

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Силин Яков Петрович
Должность: Ректор
Дата подписания: 18.09.2021 22:14:49
Уникальный программный ключ:
24f866be2aca164840368eb3c509a9531e605f

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФГБОУ ВО «Уральский государственный экономический университет»

Одобрена

14.12.2020 г.

14.12.2020 г.

протокол № 4

Зав. кафедрой Сурнина Н.М.

Утверждена

Советом по учебно-методическим вопросам
и качеству образования

20 января 2021 г.

протокол № 6

Председатель

Карх Д.А.

(подпись)



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Наименование дисциплины	Объектно-ориентированное программирование
Направление подготовки	09.03.01 Информатика и вычислительная техника
Профиль	Программное обеспечение автоматизированных систем
Форма обучения	очная
Год набора	2021

Разработана:
Доцент, к.э.н.
Кислицын Евгений Витальевич

Екатеринбург
2021 г.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
1. ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	3
2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП	3
3. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ	3
4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ОПОП	3
5. ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН	4
6. ФОРМЫ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ШКАЛЫ ОЦЕНИВАНИЯ	5
7. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ	7
8. ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ ДЛЯ ЛИЦ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ	12
9. ПЕРЕЧЕНЬ ОСНОВНОЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	12
10. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ЛИЦЕНЗИОННОГО ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ, ОНЛАЙН КУРСОВ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ	12
11. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ	13

ВВЕДЕНИЕ

Рабочая программа дисциплины является частью основной профессиональной образовательной программы высшего образования - программы бакалавриата, разработанной в соответствии с ФГОС ВО

ФГОС ВО	Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 09.03.01 Информатика и вычислительная техника (приказ Минобрнауки России от 19.09.2017 г. № 929)
ПС	

1. ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Получение знаний, умений и навыков в области разработки программного обеспечения на языках высокого уровня.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина относится к вариативной части учебного плана.

3. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Промежуточный контроль	Часов					З.е.
	Всего за семестр	Контактная работа .(по уч.зан.)			Самостоятельная работа в том числе подготовка контрольных и курсовых	
		Всего	Лекции	Лабораторные		
Семестр 3						
Зачет	108	42	14	28	66	3
Семестр 4						
Экзамен, Курсовая работа	180	54	18	36	90	5
	288	96	32	64	156	8

4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ОПОП

В результате освоения ОПОП у выпускника должны быть сформированы компетенции, установленные в соответствии ФГОС ВО.

Профессиональные компетенции (ПК)

Шифр и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенций
проектный	
ПК-1 Анализ требований к программному обеспечению	ИД-1.ПК-1 Знать: Возможности существующей программно-технической архитектуры; Возможности современных и перспективных средств разработки программных продуктов, технических средств; Методологии разработки программного обеспечения и технологии программирования; Методологии и технологии проектирования и использования баз данных
	ИД-2.ПК-1 Уметь: Проводить анализ исполнения требований; Вырабатывать варианты реализации требований; Проводить оценку и обоснование рекомендуемых решений; Осуществлять коммуникации с заинтересованными сторонами

ПК-1 Анализ требований к программному обеспечению	ИД-3.ПК-1 Иметь практический опыт: анализа возможностей реализации требований к программному обеспечению; Оценка времени и трудоемкости реализации требований к программному обеспечению; Согласование требований к программному обеспечению с заинтересованными сторонами; Оценка и согласование сроков выполнения поставленных задач
ПК-2 Разработка технических спецификаций на программные компоненты и их взаимодействие	<p>ИД-1.ПК-2 Знать: Языки формализации функциональных спецификаций; Методы и приемы формализации задач; Принципы и методы стоимостной оценки разработки программного обеспечения; Жизненный цикл проекта программного обеспечения; Процессы и стандарты управления проектом</p> <p>ИД-2.ПК-2 Уметь: Выбирать средства реализации требований к программному обеспечению; Вырабатывать варианты реализации программного обеспечения; Проводить оценку и обоснование рекомендуемых решений; Осуществлять коммуникации с заинтересованными сторонами; Применять навыки финансового моделирования для исследования роста софтверных и интернет компаний; Управлять сроками, стоимостью и качеством проекта по разработке программного обеспечения</p> <p>ИД-3.ПК-2 Иметь практический опыт: разработки и согласования технических спецификаций на программные компоненты и их взаимодействие с архитектором программного обеспечения; Распределение заданий между программистами в соответствии с техническими спецификациями; Осуществление контроля выполнения заданий; Осуществление обучения и наставничества; Формирование и предоставление отчетности в соответствии с установленными регламентами; Оценка и согласование сроков выполнения поставленных задач</p>
ПК-3 Проектирование программного обеспечения	<p>ИД-1.ПК-3 Знать: Принципы построения архитектуры программного обеспечения и виды архитектуры программного обеспечения; Типовые решения, библиотеки программных модулей, шаблоны, классы объектов, используемые при разработке программного обеспечения; Методы и средства проектирования программного обеспечения; Методы и средства проектирования баз данных; Методы и средства проектирования программных интерфейсов</p> <p>ИД-2.ПК-3 Уметь: Использовать существующие типовые решения и шаблоны проектирования программного обеспечения; Применять методы и средства проектирования программного обеспечения, структур данных, баз данных, программных интерфейсов; Осуществлять коммуникации с заинтересованными сторонами</p> <p>ИД-3.ПК-3 Иметь практический опыт: разработки, изменения и согласования архитектуры программного обеспечения с системным аналитиком и архитектором программного обеспечения; Проектирование структур данных; Проектирование баз данных; Проектирование программных интерфейсов; Оценка и согласование сроков выполнения поставленных задач</p>

5. ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Тема	Часов						
	Наименование темы	Всего часов	Контактная работа (по уч.зан.)			Самост. работа	Контроль самостоятельной работы
			Лекции	Лабораторные	Практические занятия		
Семестр 3		108					

Тема 1.	Основы языка программирования Java.	14	2	4		8	
Тема 2.	Классы и объекты. Статический и нестатический контекст класса. Конструкторы, блоки инициализации.	14	2	4		8	
Тема 3.	Инкапсуляция: самодостаточные объекты, объект как черный ящик. Модификаторы доступа.	14	2	4		8	
Тема 4.	Наследование: расширение поведения.	14	2	4		8	
Тема 5.	Абстракция: от общего к частному через наследование. Абстрактные классы и интерфейсы. Модификаторы abstract и final.	14	2	4		8	
Тема 6.	Полиморфизм: множество реализаций.	10		2		8	
Тема 7.	Агрегация и композиция: сложные объекты. Объекты из объектов. Расширение поведения без наследования.	13	2	3		8	
Тема 8.	Статическая типизация языка Java. Приведение типов. Обобщенные типы как решение проблемы типобезопасности.	15	2	3		10	
Семестр 4		144					
Тема 9.	Коллекции объектов, сравнение объектов и компараторы.	18	2	4		12	
Тема 10.	Неизменяемые объекты.	16	2	4		10	
Тема 11.	Работа со строками и потоками ввода/вывода.	18	2	4		12	
Тема 12.	Обработка ошибок и исключения.	18	4	4		10	
Тема 13.	Работа с сетью через Socket.	16	2	4		10	
Тема 14.	Многопоточное программирование.	16	2	4		10	
Тема 15.	Графический интерфейс.	14	4	4		6	
Тема 16.	Примеры разработки объектно-ориентированных программных систем на языке Java.	28		8		20	

6. ФОРМЫ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ШКАЛЫ ОЦЕНИВАНИЯ

Раздел/Тема	Вид оценочного средства	Описание оценочного средства	Критерии оценивания
Текущий контроль (Приложение 4)			
Тема 1-4.	Тест (приложение 4)	Тест содержит 29 вопросов	10 баллов
Тема 5-8.	Практическая работа (приложение 4)	Практическая работа содержит 4 задания на программирование.	10 баллов

Тема 9-16.	Практическая работа (приложение 4)	Практическая работа содержит 1 задание на программирование.	10 баллов
Промежуточный контроль (Приложение 5)			
4 семестр (Эк)	Экзаменационный билет (приложение 5)	Экзаменационный билет содержит два теоретических вопроса и одно практическое задание.	Теоретические вопросы - по 25 баллов, практическое задание - 50 баллов.
4 семестр (КР)	Курсовая работа (приложение 7)	Перечень курсовых работ (Приложение 3), Методические рекомендации по выполнению курсовой работы по дисциплине (Приложение 7).	100 баллов
3 семестр (За)	Билет для зачета (Приложение 5)	Билет содержит два теоретических вопроса и одно практическое задание.	Теоретические вопросы - по 25 баллов, практическое задание - 50 баллов.

