

POLITECHNIKA KRAKOWSKA IM. TADEUSZA KOŚCIUSZKI

KARTA PRZEDMIOTU

obowiązuje studentów rozpoczynających studia w roku akademickim 2012/2013

Wydział Inżynierii Elektrycznej i Komputerowej

Kierunek studiów: Informatyka

Profil: Ogólnoakademicki

Forma studiów: stacjonarne

Kod kierunku: Info

Stopień studiów: I

Specjalności: bez specjalności

1 INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

NAZWA PRZEDMIOTU	Programowanie obiektowe
NAZWA PRZEDMIOTU W JĘZYKU ANGIELSKIM	Object Oriented Programming
KOD PRZEDMIOTU	WIEiK INFOR oIS PK18 12/13
KATEGORIA PRZEDMIOTU	Przedmioty kierunkowe
LICZBA PUNKTÓW ECTS	6.00
SEMESTRY	4

2 RODZAJ ZAJĘĆ, LICZBA GODZIN W PLANIE STUDIÓW

SEMESTR	WYKŁADY	ĆWICZENIA	LABORATORIA	LABORATORIA KOMPUTERO- WE	PROJEKTY	
4	30	0	0	30	0	0

3 CELE PRZEDMIOTU

Cel 1 Poznanie podstawowych pojęć z zakresu programowania obiektowego.

Cel 2 Poznanie zasad projektowania programów w technice obiektowej.

Cel 3 Nabycie umiejętności programowania obiektowego w języku Java.

Cel 4 Poznanie metod reprezentacji złożonych danych i przetwarzania informacji w technice obiektowej.

Cel 5 Poznanie metod zwiększania niezawodności w programach obiektowych.

Cel 6 Poznanie metodologii programowania sterowanego zdarzeniami w technice obiektowej na przykładzie interaktywnych aplikacji z interfejsem graficznym.

4 WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

1 Znajomość języka C lub innego języka strukturalnego.

2 Umiejętność programowania strukturalnego.

5 EFEKTY KSZTAŁCENIA

EK1 Wiedza Znajomość zagadnień określających paradygmat programowania obiektowego.

EK2 Umiejętności Umiejętność projektowania programów w technice obiektowej.

EK3 Wiedza Znajomość podstawowych konstrukcji języka Java.

EK4 Umiejętności Umiejętność programowania w języku Java w zakresie tworzenia samodzielnych aplikacji i appletów.

EK5 Umiejętności Umiejętność organizacji przetwarzania złożonych informacji w technice obiektowej.

EK6 Wiedza Znajomość problematyki związanej z niezawodnością oprogramowania w kontekście techniki obiektowej.

EK7 Umiejętności Umiejętność programowania w języku Java aplikacji interaktywnych z graficznym interfejsem użytkownika.

6 TREŚCI PROGRAMOWE

WYKŁADY		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
W1	Podstawowe pojęcia z zakresu techniki obiektowej: klasa, obiekt, metody, konstruktory, dziedziczenie, enkapsulacja, polimorfizm.	2
W2	Podstawowe konstrukcje języka Java: instrukcje, typy proste, literały, wyrażenia.	2
W3	Definiowanie klas, tworzenie, usuwanie i inicjalizacja obiektów. Rola i znaczenie konstruktorów. Klasy i metody statyczne.	2
W4	Ochrona implementacji: kwalifikatory dostępu. Pakiety w języku Java.	2
W5	Dziedziczenie i polimorfizm. Klasy, pola i metody ostateczne.	2
W6	Klasy abstrakcyjne i interfejsy. problem wielokrotnego dziedziczenia.	2
W7	Typy uogólnione.	2

WYKŁADY		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
W8	Tablice i kolekcje obiektów.	2
W9	Deklaracja i obsługa wyjątków. Asercje.	2
W10	Strumienie wejścia/wyjścia. Serializacja obiektów.	4
W11	Graficzny interfejs użytkownika. Aplety.	2
W12	Identyfikacja typu podczas wykonania. Odzwierciedlenia.	2
W13	Typ wyliczeniowy.	2
W14	Zasady projektowania programów obiektowych.	2

LABORATORIA KOMPUTEROWE		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
K1	Poznanie środowiska programowania w języku Java.	2
K2	Obiektowe modelowanie dziedziny.	4
K3	Podstawowe konstrukcje w języku Java.	2
K4	Definiowanie klas w Javie. Przeciążanie nazw metod.	2
K5	Tworzenie i inicjalizacja obiektów. Konstruktory.	2
K6	Dziedziczenie i interfejsy.	2
K7	Ochrona implementacji.	2
K8	Polimorfizm.	2
K9	Typy uogólnione.	2
K10	Obsługa wyjątków i stosowanie asercji.	2
K11	Tablice i kolekcje obiektów.	2
K12	Strumienie i serializacja obiektów.	2
K13	Graficzny interfejs użytkownika. Aplety.	4

