зав.кафедрой разработчика,  
д.физ.-мат.н., проф.



Л. Б. Соколинский

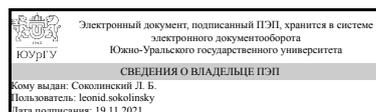
Разработчик программы,  
к.техн.н., доцент (кн)



М. В. Сухов

СОГЛАСОВАНО

Руководитель направления  
д.физ.-мат.н., проф.



Л. Б. Соколинский

## 1. Цели и задачи дисциплины

Освоение одной из современных развивающихся технологий программирования прикладного программного обеспечения. Изучение теоретических основ и освоение практических навыков разработки приложений с использованием технологий платформы .NET с учетом современных тенденций разработки ПО. Задачи дисциплины: Знать: – концепции, положенные в основу современных языков программирования высокого уровня на примере языков платформы .Net (например, C# ); – основные принципы технологии объектно-ориентированного программирования и способы их реализации средствами языка программирования (например, C#); Владеть навыками: – проектирования, тестирования и отладки консольных и windows-приложений в среде разработки Microsoft Visual Studio. Net; – проектирования и реализации классов (иерархий классов), используя механизмы инкапсуляции, наследования и полиморфизма; – организации файлового ввода/вывода; – реализации динамических структур данных, навыками работы с коллекциями; – разработки windows-приложений с использованием библиотек классов платформы .Net Framework; – проектирование и разработка собственных библиотек.

## Краткое содержание дисциплины

Учебная дисциплина реализуется и осваивается с целью научить студентов основам знаний в области современных объектно-ориентированных систем и технологий, изучить технологию .NET и возможность применения сред визуальной разработки при создании объектно-ориентированных приложений. Сформировать у студентов понимание концепций, положенных в основу современных языков программирования высокого уровня, снабдить студентов навыками разработки, отладки, тестирования, документирования программ с использованием современных средств разработки.

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

Планируемые результаты освоения ОП ВО (компетенции)	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-1 Способен проводить анализ предметной области и формулировать требования к разработке программного обеспечения для решения задач профессиональной деятельности, применять современные методы и средства проектирования программного обеспечения с учетом архитектуры вычислительных систем (включая многопроцессорные вычислительные системы), использовать инструментальные и вычислительные средства при разработке алгоритмических и программных решений	Знает: методы и средства проектирования программного обеспечения с применением технологии .NET Умеет: применять методы и средства проектирования программного обеспечения, применять современные возможности, предоставляемые платформой .NET Имеет практический опыт: владения приемами проектирования приложений для платформы .NET, выбора технологии программирования для решения поставленной задачи

## 3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Перечень предшествующих дисциплин, видов работ учебного плана	Перечень последующих дисциплин, видов работ
---	---

<p>1.Ф.02 Математическая логика и теория алгоритмов,  1.Ф.03 Структуры и алгоритмы обработки данных,  1.Ф.04 Архитектура вычислительных систем</p>	<p>1.Ф.06 Теория, методы и средства параллельной обработки информации,  1.Ф.12 Функциональное и логическое программирование,  1.Ф.15 Основы облачных вычислений,  1.Ф.05 Практикум по виду профессиональной деятельности,  1.Ф.10 Автоматизация деятельности предприятия,  1.Ф.11 Веб-дизайн,  1.Ф.08.02 Программирование на языке Java,  1.Ф.14 Технологии аналитической обработки информации,  1.Ф.13 Программирование мобильных устройств,  1.Ф.09 Программная инженерия</p>
--	---

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

Дисциплина	Требования
<p>1.Ф.04 Архитектура вычислительных систем</p>	<p>Знает: принципы аппаратного обеспечения вычислений, форматы представления данных, микрокоманд и команд, основы памяти, интерфейсов и взаимодействия компонентов компьютеров, принципы построения параллельных вычислительных архитектур, архитектурные решения для реализации прикладных программ  Умеет: разрабатывать и применять простые аппаратные схемы преобразования и хранения данных, применять системы команд, применять интерфейсы для обеспечения коммуникаций компонентов вычислительных систем, программировать на языке ассемблера  Имеет практический опыт: разработки программного обеспечения на языке ассемблера</p>
<p>1.Ф.02 Математическая логика и теория алгоритмов</p>	<p>Знает: синтаксис выбранного языка программирования, особенности программирования на этом языке, стандартные библиотеки языка программирования, технологии программирования  Умеет: применять на практике методы и средства разработки программ  Имеет практический опыт: создание программного кода в соответствии с техническим заданием (готовыми спецификациями)</p>
<p>1.Ф.03 Структуры и алгоритмы обработки данных</p>	<p>Знает: базовые структуры данных и основные алгоритмы их обработки  Умеет: выбирать оптимальные алгоритмы для решения задач предметной области и осуществлять их программную реализацию  Имеет практический опыт: применения наиболее распространенных алгоритмов для решения задач с использованием сложных структур данных</p>

#### 4. Объём и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 з.е., 108 ч., 56,5 ч. контактной работы

Вид учебной работы	Всего часов	Распределение по семестрам в часах	
		Номер семестра	
		5	
Общая трудоёмкость дисциплины	108	108	
<i>Аудиторные занятия:</i>	48	48	
Лекции (Л)	32	32	
Практические занятия, семинары и (или) другие виды аудиторных занятий (ПЗ)	16	16	
Лабораторные работы (ЛР)	0	0	
<i>Самостоятельная работа (СРС)</i>	51,5	51,5	
с применением дистанционных образовательных технологий	0		
Тема 9. Структуры данных, коллекции и классы-прототипы	5	5	
Тема 7. Делегаты, события и потоки выполнения	5	5	
Тема 6. Интерфейсы и структурные типы	5	5	
Тема 1. Платформа Microsoft .Net Framework	5	5	
Тема 2. Современный C#	5	5	
Тема 8. Сборки, библиотеки, атрибуты, директивы	5	5	
Тема 4. Классы	5	5	
Тема 10. Программирование под Windows	6,5	6.5	
Тема 5. Массивы и строки	5	5	
Тема 3. Переменные, операции и выражения	5	5	
Консультации и промежуточная аттестация	8,5	8,5	
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	Введение в технологию .NET	2	2	0	0
2	Основы программирования на C#	2	2	0	0
3	Классы. Объектно-ориентированное программирование.	8	4	4	0
4	Интерфейсы. Делегаты. События	8	4	4	0
5	Коллекции. Работа с потоками и файловой системой. Дата и время	4	4	0	0
6	Потоки исполнения	6	2	4	0
7	Символы и строки	2	2	0	0
8	Параллельное программирование. LINQ	4	2	2	0
9	Автоматическое управление памятью (уборка мусора)	4	4	0	0
10	Windows Presentation Foundation	8	6	2	0

## 5.1. Лекции

№ лекции	№ раздела	Наименование или краткое содержание лекционного занятия	Кол-во часов
1	1	Современное состояние технологии .NET. Особенности .NET. Обзор основных функций .NET. Архитектурные компоненты .NET	2
2	2	Основы программирования на C#. Структура программы: Инструкции. Комментарии. Переменные. Литералы. Типы данных. Арифметические операции. Поразрядные операции. Поразрядные операции. Условные конструкции. Циклы. Массивы. Методы.	2
3	3	Классы. Объектно-ориентированное программирование. Классы и объекты. Понятие классов. Конструкторы. Инициализаторы объектов. Структуры. Перечисления. Модификаторы доступа. Инкапсуляция. Константы. Поля. Свойства. Наследование. Обобщения. Обобщенные методы.	4
4	4	Интерфейсы. Делегаты. События Интерфейсы. Определение интерфейсов. Реализация интерфейсов в базовых и производных классах. Наследование интерфейсов. Модификаторы доступа интерфейсов. Делегаты. События. Явное управление регистрацией событий. Анонимные методы. Лямбды.	4
5	5	Коллекции. Работа с потоками и файловой системой. Дата и время Коллекции. Необобщенные коллекции. Обзор основных коллекций и их возможностей. Работа с потоками и файловой системой. Работа с дисками. Работа с каталогами. Работа с файлами. Работа с датами и временем. Структура DateTime. Операции с DateTime. Настройка формата времени и даты. Работа с датами и временем.	4
6	6	Потоки исполнения Ресурсоемкость потоков. Стек режима ядра. Планирование и приоритеты потоков. Многопоточность. Класс Thread. Статус потока. Синхронизация потоков.	2
7	7	Символы и строки Основные типы данных работы со строками и символами. Символы. Тип System.String. Работа с символами и текстовыми элементами в строке. Создание объекта StringBuilder.	2
8	8	Параллельное программирование . LINQ Параллельное программирование и библиотека TPL. Задачи и класс Task. Свойства класса Task. Работа с задачами. LINQ. Список используемых методов расширения LINQ. Фильтрация выборки и проекция.	2
9	9	Автоматическое управление памятью (уборка мусора) Устройство памяти в .NET. Алгоритм уборки мусора. Поколения. Запуск уборки мусора. Финализируемые объекты.	4
10	10	Windows Presentation Foundation Понятие компоновки в WPF, Grid. Элементы управления содержимым. Класс Window, анимация видео, звук	6

## 5.2. Практические занятия, семинары

№ занятия	№ раздела	Наименование или краткое содержание практического занятия, семинара	Кол-во часов
1	3	Разработать набор классов, представляющих собой абстракцию над предметной областью, с использованием языка программирования C#, Однозначно определить свою предметную область и согласовать с преподавателем. Сформировать структуру классов, описывающих выбранную предметную область. Реализовать проект.	2
2	3	Обобщения (generics). Разработать собственную обобщенную коллекцию в рамках выбранной предметной области и внедрить в проект. Поддержка как минимум одного интерфейса из следующих интерфейсов: ICollection,	2

		IClonable, IEnumerator, IEnumerable Внедрить поддержку обобщений в проект. Продемонстрировать ковариантность и контравариантность обобщённых интерфейсов. Добавить одно ограничение при обобщении.	
3	4	Делегаты. К разработанной в коллекции добавить возможность сортировки и сравнения элементов. Условия сравнения элементов задаются из внешнего по отношению к классу-коллекции источника.	2
4	4	События. Добавить в проект логирование основных этапов выполнения программы. Использовать отдельный класс для логирования с обобщенными методами. Класс должен поддерживать два источника вывода: консоль и файл. Для пользователя должен быть единый интерфейс. Метод непосредственной печати лога должен находиться во внешнем источнике (классе). В самом классе должно быть описано только событие.	2
5	6	Исключения. Разработать класс исключений для проекта, логирующий внештатные ситуации. Добавить (если ещё не было сделано) файл какой-либо конфигурации к проекту, оставаясь в рамках предметной области Производить считывание конфигурации из файла Обеспечить выброс исключений в случаях ошибок при чтении/записи файлов и других ошибок в ходе выполнения программы Разделить обработку стандартных исключений и пользовательских (минимум два стандартных исключения и одно пользовательское) Разработать диаграмму классов для текущего состояния проекта	2
6	6	Потоки. Обеспечить обработку сортировки пользовательской коллекции отдельным потоком. Сделать сортировку коллекции асинхронной операцией Вынести логирование сортировки (сообщения о старте сортировки, о выполнении сортировки, сколько элементов было обработано (служебная информация)) в отдельный поток Обеспечить взаимодействие двух потоков.	2
7	8	Сериализация. Разработать набор классов для сериализации и десериализации пользовательской коллекции в различные форматы данных Должен быть единый интерфейс Продемонстрировать интерфейс на поддержке форматов XML и JSON (изначально «программные заглушки») Поддержка формата XML: реализовать работу с форматом данных XML	2
8	10	Тестирование кода проекта. Написать не менее 20 тестов и обеспечить покрытие основного кода бизнес-логики продукта (проекта) Использовать при написании тестов атрибуты Test, TestFixture, SetUp и TearDown Использовать утверждения – методы из класса Assert (не менее 4 различных методов и, соответственно, примеров их применения)	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
Тема 9. Структуры данных, коллекции и классы-прототипы	Павловская, Т. А. С#. Программирование на языке высокого уровня стр. 291	5	5
Тема 7. Делегаты, события и потоки выполнения	Павловская, Т. А. С#. Программирование на языке высокого уровня стр. 220	5	5
Тема 6. Интерфейсы и структурные типы	Павловская, Т. А. С#. Программирование на языке высокого уровня стр. 188	5	5
Тема 1. Платформа Microsoft .Net	<a href="https://docs.microsoft.com/ru-ru/dotnet/">https://docs.microsoft.com/ru-ru/dotnet/</a>	5	5

Framework			
Тема 2. Современный C#	<a href="https://docs.microsoft.com/ru-ru/learn/paths/build-dotnet-applications-csharp/">https://docs.microsoft.com/ru-ru/learn/paths/build-dotnet-applications-csharp/</a>	5	5
Тема 8. Сборки, библиотеки, атрибуты, директивы	Павловская, Т. А. C#. Программирование на языке высокого уровня стр. 272	5	5
Тема 4. Классы	Павловская, Т. А. C#. Программирование на языке высокого уровня стр. 100, 152, 172	5	5
Тема 10. Программирование под Windows	Павловская, Т. А. C#. Программирование на языке высокого уровня стр. 311	5	6,5
Тема 5. Массивы и строки	Павловская, Т. А. C#. Программирование на языке высокого уровня стр. 126	5	5
Тема 3. Переменные, операции и выражения	Павловская, Т. А. C#. Программирование на языке высокого уровня стр. 38	5	5

## 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	Се-мestr	Вид контроля	Название контрольного мероприятия	Вес	Макс. балл	Порядок начисления баллов	Учитывается в ПА
1	5	Текущий контроль	Практическая работа 1. Разработка объектно-ориентированной модели	1	5	Выполнены все задания практической работы, даны ответы на все вопросы - 5 баллов; Задания выполнены, но имеются замечания, даны ответы на все вопросы - 4 балла; Имеются замечания в программном коде, даны не все ответы на вопросы - 3 балла; Имеются серьезные замечания в программном коде, студент очень плохо отвечает на вопросы - 2 балла; Программный код написан, но не реализует поставленную задачу, отсутствуют ответы на вопросы - 1 балл; Задание не выполнено – 0 баллов.	экзамен
2	5	Текущий контроль	Практическая работа 2. Обобщения (generics).	1	5	Выполнены все задания практической работы, даны ответы на все вопросы - 5 баллов; Задания выполнены, но имеются замечания, даны ответы на все вопросы - 4 балла; Имеются замечания в программном коде, даны не все ответы на вопросы - 3 балла;	экзамен

