

SYLABUS

DOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2020/21 – 2023/24

(skrajne daty)

Rok akademicki 2021/2022

1. PODSTAWOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu	Programowanie obiektowe (PO)
Kod przedmiotu*	
Nazwa jednostki prowadzącej kierunek	Kolegium Nauk Przyrodniczych
Nazwa jednostki realizującej przedmiot	Kolegium Nauk Przyrodniczych
Kierunek studiów	Mechatronika
Poziom studiów	studia I stopnia
Profil	praktyczny
Forma studiów	stacjonarne
Rok i semestr/y studiów	rok II, semestr 3
Rodzaj przedmiotu	kierunkowy
Język wykładowy	j. polski
Koordinator	dr hab. inż. Lucyna . LENIOWSKA, prof. UR
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	dr hab. inż. Lucyna . LENIOWSKA, prof. UR dr inż. Marcin Grochowina

* -opcjonalnie, zgodnie z ustaleniami w Jednostce

1.1. Formy zajęć dydaktycznych, wymiar godzin i punktów ECTS

Semestr (nr)	Wykł.	Ćw.	Konw.	Lab.	Sem.	ZProj	Prakt.	Inne (jakie?)	Liczba pkt. ECTS
4	30			15		15			5

1.2. Sposób realizacji zajęć

- X zajęcia w formie tradycyjnej
 zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość

1.3 Forma zaliczenia przedmiotu (z toku) (egzamin, zaliczenie z oceną, zaliczenie bez oceny)

WYKŁAD - ZALICZENIE BEZ OCENY / EGZAMIN

ĆWICZENIA LABORATORYJNE - ZALICZENIE Z OCENĄ

ZAJĘCIA PROJEKTOWE - ZALICZENIE Z OCENĄ

2. WYMAGANIA WSTĘPNE

Znajomość zagadnień z przedmiotu Podstawy programowania.

3. CELE, EFEKTY UCZENIA SIĘ, TREŚCI PROGRAMOWE I STOSOWANE METODY DYDAKTYCZNE

3.1 Cele przedmiotu

C1	Kontynuacja i rozwinięcie zagadnień realizowanych w zakresie przedmiotu „Podstawy programowania”. Zapoznanie z obiektowymi technikami programowania.
C2	Nabycie umiejętności praktycznych w zakresie stosowania złożonych struktur danych oraz opracowania programów w języku C++ z zastosowaniem podejścia obiektowego.

3.2 Efekty uczenia się dla przedmiotu

EK (efekt uczenia się)	Treść efektu uczenia się zdefiniowanego dla przedmiotu	Odniesienie do efektów kierunkowych ¹
EK_01	Zna i rozumie obiektowe techniki programowania. Definiuje podstawowe pojęcia: abstrakcja, dziedziczenie, hermetyczność, polimorfizm. Posiada wiedzę na temat struktur statycznych i dynamicznych. Definiuje klasy i tworzy ich instancje.	K_W09
EK_02	Potrafi pozyskać wiedzę z dostępnych źródeł w celu stworzenia efektywnie działającego oprogramowania, dokonywać interpretacji, a także wyciągać wnioski oraz formułować i uzasadniać opinie	K_U01
EK_03	Potrafi napisać program z zastosowaniem podejścia obiektowego, wykonać projekt w grupie wraz z jego dokumentacją.	K_U07
EK_04	Potrafi stworzyć algorytmy i zaprojektować aplikację w celu rozwiązania postawionego zadania. Stosuje typy obiektowe w programowaniu, stosuje mechanizmy: dziedziczenie, hermetyczność, polimorfizm, stosuje konstruktory, destruktory, przeciążenie metod.	K_U13
EK_05	Potrafi posługiwać się językiem angielskim na poziomie B2	K_U16
EK_06	Potrafi pracować indywidualnie i w zespole – w tym oszacować czas potrzebny na realizację zleconego zadania oraz opracować i zrealizować harmonogram prac zapewniający dotrzymanie terminów.	K_U18
EK_07	Rozumie potrzebę ciągłej aktualizacji wiedzy dotyczącej wiodących narzędzi programistycznych, korzystania z wiedzy wynikającej z opinii bazujących na wiedzy i doświadczeniu ekspertów w przypadkach trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemów inżynierskich	K_K02

¹ W przypadku ścieżki kształcenia prowadzącej do uzyskania kwalifikacji nauczycielskich uwzględnić również efekty uczenia się ze standardów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela.