ОПИСАНИЕ ШКАЛ ОЦЕНИВАНИЯ

Показатель оценки освоения ОПОП формируется на основе объединения текущей и промежуточной аттестации обучающегося.

Показатель рейтинга по каждой дисциплине выражается в процентах, который показывает уровень подготовки студента.

Текущая аттестация. Используется 100-балльная система оценивания. Оценка работы студента в течение семестра осуществляется преподавателем в соответствии с разработанной им системой оценки учебных достижений в процессе обучения по данной дисциплине.

В рабочих программах дисциплин и практик закреплены виды текущей аттестации, планируемые результаты контрольных мероприятий и критерии оценки учебных достижений.

В течение семестра преподавателем проводится не менее 3-х контрольных мероприятий, по оценке деятельности студента. Если посещения занятий по дисциплине включены в рейтинг, то данный показатель составляет не более 20% от максимального количества баллов по дисциплине.

Промежуточная аттестация. Используется 5-балльная система оценивания. Оценка работы студента по окончании дисциплины (части дисциплины) осуществляется преподавателем в соответствии с разработанной им системой оценки достижений студента в процессе обучения по данной дисциплине. Промежуточная аттестация также проводится по окончании формирования компетенций.

Порядок перевода рейтинга, предусмотренных системой оценивания, по дисциплине, в пятибалльную систему.

Высокий уровень – 100% - 70% - отлично, хорошо.

Средний уровень – 69% - 50% - удовлетворительно.

Показатель оценки	По 5-балльной системе	Характеристика показателя
100% - 85%	отлично	обладают теоретическими знаниями в полном объеме, понимают, самостоятельно умеют применять, исследовать, идентифицировать, анализировать, систематизировать, распределять по категориям, рассчитать показатели, классифицировать, разрабатывать модели, алгоритмизировать, управлять, организовать, планировать процессы исследования, осуществлять оценку результатов на высоком уровне
84% - 70%	хорошо	обладают теоретическими знаниями в полном объеме, понимают, самостоятельно умеют применять, исследовать, идентифицировать, анализировать, систематизировать, распределять по категориям, рассчитать показатели, классифицировать, разрабатывать модели, алгоритмизировать, управлять, организовать, планировать процессы исследования, осуществлять оценку результатов. Могут быть допущены недочеты, исправленные студентом самостоятельно в процессе работы (ответа и т.д.)
69% - 50%	удовлетворительно	обладают общими теоретическими знаниями, умеют применять, исследовать, идентифицировать, анализировать, систематизировать, распределять по категориям, рассчитать показатели, классифицировать, разрабатывать модели, алгоритмизировать, управлять, организовать, планировать процессы исследования, осуществлять оценку результатов на среднем уровне. Допускаются ошибки, которые студент затрудняется исправить самостоятельно.
49 % и менее	неудовлетворительно	обладают не полным объемом общих теоретическими знаниями, не умеют самостоятельно применять, исследовать, идентифицировать, анализировать, систематизировать, распределять по категориям, рассчитать показатели, классифицировать, разрабатывать модели, алгоритмизировать, управлять, организовать, планировать процессы исследования, осуществлять оценку результатов. Не сформированы умения и навыки для решения
100% - 50%	зачтено	характеристика показателя соответствует «отлично», «хорошо», «удовлетворительно»
49 % и менее	не зачтено	характеристика показателя соответствует «неудовлетворительно»

7. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

7.1. Содержание лекций

<p>Тема 1. Основы языка программирования Java. История создания языка Java . Преимущества языка Java: краткий обзор. Инструменты, которые понадобятся. Установка и настройка. Основы синтаксиса языка Java</p>
<p>Тема 2. Классы и объекты. Статический и нестатический контекст класса. Конструкторы, блоки инициализации. Объекты в Java, Классы в Java. Конструктор класса. Создание объекта. Доступ к переменным экземпляра и методам в Java. Пример. Java пакет (package)</p>
<p>Тема 3. Инкапсуляция: самодостаточные объекты, объект как черный ящик. Модификаторы доступа. Модификаторы доступа. Правила контроля доступа и наследования. Модификаторы класса, метода,</p>
<p>Тема 4. Наследование: расширение поведения. Ключевое слово extends. Синтаксис. Пример кода. Ключевое слово super. Дифференциация членов. Пример кода. Вызов конструктора суперкласса. Пример кода. Отношение IS-A. Пример. Ключевое Слово instanceof. Отношение HAS-A. Виды наследования.</p>
<p>Тема 5. Абстракция: от общего к частному через наследование. Абстрактные классы и интерфейсы. Модификаторы abstract и final. Абстрактный класс. Наследование абстрактного класса. Абстрактный метод</p>
<p>Тема 7. Агрегация и композиция: сложные объекты. Объекты из объектов. Расширение поведения без наследования. Ассоциация. Агрегация и композиция. Обобщение/Расширение (наследование)</p>
<p>Тема 8. Статическая типизация языка Java. Приведение типов. Обобщенные типы как решение проблемы типобезопасности. Приведение типов. Расширение и сужение. Тип выражения. Типизированные классы. Типизация методов. Стирание типов или Type Erasure</p>
<p>Тема 9. Коллекции объектов, сравнение объектов и компараторы. Базовый функционал. Базовые интерфейсы. Простой пример использования коллекций. Comparator и Comparable в Java. Интерфейс Comparator. Сортировка по нескольким критериям. Классы из CollectionFramework</p>
<p>Тема 10. Неизменяемые объекты. Объекты Stateless и Immutable. Мутируемые объекты</p>
<p>Тема 11. Работа со строками и потоками ввода/вывода. Потоки байтов. Класс InputStream. Класс OutputStream. Абстрактные классы Reader и Writer. Основные действия с потоком. Преобразование потоков и кодировка</p>
<p>Тема 12. Обработка ошибок и исключения. Класс для исключения. Метод для генерации исключения. Ловим исключение. Блок finally. Множество исключений. Класс RuntimeException</p>
<p>Тема 13. Работа с сетью через Socket. Протоколы сетевого взаимодействия. Работа с TCP — сокеты. Сокет — пишем и читаем. Многопоточный вариант сервера</p>
<p>Тема 14. Многопоточное программирование. Зачем нужна многопоточность. Как создавать потоки. Передача параметров. Остановка потока</p>
<p>Тема 15. Графический интерфейс. Графический интерфейс на Java Swing. Контейнеры верхнего уровня. Простые контейнеры. Элементы интерфейса. Управление позиционированием и размерами. События. Компоновщики. Стандартные компоновщики. Точное позиционирование и задание размеров. Предпочтительные размеры. Компоновщики низкого уровня. Класс Box. Пример использования компоновщиков</p>

7.2 Содержание практических занятий и лабораторных работ

<p>Тема 1. Основы языка программирования Java. Язык программирования Java. Первая программа на Java. Первая программа в IntelliJ IDEA. Структура программы. Переменные и константы. Типы данных. Консольный ввод/вывод в Java. Арифметические операции. Побитовые операции. Условные выражения. Операции присваивания и приоритет операций. Преобразования базовых типов данных. Условные конструкции. Циклы. Массивы. Методы. Параметры методов. Оператор return. Результат метода.</p>

Тема 2. Классы и объекты. Статический и нестатический контекст класса. Конструкторы, блоки инициализации.

Основы классов. Общая форма класса. Простой класс. Объявление классов. Оператор new. Присваивание переменных объектных ссылок. Методы. Добавление метода к классу. Возвращение значения. Добавление метода, принимающего параметры. Конструкторы. Конструкторы с параметрами. Ключевое слово this. Сборка мусора.

Тема 3. Инкапсуляция: самодостаточные объекты, объект как черный ящик. Модификаторы доступа.

Перегрузка методов. Перегрузка конструкторов. Использование объектов в качестве параметров. Возврат объектов. Рекурсия. Управление доступом. Ключевые слова static, final. Массивы. Класс String. Список аргументов переменной длины. Модификаторы доступа public, private. Геттеры и

Тема 4. Наследование: расширение поведения.

