

ПРАКТИКИ НАПИСАНИЯ ПРОГРАММНОГО КОДА

(наименование дисциплины)

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Направление подготовки 01.03.04 Прикладная математика

Направленность (профиль) Разработка программного обеспечения

| | Форма обучения |
|---|----------------|
| | Очная |
| Курс | 3 |
| Семестр | 5 |
| Лекции, часы | 16 |
| Лабораторные занятия, часы | 34 |
| Зачёт, семестр | 5 |
| Контактная работа по учебным занятиям, часы | 50 |
| Самостоятельная работа, часы | 50 |
| Всего часов / зачетных единиц | 108/3 |

1 Целью учебной дисциплины является ознакомление студентов с практиками написания программного кода на основе системы контроля версий, рефакторинга кода и паттернов (шаблонов программирования), а также с основными принципами их использования.

2. Планируемые результаты изучения дисциплины. Студент, изучивший дисциплину, должен знать: систему контроля версий Git, рефакторинг программного кода, шаблоны программирования; уметь: использовать систему контроля версий Gi, использовать рефакторинг кода, использовать основные паттерны при разработке программного обеспечения; владеть: навыками использования системы контроля версий Git, навыками использования рефакторинга программного кода, навыками использования паттернов программирования.

3. Требования к освоению учебной дисциплины - формирование следующих компетенций:
ПК-3 Способен осуществлять непосредственное руководство процессами разработки программного обеспечения

ПК-4 Способен организовывать процессы разработки программного обеспечения

4. Образовательные технологии - мультимедиа, с использованием ЭВМ.