7 NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

N1 Ćwiczenia laboratoryjne

N2 Konsultacje

N3 Prezentacje multimedialne

N4 Wykłady

N5 Dyskusja

8 OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA

FORMA AKTYWNOŚCI	ŚREDNIA LICZBA GODZIN NA ZREALIZOWANIE AKTYWNOŚCI
Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:	
Godziny wynikające z planu studiów	0
Konsultacje przedmiotowe	5
Egzaminy i zaliczenia w sesji	5
Godziny bez udziału nauczyciela akademickiego wynikające z nakładu pracy studenta, w tym:	
Przygotowanie się do zajęć, w tym studiowanie zalecanej literatury	30
Opracowanie wyników	30
Przygotowanie raportu, projektu, prezentacji, dyskusji	0
przygotowanie się do egzaminu	50
SUMARYCZNA LICZBA GODZIN DLA PRZEDMIOTU WYNIKAJĄCA Z CAŁEGO NAKŁADU PRACY STUDENTA	120
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	6.00

9 SPOSOBY OCENY

OCENA FORMUJĄCA

F1 Ćwiczenie praktyczne

F2 Test

OCENA PODSUMOWUJĄCA

P1 Egzamin pisemny

P2 Średnia ważona ocen formujących

WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

W1 Warunkiem przystąpienia do egzaminu jest zaliczenie ćwiczeń laboratoryjnych.

KRYTERIA OCENY

EFEKT KSZTAŁCENIA 1	
NA OCENĘ 2.0	Niezajomość podstawowych zagadnień z zakresu techniki obiektowej.
NA OCENĘ 3.0	Znajomość pojęć: klasa, obiekt, metoda, dziedziczenie, enkapsulacja, polimorfizm, konstruktor.
NA OCENĘ 3.5	Znajomość zasad tworzenia, inicjalizacji i usuwania obiektów. Znajomość zasad stosowania klas i metod abstrakcyjnych oraz interfejsów.
NA OCENĘ 4.0	Szczegółowa znajomość metod ukrywania implementacji, znaczenia pól, metod i klas ostatecznych. Znajomość klas i metod statycznych.
NA OCENĘ 4.5	Znajomość zasad rzutowania w dół i w górę. Rozumienie semantyki i zastosowań polimorfizmu.
NA OCENĘ 5.0	Umiejętność identyfikacji niepoprawnych konstrukcji obiektowych.
EFEKT KSZTAŁCENIA 2	
NA OCENĘ 2.0	Brak umiejętności specyfikacji klas reprezentujących zadany problem.
NA OCENĘ 3.0	Umiejętność identyfikacji klas w zadanym problemie.
NA OCENĘ 3.5	Umiejętność specyfikacji problemu w formie komunikujących się klas.
NA OCENĘ 4.0	Umiejętność identyfikacji hierarchii klas w zadanym problemie.
NA OCENĘ 4.5	Umiejętność analizy modelu obiektowego pod względem poprawności realizacji zadanych funkcji.
NA OCENĘ 5.0	Umiejętność zastosowania polimorfizmu w projekcie programu obiektowego.
EFEKT KSZTAŁCENIA 3	
NA OCENĘ 2.0	Niezajomość zasad specyfikacji klas w języku Java.
NA OCENĘ 3.0	Znajomość instrukcji i typów danych. Znajomość zasad specyfikacji klas i inicjalizacji obiektów w języku Java.
NA OCENĘ 3.5	Znajomość zasad dziedziczenia w języku Java. Znajomość zasad przeciążania i przesłaniania nazw w klasach.
NA OCENĘ 4.0	Znajomość znaczenia kwalifikatorów dostępu. Znajomość zasad specyfikacji polimorfizmu w języku Java.
NA OCENĘ 4.5	Znajomość zasad specyfikacji interfejsów, klas abstrakcyjnych, klas ostatecznych, klas i metod statycznych.
NA OCENĘ 5.0	Znajomość zasad identyfikacji typu w języku Java, rozumienie mechanizmu późnego wiązania.
EFEKT KSZTAŁCENIA 4	
NA OCENĘ 2.0	Brak umiejętności specyfikacji programu w formie pojedynczej klasy.
NA OCENĘ 3.0	Umiejętność specyfikacji klasy z konstruktorami.