3.3 Treści programowe

A. Problematyka wykładu

Treści merytoryczne
1. Programowanie proceduralne a programowanie obiektowe. Ogólne wiadomości o obiektowej technice programowania. Podstawowe pojęcia. Rozwój obiektowych języków programowania i ich podstawowe cechy.
2. Przegląd typów strukturalnych w języku C++. Tablice statyczne i dynamiczne, dostęp do elementów tablicy, wskaźniki. Zakres widoczności zmiennych.
3. Referencje. Zastosowania referencji i wskaźników w funkcjach
4. Łańcuchy w stylu C++, klasa string. Rzutowanie i konwersja typów.
5. Przegląd typów strukturalnych w C++ c.d.. Pliki, przetwarzanie i obsługa plików.
6. Przegląd typów strukturalnych w C++. Struktury, unie i ich zastosowania.
7. Pojęcie klasy i obiektu. Odwołania do obiektów, cechy obiektów, hierarchia klas. Przykłady klas.
8. Metody. Przekazywanie parametrów, parametry domyślne. Przeciążanie metod. Funkcje i klasy zaprzyjaźnione.
9. Konstruktory i destruktory. Przykłady.
10. Tożsamość obiektu – this. Hermetyzacja. Dziedziczenie jednokrotne i wielokrotne. Istota dziedziczenia. Zgodność typów przy dziedziczeniu. Polimorfizm w hierarchii klas.
11. Pokrywanie metod. Metody wirtualne, dynamiczne i abstrakcyjne. Przeciążanie operatorów. Przykłady.
12. Metaprogramowanie. Szablony funkcji, struktur i klas.
13. Podsumowanie przedmiotu. Zaliczenie.

B. Problematyka ćwiczeń laboratoryjnych

Treści merytoryczne
1. Zajęcia organizacyjne, zasady pracy, warunki zaliczenia, regulamin pracowni. Zapoznanie ze środowiskiem programistycznym, DevC++/CodeBlock, Pliki składowe projektu C++. Operacje wejścia/wyjścia w języku C++.
2. Operacje z zastosowaniem tablic jedno i dwuwymiarowych. Tablice statyczne i dynamiczne. Wskaźniki w odniesieniu do tablic.
3. Struktury i tablice struktur - wprowadzanie, wyświetlanie i inne operacje na danych.
4. Klasy – definicja pól i metod. Wskaźnik this. Hermetyzacja i dziedziczenie. Konstruktor, destruktor. Konstruktor kopiujący.
5. Przeciążenie metod i operatorów.
6. Szablony metod i klas.
7. Kolokwium. Zajęcia uzupełniające. Zaliczenie

C. Problematyka zajęć projektowych

1. Zajęcia wprowadzające, warunki zaliczenia
2. Projekt nr 1 – realizacja tematu wskazanego przez Prowadzącego (zastosowanie tablic dynamicznych i struktur)
3. Obrona projektów nr 1
4. Projekt nr 2 – realizacja tematu wskazanego przez Prowadzącego (zastosowanie klas, i ich mechanizmów: dziedziczenia, polimorfizmu;)
5. Obrona projektów nr 2

3.4 Metody dydaktyczne

Wykład – wykłady z prezentacją multimedialną,

Laboratorium – rozwiązywanie zadań, praca w grupach, analiza przykładów, dyskusja.

Projekt - projektowanie aplikacji, praca indywidualna, dyskusja.

4. METODY I KRYTERIA OCENY

4.1 Sposoby weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody oceny efektów uczenia się (np.: kolokwium, egzamin ustny, egzamin pisemny, projekt, sprawozdanie, obserwacja w trakcie zajęć)	Forma zajęć dydaktycznych (w, ćw, ...)
EK_01	Egzamin, kolokwium, sprawozdanie, wykonanie ćwiczeń, zaliczenie sprawdzianów	w., lab.
EK_02	kolokwium, sprawozdanie, wykonanie ćwiczeń, zaliczenie sprawdzianów	lab.
EK_03	kolokwium, sprawozdanie, wykonanie ćwiczeń, zaliczenie sprawdzianów	lab.
EK_04	Egzamin, kolokwium, sprawozdanie, wykonanie ćwiczeń, zaliczenie sprawdzianów	w., lab.
EK_05	Egzamin, kolokwium	w.
EK_06	Projekt, obserwacja w trakcie zajęć, kolokwium	lab.
EK_07	Egzamin, obserwacja w trakcie zajęć	w., lab.

