

POLITECHNIKA KRAKOWSKA IM. TADEUSZA KOŚCIUSZKI

KARTA PRZEDMIOTU

obowiązuje studentów rozpoczynających studia w roku akademickim 2015/2016

Wydział Fizyki, Matematyki i Informatyki

Kierunek studiów: Informatyka

Profil: Ogólnoakademicki

Forma studiów: niestacjonarne

Kod kierunku: I

Stopień studiów: I

Specjalności: Brak specjalności

1 INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

NAZWA PRZEDMIOTU	Języki i paradygmaty programowania 2
NAZWA PRZEDMIOTU W JĘZYKU ANGIELSKIM	
KOD PRZEDMIOTU	WFMiI I oIN C4 15/16
KATEGORIA PRZEDMIOTU	Przedmioty kierunkowe
LICZBA PUNKTÓW ECTS	6.00
SEMESTRY	3

2 RODZAJ ZAJĘĆ, LICZBA GODZIN W PLANIE STUDIÓW

SEMESTR	WYKŁAD	ĆWICZENIA	LABORATORIUM	LABORATORIUM KOMPUTERO- WE	SEMINARIUM	PROJEKT
3	18	0	18	0	0	0

3 CELE PRZEDMIOTU

Cel 1 Osiągnięcia umiejętności w ocenie przydatności paradygmatów i związanych z nimi środowisk programistycznych do rozwiązywania różnego typu problemów; projektowania, implementacji, testowania i debugowania prostych programów obiektowych.

4 WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

1 Język C, podstawowa wiedza z analizy matematycznej, algebry liniowej

5 EFEKTY KSZTAŁCENIA

EK1 Wiedza Ma wiedzę ogólną w zakresie języków i paradygmatów programowania, programowania obiektowego

EK2 Wiedza Ma szczegółową wiedzę nt. algorytmiki, projektowania i programowania obiektowego.

EK3 Umiejętności Umie stworzyć model obiektowy prostych programów w języku C++ przy użyciu klas, dziedziczenia, wielodziedziczenia, przeciążenia funkcji i operatorów, szablonów funkcji i klas, identyfikacji typów, wyjątków.

EK4 Umiejętności Ma umiejętność formułowania algorytmów i ich programowania. Wykazuje umiejętności tworzenia i debugowania programów w środowisku IDE Microsoft Visual Studio 2010.

6 TREŚCI PROGRAMOWE

WYKŁAD		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
W1	Oprogramowanie obiektowe: inkapsulacja, polimorfizm i dziedziczenie. 2. Zasięg deklaracji i czas trwania obiektów. Przestrzeń nazw. Wprowadzenie do klas. Konstruktorzy i destruktorzy.	2
W2	Wprowadzenie w dziedziczenie. Specyfikatory private, protected, public. Funkcji inline. Przypisanie obiektów. Przekazywanie obiektów do funkcji.	2
W3	Zwracanie obiektu przez funkcje. Funkcje zaprzyjaźnione. Przeciążenie funkcji, konstruktorzy kopii, argumenty domyślne.	2
W4	Przeciążenie operatorów.	2
W5	Dynamiczne alokowanie pamięci. Operatory new, delete. Dziedziczenie. Specyfikatory dostępu. Wielodziedziczenie. Klasy wirtualne.	2
W6	Polimorfizm dynamiczny. Funkcje wirtualne, abstrakcyjne, klasy abstrakcyjne.	2
W7	Identyfikacje typu na etapie wykonania (RTTI) .	2
W8	Szablony funkcji i klas.	2
W9	Wejście-wyjście w C++. Obsługa wyjątków. Statyczne składowe klasy. Specyfikatory const, volatile. Niepolimorficzne rzutowanie typów.	2

LABORATORIUM		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN

LABORATORIUM		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
L1	Wprowadzenie w C++. Pierwsze programy. Inkapsulacja. Pojęcia klasy. Dane i metody klasy	2
L2	Inicjowanie i niszczenie obiektu. Konstruktorzy i destruktorzy. Hierarchia klas, wprowadzenie w dziedziczenie.	2
L3	Funkcje inline. Funkcje zaprzyjaźnione do klasy	2
L4	Operatory new, delete. Alokowanie i zwolnienie pamięci.	2
L5	Funkcje zaprzyjaźnione do klasy. Przeciążenie operatorów binarnych.	2
L6	Operatory new, delete. Alokowanie i zwolnienie pamięci.	2
L7	Przekazywanie obiektów do funkcji (przez wartość, przez wskaźnik, przez referencje). Konstruktorzy kopii. Przeciążenie operatora przypisania.	2
L8	Funkcji-szablony.	2
L9	Funkcje wirtualne, identyfikacje typu RTTI.	2

7 NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

N1 Wykłady

N2 Ćwiczenia laboratoryjne

N3 Konsultacje

N4 Prezentacje multimedialne

N5 Inne

8 OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA

FORMA AKTYWNOŚCI	ŚREDNIA LICZBA GODZIN NA ZREALIZOWANIE AKTYWNOŚCI
Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:	
Godziny wynikające z planu studiów	36
Konsultacje przedmiotowe	18
Egzaminy i zaliczenia w sesji	10
Godziny bez udziału nauczyciela akademickiego wynikające z nakładu pracy studenta, w tym:	
Przygotowanie się do zajęć, w tym studiowanie zalecanej literatury	46
Opracowanie wyników	20
Przygotowanie raportu, projektu, prezentacji, dyskusji	50
SUMARYCZNA LICZBA GODZIN DLA PRZEDMIOTU WYNIKAJĄCA Z CAŁEGO NAKŁADU PRACY STUDENTA	180
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	6.00

9 SPOSOBY OCENY

OCENA FORMUJĄCA

F1 Ćwiczenie praktyczne

F2 Sprawozdanie z ćwiczenia laboratoryjnego

F3 Zadanie tablicowe

F4 Odpowiedź ustna

OCENA PODSUMOWUJĄCA

P1 Egzamin praktyczny

OCENA AKTYWNOŚCI BEZ UDZIAŁU NAUCZYCIELA

B1 Projekt indywidualny

KRYTERIA OCENY

EFEKT KSZTAŁCENIA 1	
NA OCENĘ 2.0	Student nie zna podstawowych pojęć z zakresu albo inkapsulacji, albo dziedziczenia albo polimorfizmu.

NA OCENĘ 3.0	Student zna podstawowe pojęcia z zakresu inkapsulacji, dziedziczenia i polimorfizmu.
NA OCENĘ 3.5	Student zna podstawowe pojęcia z zakresu inkapsulacji, dziedziczenia i polimorfizmu, wykazuje znajomość tworzenia prostych klas C++ oraz przeciążenia funkcji i operatorów.
NA OCENĘ 4.0	Student zna podstawowe pojęcia z zakresu inkapsulacji, dziedziczenia i polimorfizmu, wykazuje znajomość tworzenia klasy C++, zawierającej wskaźniki do obiektów prostych typów, przeciążenia funkcji i operatorów, tworzenia klas pochodnych na podstawie wielodziedziczenia.
NA OCENĘ 4.5	Student zna podstawowe pojęcia z zakresu inkapsulacji, dziedziczenia i polimorfizmu, wykazuje znajomość tworzenia klasy C++, zawierającej wskaźniki do obiektów prostych typów, przeciążenia funkcji i operatory, tworzenia klas pochodnych na podstawie wielodziedziczenia, funkcji wirtualnych oraz klas abstrakcyjnych.
NA OCENĘ 5.0	Student zna podstawowe pojęcia z zakresu inkapsulacji, dziedziczenia i polimorfizmu, wykazuje znajomość tworzenia klasy C++, zawierającej wskaźniki do obiektów prostych typów oraz typów innych klas i obiektów STL, przeciążenia funkcji i operatory, tworzenia klas pochodnych na podstawie wielodziedziczenia, funkcji wirtualnych oraz klas abstrakcyjnych, potrafi przekonująco wytłumaczyć, dla czego w podanym przypadku trzeba postępować tak, a nie inaczej.
EFEKT KSZTAŁCENIA 2	
NA OCENĘ 2.0	Student nie zna albo podstawowych pojęć z zakresu szablonów funkcji i klas, albo formatowanego We/Wy.
NA OCENĘ 3.0	Student zna podstawowe pojęcia z zakresu szablonów funkcji i klas i formatowanego We/Wy.
NA OCENĘ 3.5	Student zna podstawowe pojęcia z zakresu szablonów funkcji i klas, formatowanego We/Wy, wykazuje podstawowe znajomości z klasami-kontenerami STL oraz z algorytmami STL.
NA OCENĘ 4.0	Student zna podstawowe pojęcia z zakresu szablonów funkcji i klas, zidentyfikowania typów w czasie wykonania programu, formatowanego oraz nieformatowanego We/Wy, wykazuje podstawowe znajomości z klasami-kontenerami STL oraz z algorytmami STL.
NA OCENĘ 4.5	Student zna podstawowe pojęcia z zakresu szablonów funkcji i klas, zidentyfikowania typów w czasie wykonania programu, formatowanego oraz nieformatowanego We/Wy, wykazuje podstawowe znajomości z klasami-kontenerami STL oraz z algorytmami STL, wyjątkami.
NA OCENĘ 5.0	Student doskonale zna podstawowe pojęcia z zakresu szablonów funkcji i klas, zidentyfikowania typów w czasie wykonania programu, formatowanego oraz nieformatowanego We/Wy, wykazuje podstawowe znajomości z klasami-kontenerami STL oraz z algorytmami STL, wyjątkami, potrafi przekonująco wytłumaczyć, dla czego w podanym przypadku trzeba postępować tak, a nie inaczej.
EFEKT KSZTAŁCENIA 3	

NA OCENĘ 2.0	Student nie umie tworzyć prostych programów przy użyciu klas, prostego dziedziczenia, przeciążenia funkcji i operatorów.
NA OCENĘ 3.0	Student umie tworzyć proste programy przy użyciu klas, prostego dziedziczenia, przeciążenia funkcji.
NA OCENĘ 3.5	Student umie tworzyć proste programy przy użyciu klas, prostego dziedziczenia, przeciążenia funkcji i operatorów, przekazywać obiekty do funkcji przez wartość, przez wskaźnik i przez referencje.
NA OCENĘ 4.0	Student umie tworzyć proste programy przy użyciu klas oraz klas, zawierających wskaźniki do obiektów prostych typów, używać wielodziedziczenie, przeciążenie funkcji i operatorów, tworzyć konstruktory kopiujące, przekazywać obiekty do funkcji przez wartość, przez wskaźnik i przez referencje.
NA OCENĘ 4.5	Student umie tworzyć proste programy, składające się z kilku plików, przy użyciu klas prostych oraz klas, zawierających wskaźniki do obiektów prostych typów, używać wielodziedziczenie, przeciążenie funkcji i operatorów, tworzyć konstruktory kopiujące, przekazywać obiekty do funkcji przez wartość, przez wskaźnik i przez referencje, tworzyć funkcje wirtualne, destruktory wirtualne, klasy abstrakcyjne, stosować polimorfizm dynamiczny.
NA OCENĘ 5.0	Student umie tworzyć proste programy, składające się z kilku plików, przy użyciu klas prostych oraz klas, zawierających wskaźniki do obiektów prostych typów oraz typów innych klas i obiektów STL, używać wielodziedziczenie, przeciążenie funkcji i operatorów, tworzyć konstruktory kopiujące, przekazywać obiekty do funkcji przez wartość, przez wskaźnik i przez referencje, tworzyć funkcje wirtualne, destruktory wirtualne, klasy abstrakcyjne, stosować polimorfizm dynamiczny, potrafi przekonująco wytłumaczyć, dla czego w podanym przypadku trzeba postępować tak, a nie inaczej.
EFEKT KSZTAŁCENIA 4	
NA OCENĘ 2.0	Student nie umie tworzyć szablonów funkcji i klas albo nie umie stosować formatowane We/Wy.
NA OCENĘ 3.0	Student umie tworzyć szablonów funkcji i klas, stosować formatowane We/Wy.
NA OCENĘ 3.5	Student umie tworzyć szablonów funkcji i klas, stosować formatowane oraz nieformatowane We/Wy, używać klasy-kontenery oraz algorytmy STL do obiektów prostych typów.
NA OCENĘ 4.0	Student umie tworzyć szablonów funkcji i klas, stosować formatowane We/Wy, używać klasy-kontenery oraz algorytmy STL do obiektów prostych typów, umie używać operatory zidentyfikowania typów RTTI, stosować obiekty klas polimorficznych.
NA OCENĘ 4.5	Student umie tworzyć szablonów funkcji i klas, stosować formatowane We/Wy, używać klasy-kontenery oraz algorytmy STL do obiektów klas, umie używać operatory zidentyfikowania typów RTTI, stosować obiekty klas polimorficznych, stosować wyjątki.

