

Аннотация рабочей программы дисциплины «Объектно-ориентированный анализ, программирование»
для направления подготовки 09.03.01 Информатика и вычислительная техника, направленность (профиль) образовательной программы Информатика и вычислительная техника

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Цели дисциплины: обучение студентов основам объектно-ориентированного анализа, принципам создания программных продуктов на основе объектно-ориентированного программирования; приобретение навыков проектирования пользовательского интерфейса по готовому образцу или концепции интерфейса.

Задачи дисциплины:

изучение основных принципов объектно-ориентированного программирования, изучение возможностей языка программирования C#, его стандартных библиотек классов и шаблонов;

изучение платформы пользовательского интерфейса Windows Forms для создания классических Windows приложений;

развитие умений создания классических приложений с помощью визуального конструктора в среде разработки Visual Studio;

привитие устойчивых практических навыков применения методов и средств сборки модулей и компонент программного обеспечения, применения современных инструментальных средств при разработке, отладке программного продукта, проектирования и создания программных интерфейсов.

2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины и индикаторы их достижения

2.1. Профессиональные компетенции и индикаторы их достижения

Код и наименование профессиональных компетенций	Код и наименование индикатора профессиональных компетенций
ПК-3. Способен проектировать пользовательские интерфейсы по готовому образцу или концепции интерфейса.	ИД-1 ПК-3. Знать: методы и средства проектирования программных интерфейсов; ИД-2 ПК-3. Уметь: использовать существующие типовые решения и шаблоны проектирования пользовательские интерфейсы; ИД-3 ПК-3. Владеть: практическими навыками проектирования программных интерфейсов по готовому образцу или концепции интерфейса

3. Содержание дисциплины

Основные принципы объектно-ориентированного анализа и объектно-ориентированного проектирования. Состав языка C#. Основные типы и операции. Особенности построения объектно-ориентированных программ. Событийно-управляемое программирование. Особенности разработки Windows-приложений. Принципы наследования и полиморфизма. Паттерны проектирования