

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

«Объектно-ориентированное программирование»

Дисциплина «Объектно-ориентированное программирование» является частью программы бакалавриата «Информатика и вычислительная техника (общий профиль, СУОС)» по направлению «09.03.01 Информатика и вычислительная техника».

Цели и задачи дисциплины

Целью освоения дисциплины «Объектно-ориентированное программирование» является подготовка специалистов, владеющих как теоретическими основами создания программных систем различного назначения, так и основными методами, современными технологиями, применяемыми для создания таких систем; способных самостоятельно разрабатывать программные системы различной сложности для различных предметных областей, применяя наиболее подходящие инструментальные средства и технологии, обеспечивающие максимальную эффективность как при создании сложных систем, так и при их эксплуатации и сопровождении..

Изучаемые объекты дисциплины

Классы, методы, свойства, интерфейсы, коллекции, делегаты, события.

Объем и виды учебной работы

Вид учебной работы	Всего часов	Распределение по семестрам в часах			
		Номер семестра			
		3	4		
1. Проведение учебных занятий (включая проведение текущего контроля успеваемости) в форме:	88	44	44		
1.1. Контактная аудиторная работа, из них:					
- лекции (Л)				14	14
- лабораторные работы (ЛР)				20	20
- практические занятия, семинары и (или) другие виды занятий семинарского типа (ПЗ)				8	8
- контроль самостоятельной работы (КСР)				2	2
- контрольная работа					
1.2. Самостоятельная работа студентов (СРС)	128	64	64		
2. Промежуточная аттестация					
Экзамен	72	36	36		
Дифференцированный зачет					
Зачет					
Курсовой проект (КП)					
Курсовая работа (КР)					
Общая трудоемкость дисциплины	288	144	144		

Краткое содержание дисциплины

Наименование разделов дисциплины с кратким содержанием	Объем аудиторных занятий по видам в часах			Объем внеаудиторных занятий по видам в часах
	Л	ЛР	ПЗ	СРС
3-й семестр				
Классы и объекты	8	10	4	32
Классы и объекты, основные свойства объектно-ориентированного программирования (инкапсуляция, наследование, полиморфизм), интерфейсы				
Основы программирования на С#	6	10	4	32
Основные типы данных, операторы, функции. работа с массивами и строками				
ИТОГО по 3-му семестру	14	20	8	64
4-й семестр				
Разработка Windows приложений. ADO.NET	6	10	4	32
Разработка Windows-приложений с подключением внешних источников данных с помощью ADO.NET				
Коллекции. Обработка событий	8	10	4	32
Работа со стандартными коллекциями, разработка собственной коллекции с обработкой событий				
ИТОГО по 4-му семестру	14	20	8	64
ИТОГО по дисциплине	28	40	16	128