NA OCENĘ 3.5	Umiejętność specyfikacji programu w formie kliku komunikujących się klas.
NA OCENĘ 4.0	Umiejętność specyfikacji programu z wykorzystaniem dziedziczenia.
NA OCENĘ 4.5	Umiejętność rozdzielania interfejsu od implementacji.
NA OCENĘ 5.0	Umiejętność implementacji programu wykorzystującego polimorfizm.
EFEKT KSZTAŁCENIA 5	
NA OCENĘ 2.0	Brak umiejętności zdefiniowania tablicy lub kolekcji do przechowywania zadanych typów obiektów.
NA OCENĘ 3.0	Umiejętność zadeklarowania tablicy lub kolekcji zadanych obiektów.
NA OCENĘ 3.5	Umiejętność wykorzystania danej kolekcji obiektów w zadanym modelu przetwarzania danych.
NA OCENĘ 4.0	Umiejętność dobrania najlepszej kolekcji dla zadanego modelu przetwarzania danych.
NA OCENĘ 4.5	Umiejętność zdefiniowania własnej prostej kolekcji obiektów.
NA OCENĘ 5.0	Umiejętność zdefiniowania własnej złożonej kolekcji obiektów.
EFEKT KSZTAŁCENIA 6	
NA OCENĘ 2.0	Brak znajomości obsługi wyjątków.
NA OCENĘ 3.0	Znajomość zasad obsługi wyjątków.
NA OCENĘ 3.5	Znajomość zasad specyfikacji i propagacji nieobsługiwanych wyjątków.
NA OCENĘ 4.0	Znajomość zasad specyfikacji własnych wyjątków oraz asercji.
NA OCENĘ 4.5	Znajomość zasad stosowania asercji w celu zwiększenia niezawodności programu.
NA OCENĘ 5.0	Znajomość zasad stosowania asercji i obsługi wyjątków w celu zwiększenia niezawodności programu.
EFEKT KSZTAŁCENIA 7	
NA OCENĘ 2.0	Brak umiejętności implementacji programu z graficznym interfejsem użytkownika.
NA OCENĘ 3.0	Umiejętność utworzenia aplikacji/apletu z prostym interfejsem graficznym.
NA OCENĘ 3.5	Umiejętność utworzenia aplikacji/apletu z prostym interfejsem graficznym i standardową obsługą zdarzeń.
NA OCENĘ 4.0	Umiejętność utworzenia aplikacji/apletu ze złożonym interfejsem graficznym i standardową obsługą zdarzeń.
NA OCENĘ 4.5	Umiejętność utworzenia aplikacji/apletu ze złożonym interfejsem graficznym i własną obsługą zdarzeń związanych z klawiaturą i myszką.

NA OCENĘ 5.0	Umiejętność utworzenia aplikacji/apletu ze złożonym interfejsem graficznym i własną obsługą zdarzeń związanych ze zmianą struktury okna.
--------------	--

10 MACIERZ REALIZACJI PRZEDMIOTU

EFEKT KSZTAŁCENIA	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO SZCZEGÓŁOWYCH EFEKTÓW ZDEFINIOWANYCH DLA PROGRAMU	CELE PRZEDMIOTU	TREŚCI PROGRAMOWE	NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE	SPOSOBY OCENY
EK1	K_W14	Cel 1	W1	N2 N3 N4 N5	F2 P1
EK2	K_U17	Cel 2	W14 K2	N1 N2 N3 N4 N5	F1 P1
EK3	K_W06	Cel 3	W2 W14	N1 N2 N3 N4 N5	F1 F2 P1 P2
EK4	K_U17	Cel 3	W3 W4 W5 W6 W7 W8 W9 W10 W12 W13 K1 K3 K4 K5 K6 K7 K8 K9 K10 K11 K12	N1 N2 N3 N4 N5	F1 F2 P1 P2
EK5	K_U21	Cel 4	W8 K11	N1 N2 N3 N4 N5	F1 F2 P1 P2
EK6	K_W14	Cel 5	W9 K10	N1 N2 N3 N4 N5	F1 F2 P1 P2
EK7	K_U18	Cel 6	W11 K13	N1 N2 N3 N4 N5	F1 P1

11 WYKAZ LITERATURY

LITERATURA PODSTAWOWA

- [1] **Bertrand Meyer** — *Programowanie zorientowane obiektowo*, Gliwice, 2005, Helion
- [2] **Bruce Eckel** — *Thinking in Java. Edycja polska.*, Gliwice, 2006, Helion
- [3] **Cay S. Horstmann, Gary Cornell** — *Java. Podstawy.*, Gliwice, 2008, Helion

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA

- [1] **K.Barclay, J.Savage** — *Object-Oriented Design with UML & Java*, USA, 2003, Butterworth Heinemann

12 INFORMACJE O NAUCZYCIELACH AKADEMICKICH

OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA KARTĘ

dr hab.inż. Roman Deniziak (kontakt: gpedrak@pk.edu.pl)

OSOBY PROWADZĄCE PRZEDMIOT

1 dr hab. inż. Roman Stanisław Deniziak (kontakt: sdeniziak@pk.edu.pl)

2 mgr inż. Sławomir Bąk (kontakt:)

3 mgr inż. Dariusz Dorota (kontakt: ddorota@pk.edu.pl)

13 ZATWIERDZENIE KARTY PRZEDMIOTU DO REALIZACJI

(miejsowość, data)

(odpowiedzialny za przedmiot)

(dziekan)

PRZYJMUJĘ DO REALIZACJI (data i podpisy osób prowadzących przedmiot)

.....
.....
.....