Основы наследования. Доступ к членам и наследование. Модификатор protected. Ключевое слово super. Создание многоуровневой иерархии. Порядок вызова конструкторов. Переопределение методов. Динамическая диспетчеризация методов.

Тема 5. Абстракция: от общего к частному через наследование. Абстрактные классы и интерфейсы. Модификаторы abstract и final.

Абстрактные классы. Ключевое слово final. Класс Object. Определение интерфейса. Реализация интерфейсов. Доступ к реализациям через ссылки на интерфейсы. Вложенные интерфейсы. Возможность расширения интерфейсов.

Тема 6. Полиморфизм: множество реализаций.

Восходящее преобразование. Связывание "метод-вызов". Получение нужного результата. Расширяемость. Проблема: переопределение закрытых методов. Проблема: поля и статические методы. Конструкторы и полиморфизм. Ковариантность возвращаемых типов. Наследование при проектировании.

Тема 7. Агрегация и композиция: сложные объекты. Объекты из объектов. Расширение поведения без наследования.

Создание внутренних классов. .this и .new. Внутренние классы и восходящее преобразование. Внутренние классы в методах и областях действия. Анонимные внутренние классы. "Фабричный метод". Вложенные классы. Наследование от внутренних классов.

Тема 8. Статическая типизация языка Java. Приведение типов. Обобщенные типы как решение проблемы типобезопасности.

Простые обобщения (кортежи, стек, RandomList). Обобщенный класс с двумя параметрами. Общая форма обобщенного класса. Ограниченные типы. Использование шаблонов аргументов. Обобщенные интерфейсы. Обобщенные методы. Базовые типы и унаследованный код. Иерархии обобщенных классов. Выведение типов и обобщения. Очистка. Ограничения обобщений.

Тема 9. Коллекции объектов, сравнение объектов и компараторы.

Основные концепции. Добавление групп элементов. List. Итераторы. LinkedList. Стек. Множество. Map. Очередь. PriorityQueue. Collection и Iterator. Foreach и итераторы. Идиома "Метод-Адаптер". Полная таксономия контейнеров. Функциональность Collection.

Тема 10. Неизменяемые объекты.

Постоянство строк. Перегрузка+ и StringBuilder. Непреднамеренная рекурсия. Форматирование вывода. Регулярные выражения. StringTokenizer.

Тема 11. Работа со строками и потоками ввода/вывода.

Класс File. Ввод и вывод. Добавление атрибутов и интерфейсов. Классы Reader и Writer. Типичное использование потоков ввода-вывода. Средства чтения и записи файлов. Стандартный ввод-вывод. Управление процессами. Новый ввод-вывод. Сжатие данных. Сериализация объектов.

Тема 12. Обработка ошибок и исключения.

Основные концепции. Основные исключения. Перехват исключений. Создание собственных исключений. Вывод информации об исключениях. Спецификация исключений. Перехват любого типа исключений. Стандартные исключения Java. Блок finally. Ограничения исключений. Конструкторы. Отождествление исключений.

Тема 13. Работа с сетью через Socket.

Основы работы с сетью. Сетевые классы и интерфейсы. Класс InetAddress. Клиентские сокеты TCP/IP. Файлы cookie. Серверные сокеты TCP/IP. Дейтаграммы.

Тема 14. Многопоточное программирование.

Основы построения многопоточных программ. Класс Thread. Возвращение значений из задач. Группы потоков. Совместное использование ресурсов. Завершение задач. Завершение при блокировке. Взаимодействие между задачами. Взаимная блокировка. Моделирование.

Тема 15. Графический интерфейс.

Апплеты. Основы Swing. Создание кнопки. Перехват событий. Управление расположением компонентов. Модель событий библиотеки Swing. Компоненты Swing. Введение в JavaFX. FXML. Панели компоновки. Элементы управления. Введение в разработку Android-приложений.

Тема 16. Примеры разработки объектно-ориентированных программных систем на языке Java.

Взаимодействие с базой данных. Разработка многопользовательского чата. Разработка игры "Морской бой".