						Имеются серьезные замечания в программном коде, студент очень плохо отвечает на вопросы - 2 балла; Программный код написан, но не реализует поставленную задачу, отсутствуют ответы на вопросы - 1 балл; Задание не выполнено – 0 баллов.	
3	5	Текущий контроль	Практическая работа 3. Делегаты.	1	5	Выполнены все задания практической работы, даны ответы на все вопросы - 5 баллов; Задания выполнены, но имеются замечания, даны ответы на все вопросы - 4 балла; Имеются замечания в программном коде, даны не все ответы на вопросы - 3 балла; Имеются серьезные замечания в программном коде, студент очень плохо отвечает на вопросы - 2 балла; Программный код написан, но не реализует поставленную задачу, отсутствуют ответы на вопросы - 1 балл; Задание не выполнено – 0 баллов.	экзамен
4	5	Текущий контроль	Практическая работа 4. События.	1	5	Выполнены все задания практической работы, даны ответы на все вопросы - 5 баллов; Задания выполнены, но имеются замечания, даны ответы на все вопросы - 4 балла; Имеются замечания в программном коде, даны не все ответы на вопросы - 3 балла; Имеются серьезные замечания в программном коде, студент очень плохо отвечает на вопросы - 2 балла; Программный код написан, но не реализует поставленную задачу, отсутствуют ответы на вопросы - 1 балл; Задание не выполнено – 0 баллов.	экзамен
5	5	Текущий контроль	Практическая работа 5. Исключения.	1	5	Выполнены все задания практической работы, даны ответы на все вопросы - 5 баллов; Задания выполнены, но имеются замечания, даны ответы на все вопросы - 4 балла; Имеются замечания в программном коде, даны не все ответы на вопросы - 3 балла; Имеются серьезные замечания в программном коде, студент очень плохо отвечает на вопросы - 2 балла; Программный код написан, но не реализует поставленную задачу,	экзамен

						отсутствуют ответы на вопросы - 1 балл; Задание не выполнено – 0 баллов.	
6	5	Текущий контроль	Практическая работа 6. Потoki.	1	5	Выполнены все задания практической работы, даны ответы на все вопросы - 5 баллов; Задания выполнены, но имеются замечания, даны ответы на все вопросы - 4 балла; Имеются замечания в программном коде, даны не все ответы на вопросы - 3 балла; Имеются серьезные замечания в программном коде, студент очень плохо отвечает на вопросы - 2 балла; Программный код написан, но не реализует поставленную задачу, отсутствуют ответы на вопросы - 1 балл; Задание не выполнено – 0 баллов.	экзамен
7	5	Текущий контроль	Практическая работа 7. Сериализация.	1	5	Выполнены все задания практической работы, даны ответы на все вопросы - 5 баллов; Задания выполнены, но имеются замечания, даны ответы на все вопросы - 4 балла; Имеются замечания в программном коде, даны не все ответы на вопросы - 3 балла; Имеются серьезные замечания в программном коде, студент очень плохо отвечает на вопросы - 2 балла; Программный код написан, но не реализует поставленную задачу, отсутствуют ответы на вопросы - 1 балл; Задание не выполнено – 0 баллов.	экзамен
8	5	Текущий контроль	Практическая работа 8. Тестирование кода проекта	1	5	Выполнены все задания практической работы, даны ответы на все вопросы - 5 баллов; Задания выполнены, но имеются замечания, даны ответы на все вопросы - 4 балла; Имеются замечания в программном коде, даны не все ответы на вопросы - 3 балла; Имеются серьезные замечания в программном коде, студент очень плохо отвечает на вопросы - 2 балла; Программный код написан, но не реализует поставленную задачу, отсутствуют ответы на вопросы - 1 балл; Задание не выполнено – 0 баллов.	экзамен
9	5	Промежуточная	Компьютерное тестирование	-	100	Промежуточная аттестация включает компьютерное тестирование.	экзамен





	издательства Лань	Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. <a href="https://e.lanbook.com/book/179484">https://e.lanbook.com/book/179484</a> — Режим доступа: для авториз. пользователей.
--	----------------------	---

Перечень используемого программного обеспечения:

1. -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	434 (3б)	Мультимедийный комплекс "Вычислительная математика и информатика"
Практические занятия и семинары	110 (3г)	Персональный компьютер, с установленным Microsoft Visual Studio