NA OCENĘ 5.0	Student umie tworzyć szablony funkcji i klas, stosować formatowane We/Wy, używać klasy-kontenery oraz algorytmy STL do obiektów klas, umie używać operatory zidentyfikowania typów RTTI, stosować obiekty klas polimorficznych, stosować wyjątki, potrafi przekonująco wytłumaczyć, dla czego w podanym przypadku trzeba postępować tak, a nie inaczej.
--------------	---

10 MACIERZ REALIZACJI PRZEDMIOTU

EFEKT KSZTAŁCENIA	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO SZCZEGÓŁOWYCH EFEKTÓW ZDEFINIOWANYCH DLA PROGRAMU	CELE PRZEDMIOTU	TREŚCI PROGRAMOWE	NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE	SPOSOBY OCENY
EK1	I1_W06	Cel 1	W1 W2 W3 W4 W5	N1 N2 N3 N4	F1 F2 F4 P1
EK2	I1_W08	Cel 1	W6 W7 W8 W9	N1 N2 N3 N4 N5	F1 F2 F3 F4 P1
EK3	I1_U08	Cel 1	L1 L2 L3 L4 L5	N1 N2 N3 N5	F1 F2 F4 P1
EK4	I1_U07	Cel 1	L6 L7 L8 L9	N1 N2 N3 N5	F1 F2 F3 F4 P1

11 WYKAZ LITERATURY

LITERATURA PODSTAWOWA

- [1] | B. Stroustrup — *Język C++*, Warszawa, 2000, WNT
- [2] | H. Schildt — *Programowanie C++*, Warszawa, 2002, WNT
- [3] | Microsoft Corp — *MSDN*, -, 2011, -

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA

- [1] | S. B. Lippman, J. Lajoie — *Podstawy języka C++*, Warszawa, 2003, WNT

12 INFORMACJE O NAUCZYCIELACH AKADEMICKICH

OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA KARTĘ

dr hab. inż. Sergiy Fialko (kontakt: sfialko@pk.edu.pl)

OSOBY PROWADZĄCE PRZEDMIOT

1 dr. hab. inż. Sergiy Fialko (kontakt: sfialko@riad.pk.edu.pl)

13 ZATWIERDZENIE KARTY PRZEDMIOTU DO REALIZACJI

(miejscowość, data)

(odpowiedzialny za przedmiot)

(dziekan)

PRZYJMUJĘ DO REALIZACJI (data i podpisy osób prowadzących przedmiot)

.....