7.3. Содержание самостоятельной работы

Тема 1. Основы языка программирования Java.

Изучение основной, дополнительной литературы и интернет-источников по теме. Разбор кода программ. Написание собственного программного кода. Подготовка к текущему контролю.

Тема 2. Классы и объекты. Статический и нестатический контекст класса. Конструкторы, блоки инициализации.

Изучение основной, дополнительной литературы и интернет-источников по теме. Разбор кода программ. Написание собственного программного кода. Подготовка к текущему контролю.

Тема 3. Инкапсуляция: самодостаточные объекты, объект как черный ящик. Модификаторы доступа.

Изучение основной, дополнительной литературы и интернет-источников по теме. Разбор кода программ.

Тема 4. Наследование: расширение поведения.

Изучение основной, дополнительной литературы и интернет-источников по теме. Разбор кода программ. Написание собственного программного кода. Подготовка к текущему контролю.

Тема 5. Абстракция: от общего к частному через наследование. Абстрактные классы и интерфейсы. Модификаторы abstract и final.

Изучение основной, дополнительной литературы и интернет-источников по теме. Разбор кода программ. Написание собственного программного кода. Подготовка к текущему контролю.

Тема 6. Полиморфизм: множество реализаций.

Изучение основной, дополнительной литературы и интернет-источников по теме. Разбор кода программ. Написание собственного программного кода. Подготовка к текущему контролю.

Тема 7. Агрегация и композиция: сложные объекты. Объекты из объектов. Расширение поведения без наследования.

Изучение основной, дополнительной литературы и интернет-источников по теме. Разбор кода программ. Написание собственного программного кода. Подготовка к текущему контролю.

<p>Тема 8. Статическая типизация языка Java. Приведение типов. Обобщенные типы как решение проблемы типобезопасности. Изучение основной, дополнительной литературы и интернет-источников по теме. Разбор кода программ. Написание собственного программного кода. Подготовка к текущему контролю.</p>
<p>Тема 9. Коллекции объектов, сравнение объектов и компараторы. Изучение основной, дополнительной литературы и интернет-источников по теме. Разбор кода программ. Написание собственного программного кода. Подготовка к текущему контролю.</p>
<p>Тема 10. неизменяемые объекты. Изучение основной, дополнительной литературы и интернет-источников по теме. Разбор кода программ. Написание собственного программного кода. Подготовка к текущему контролю.</p>
<p>Тема 11. Работа со строками и потоками ввода/вывода. Изучение основной, дополнительной литературы и интернет-источников по теме. Разбор кода программ. Написание собственного программного кода. Подготовка к текущему контролю.</p>
<p>Тема 12. Обработка ошибок и исключения. Изучение основной, дополнительной литературы и интернет-источников по теме. Разбор кода программ. Написание собственного программного кода. Подготовка к текущему контролю.</p>
<p>Тема 13. Работа с сетью через Socket. Изучение основной, дополнительной литературы и интернет-источников по теме. Разбор кода программ. Написание собственного программного кода. Подготовка к текущему контролю. Написание курсовой работы.</p>
<p>Тема 14. Многопоточное программирование. Изучение основной, дополнительной литературы и интернет-источников по теме. Разбор кода программ. Написание собственного программного кода. Подготовка к текущему контролю. Написание курсовой работы.</p>
<p>Тема 15. Графический интерфейс. Изучение основной, дополнительной литературы и интернет-источников по теме. Разбор кода программ. Написание собственного программного кода. Подготовка к текущему контролю. Написание курсовой работы.</p>
<p>Тема 16. Примеры разработки объектно-ориентированных программных систем на языке Java. Изучение основной, дополнительной литературы и интернет-источников по теме. Разбор кода программ. Написание собственного программного кода. Подготовка к текущему контролю. Написание курсовой работы.</p>

7.3.1. Примерные вопросы для самостоятельной подготовки к зачету/экзамену
Приложение 1.

7.3.2. Практические задания по дисциплине для самостоятельной подготовки к зачету/экзамену
Приложение 2.

7.3.3. Перечень курсовых работ
Приложение 3.

7.4. Электронное портфолио обучающегося
Размещается Курсовая работа

7.5. Методические рекомендации по выполнению контрольной работы
Не предусмотрено.

