

АННОТАЦИЯ
рабочей программы дисциплины
Прикладное программирование
по направлению подготовки
27.03.04 Управление в технических системах
профиль подготовки
Управление и информатика в технических системах
Квалификация (степень) выпускника
бакалавр

1. Цель дисциплины – изложение базовых принципов объектно-ориентированного программирования в объёме, необходимом для успешного использования современных интегрированных пакетов визуального программирования при проектировании и разработке графических интерфейсов пользователя.

2. Требования к уровню освоения содержания дисциплины

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующей компетенции:

- способность использовать навыки работы с компьютером, владеть методами информационных технологий, соблюдать основные требования информационной безопасности (ОПК-9).

3. В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

знать:

- основные принципы и методы объектно-ориентированного программирования;
- общие сведения о системах быстрой разработки приложений;
- базовые конструкции объектно-ориентированных программ;
- основные принципы и методологию разработки прикладного программного обеспечения.

уметь:

- разрабатывать и проектировать многофункциональный графический интерфейс пользователя;
- использовать основные визуальные компоненты интегрированной среды разработки (ИСР) C++ Builder.

владеть:

- способами реализации механизмов наследования и полиморфизма;
- навыками решения важнейших практических задач с использованием ИСР C++ Builder.

4. Общая трудоемкость дисциплины составляет 180 часов, 5 зачетных единиц.

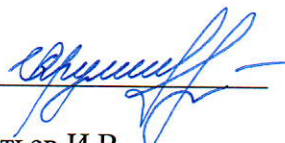
5. Вид промежуточной аттестации: экзамен

6. Основные разделы дисциплины:

- 1 – Введение. Объектно-ориентированное программирование;
- 2 – Основные направления в программировании;
- 3 – Объекты и классы;
- 4 – Базовые принципы объектно-ориентированного программирования;
- 5 – Базовые конструкции объектно-ориентированных программ;
- 6 – Компоненты класса;
- 7 – Наследование и полиморфизм. Виртуальные функции, абстрактные классы;
- 8 – Особенности классов, наследующих классам библиотеки компонентов C++Builder. Шаблоны классов.

7. Разработчик: Крумин Олег Казимирович, доцент, к.т.н.

Заведующий кафедрой УТС


Игнатьев И.В.

Председатель методической комиссии факультета ЭиА  Ульянов А.Д.