

АННОТАЦИЯ

рабочей программы дисциплины

Прикладное программирование

1. Цель и задачи дисциплины

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

Задачей дисциплины является подготовка обучающихся к самостоятельной работе по решению практических задач, связанных с разработкой графического интерфейса пользователя в интегрированной среде проектирования для решения технических задач, стоящих перед специалистом.

2. Структура дисциплины

2.1 Общая трудоёмкость дисциплины составляет 180 часов, 5 зачётных единиц.

2.2 Основные разделы дисциплины:

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

3. Планируемые результаты обучения (перечень компетенций)

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующей компетенции:

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

ПК-6 - способность производить расчёты и проектирование отдельных блоков и устройств систем автоматизации и управления и выбирать стандартные средства автоматики, измерительной и вычислительной техники для проектирования систем автоматизации и управления.

4. Вид промежуточной аттестации: экзамен.