7.6 Методические рекомендации по выполнению курсовой работы
Приложение 7.

8. ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ ДЛЯ ЛИЦ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ

По заявлению студента

В целях доступности освоения программы для лиц с ограниченными возможностями здоровья при необходимости кафедра обеспечивает следующие условия:

- особый порядок освоения дисциплины, с учетом состояния их здоровья;
- электронные образовательные ресурсы по дисциплине в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья;
- изучение дисциплины по индивидуальному учебному плану (вне зависимости от формы обучения);
- электронное обучение и дистанционные образовательные технологии, которые предусматривают возможности приема-передачи информации в доступных для них формах.
- доступ (удаленный доступ), к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам, состав которых определен РПД.

9. ПЕРЕЧЕНЬ ОСНОВНОЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Сайт библиотеки УрГЭУ

<http://lib.usue.ru/>

Основная литература:

1. Кислицын Е. В., Шишков Е. И. Разработка приложений на языке Java. [Электронный ресурс]: учебное пособие. - Екатеринбург: [Издательство УрГЭУ], 2017. - 86 – Режим доступа: <http://lib.usue.ru/resource/limit/ump/17/p488938.pdf>

2. Плещев В. В., Шишков Е. И. Основы программирования на языках C++ и C# с примерами и упражнениями. [Электронный ресурс]: учебное пособие. - Екатеринбург: [Издательство УрГЭУ], 2018. - 286 – Режим доступа: <http://lib.usue.ru/resource/limit/ump/18/p490708.pdf>

Дополнительная литература:

1. Хорев П. Б. Объектно-ориентированное программирование с примерами на C#. [Электронный ресурс]: Учебное пособие. - Москва: Издательство "ФОРУМ", 2016. - 200 с. – Режим доступа: <https://znanium.com/catalog/product/529350>

2. Жеребцов А. С., Молодецкая С. Ф. Объектно-ориентированный анализ и программирование. [Электронный ресурс]: учебное пособие. - Екатеринбург: [Издательство УрГЭУ], 2014. - 126 – Режим доступа: <http://lib.usue.ru/resource/limit/ump/14/p482025.pdf>

3. Шилдт Г. Java 8.: руководство для начинающих. - Москва: Вильямс, 2017. - 712

10. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ЛИЦЕНЗИОННОГО ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ, ОНЛАЙН КУРСОВ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Перечень лицензионного программного обеспечения:

Microsoft Visual Studio Community. Лицензия для образовательных учреждений. Срок действия лицензии - без ограничения срока.

Microsoft Windows 10 .Договор № 52/223-ПО/2020 от 13.04.2020, Акт № Tr000523459 от 14.10.2020. Срок действия лицензии 30.09.2023.

Microsoft Office 2016. Договор № 52/223-ПО/2020 от 13.04.2020, Акт № Tr000523459 от 14.10.2020 Срок действия лицензии 30.09.2023.

IntelliJ IDEA.

Перечень информационных справочных систем, ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»:

-Справочно-правовая система Консультант +. Договор № 163/223-У/2020 от 14.12.2020.
Срок действия лицензии до 31.12.2021

Справочно-правовая система Гарант. Договор № 58419 от 22 декабря 2015. Срок действия
лицензии -без ограничения срока

Программирование на С#

<https://openedu.ru/course/urfu/CSHARP/>

Технологии программирования

<https://openedu.ru/course/urfu/PRGRMM/>

11. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Реализация учебной дисциплины осуществляется с использованием материально-технической базы УрГЭУ, обеспечивающей проведение всех видов учебных занятий и научно-исследовательской и самостоятельной работы обучающихся:

Специальные помещения представляют собой учебные аудитории для проведения всех видов занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду УрГЭУ.

Все помещения укомплектованы специализированной мебелью и оснащены мультимедийным оборудованием спецоборудованием (информационно-телекоммуникационным, иным компьютерным), доступом к информационно-поисковым, справочно-правовым системам, электронным библиотечным системам, базам данных действующего законодательства, иным информационным ресурсам служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Для проведения занятий лекционного типа презентации и другие учебно-наглядные пособия. обеспечивающие тематические иллюстрации.