

ОБЪЕКТНО-ОРИЕНТИРОВАННОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ

АННОТАЦИЯ

К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Направление подготовки 09.03.04 Программная инженерия

Направленность (профиль) Разработка программно-информационных систем

	Форма обучения
	Очная (дневная)
Курс	2, 3
Семестр	4,5
Лекции, часы	50
Лабораторные Занятия, часы	68
Курсовой проект, семестр	5
Зачет, семестр	4
Экзамен, семестр	5
Контактная работа по учебным занятиям, часы	118
Самостоятельная работа, часы	170
Всего часов / зачетных единиц	288/8

1. Цель учебной дисциплины

Целью учебной дисциплины является обучение студентов методам построения сложных программ и систем с применением объектно-ориентированного программирования.

2. Планируемые результаты изучения дисциплины

Студент, изучивший дисциплину, должен **знать**:

- основы объектно-ориентированного подхода к программированию;
- способы реализации отношений между классами;
- использование свойств полиморфизма, наследования и инкапсуляции;
- использование абстрактных классов, интерфейсов и шаблонов.

Студент, изучивший дисциплину, должен **уметь**:

- работать с современными объектно-ориентированными системами программирования и проектирования;
- создавать программы на основе технологий использования классов с использованием современных систем объектно-ориентированного проектирования;
- переходить из одной объектно-ориентированной платформы на другую;
- использовать возможности классов при написании программ.

Студент, изучивший дисциплину, должен **владеть**:

- языками объектно-ориентированного программирования и проектирования;
- навыками разработки и отладки программ на одном из объектно-ориентированных языков программирования;
- навыками разработки интерфейсов к информационным системам с помощью современных технологий.

3. Требования к освоению учебной дисциплины

Освоение данной учебной дисциплины должно обеспечивать формирование следующих компетенций:

Коды формируемых компетенций	Наименования формируемых компетенций
ОПК-3	Быть готовым применять основы информатики и программирования к проектированию, конструированию и тестированию программных продуктов.
ПК-1	Быть готовым применять основные методы и инструменты разработки программного обеспечения.

4. Образовательные технологии

При изучении дисциплины используется модульно-рейтинговая система оценки знаний студентов, а также следующие формы и методы проведения занятий: традиционные, мультимедиа, проблемно-ориентированные с использованием ЭВМ, проектирование.