4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

Egzamin - uzyskanie co najmniej 50% punktów z egzaminu.

Punktacja przyjęta podczas oceny egzaminu:

Ocena z przedmiotu						
Przedział punktacji	0%- 50%	51%- 60%	61%- 70%	71%- 80%	81%- 90%	91%- 100%
Ocena	2,0	3,0	3,5	4,0	4,5	5,0

Projekt – ocena wykonanej aplikacji i jej dokumentacji; ocena z odpowiedzi na zadane pytania. Ocenę końcową z projektu oblicza się jako średnią 3 ocen (aplikacji, dokumentacji, odpowiedzi)

Laboratorium – ocena z odpowiedzi i/lub sprawdzianów wejściowych; dwa kolokwia pisemne, aktywność na zajęciach.

Kolokwium - ocenę pozytywną z kolokwium student uzyskuje w przypadku uzyskania minimum połowy możliwych do uzyskania punktów.

Ocenę końcową z laboratorium oblicza się na podstawie średniej ocen otrzymanych z kolokwium i odpowiedzi / sprawdzianów oraz z aktywności w proporcji 50% ocena z kolokwium i 25% ocena aktywności, 25% ocena ze sprawdzianów wejściowych, przy czym wszystkie oceny muszą być pozytywne.

5. CAŁKOWITY NAKŁAD PRACY STUDENTA POTRZEBNY DO OSIĄGNIĘCIA ZAŁOŻONYCH EFEKTÓW W GODZINACH ORAZ PUNKTACH ECTS

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny kontaktowe wynikające z harmonogramu studiów	60
Inne z udziałem nauczyciela akademickiego (udział w konsultacjach, egzaminie)	2 - egzamin 5 - konsultacje
Godziny niekontaktowe – praca własna studenta (przygotowanie do zajęć, egzaminu, napisanie referatu itp.)	65
SUMA GODZIN	132
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS	5

* Należy uwzględnić, że 1 pkt ECTS odpowiada 25-30 godzin całkowitego nakładu pracy studenta.

6. PRAKTYKI ZAWODOWE W RAMACH PRZEDMIOTU

wymiar godzinowy	Nie dotyczy
zasady i formy odbywania praktyk	

7. LITERATURA

<p>Literatura podstawowa:</p> <p>G. Grebosz, „Symfonia C++”, Oficyna Kallimach, 1996 t1-3</p> <p>Jerzy Grębosz Opus magnum C++11. Programowanie w języku C++, Helion 2017, t.1-3</p> <p>Jerzy Grębosz Opus magnum C++. Misja w nadprzestrzeń C++14/17. Tom 4. Helion 2020.</p> <p>S. Prata, „Język C++. Szkoła programowania. Wydanie V”, Helion 2014</p> <p>H. Schildt C++. Sztuka programowania, Helion, 2010</p> <p>Andrzej Stasiewicz, C++. <i>Ćwiczenia praktyczne</i>. Wydanie III, Helion 2011</p> <p>Robert C. Martin Mistrz czystego kodu. Kodeks postępowania profesjonalnych programistów, Helion 2015</p> <p>http://www.cplusplus.com/reference/</p> <p>http://en.cppreference.com/w/cpp</p>
<p>Literatura uzupełniająca:</p> <p>B. Stroustrup, „Programowanie. Teoria i praktyka z wykorzystaniem C++”, Helion 2020</p> <p>Jacek Galowicz C++17 STL. Receptury, Helion 2018</p> <p>G. Grebosz, „Pasja C++”, Oficyna Kallimach, 1996 t1-2</p> <p>A. Stasiewicz, „C++. <i>Ćwiczenia praktyczne</i>”, Helion 2011.</p> <p>S. Oualline, „Jak NIE programować w C++”, Mikom 2003</p> <p>T. H. Cormen, Ch. E. Leiserson, R. L. Rivest, C. Stein, „Wprowadzenie do algorytmów”, WNT 2004</p> <p>http://4programmers.net/</p> <p>Grochowina M., Leniowska L. Gala-Błądzińska A.: The prototype device for non-invasive diagnosis of arteriovenous fistula condition using machine learning methods, Springer Nature Sci Rep 10, paper No. 72336 (2020). https://doi.org/10.1038/s41598-020-72336-5, www.nature.com/articles/s41598-020-72336-5</p>

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej