

Подписано электронной подписью:
Вержицкий Данил Григорьевич
Должность: Директор КГПИ ФГБОУ ВО «КемГУ»
Дата и время: 2024-02-21 00:00:00
471086fad29a3b30e244c728abc3661ab35c9d50210dcf0e75e03a5b6fdf6436

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«КЕМЕРОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Кузбасский гуманитарно-педагогический институт

Факультет информатики, математики и экономики

УТВЕРЖДАЮ
Декан
А.В. Фомина
«09» февраля 2023 г.

Рабочая программа дисциплины

К.М.10.ДВ.02.02 Программирование на Java

Направление подготовки
02.03.03 Математическое обеспечение и администрирование информационных систем

Направленность (профиль) подготовки
**ПРОГРАММНОЕ И МАТЕМАТИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ
ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

Программа бакалавриата

Квалификация выпускника
бакалавр

Форма обучения
Очная

Год набора 2023

Новокузнецк 2023

Оглавление

1 Цель дисциплины	3
Формируемые компетенции, индикаторы достижения компетенций, знания, умения, навыки	3
Место дисциплины.....	3
2 Объём и трудоёмкость дисциплины по видам учебных занятий. Формы промежуточной аттестации.	3
3. Учебно-тематический план и содержание дисциплины.....	4
3.1 Учебно-тематический план	4
3.2. Содержание занятий по видам учебной работы.....	Ошибка! Закладка не определена.
4 Порядок оценивания успеваемости и сформированности компетенций обучающегося в текущей и промежуточной аттестации.....	4
5 Материально-техническое, программное и учебно-методическое обеспечение дисциплины	5
5.1 Учебная литература	6
5.2 Материально-техническое и программное обеспечение дисциплины.....	6
5.3 Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы.	7
6 Иные сведения и (или) материалы.....	7
6.1. Примерные вопросы и задания / задачи для промежуточной аттестации	7

1 Цель дисциплины.

В результате освоения данной дисциплины у обучающегося должны быть сформированы компетенции основной профессиональной образовательной программы бакалавриата (далее - ОПОП): ПК-3.

Формируемые компетенции, индикаторы достижения компетенций, знания, умения, навыки

Таблица 1 – Индикаторы достижения компетенций, формируемые дисциплиной

Код и название компетенции	Индикаторы достижения компетенции по ОПОП	Знания, умения, навыки (ЗУВ), формируемые дисциплиной
ПК-3 Способен проектировать и конструировать программные средства, а также архитектуры программных средств	3.1 Проводит анализ требований к программным средствам 3.2 Проектирует архитектуру программные средства 3.3 Конструирует программные средства	Знать: - основные элементы языка программирования Java, стандартные классы и библиотеки. Уметь: - применять язык программирования Java при разработке программных средств. Владеть: - навыками использования стандартных классов и библиотек при разработке программных средств.

Место дисциплины

Дисциплина включена в модуль «Модуль проектирования архитектуры и разработки информационных систем» ОПОП ВО, часть, формируемая участниками образовательных отношений. Дисциплина осваивается на 4 курсе в 7 семестре.

2 Объём и трудоёмкость дисциплины по видам учебных занятий.

Формы промежуточной аттестации.

Таблица 2 – Объём и трудоёмкость дисциплины по видам учебных занятий

Общая трудоёмкость и виды учебной работы по дисциплине, проводимые в разных формах	Объём часов по формам обучения		
	ОФО	ОЗФО	ЗФО
1 Общая трудоёмкость дисциплины	180		
2 Контактная работа обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) (всего)	36		
Аудиторная работа (всего):	36		
в том числе:			
лекции	10		
практические занятия, семинары			
лабораторные занятия	26		
в интерактивной форме			
в электронной форме			
3 Самостоятельная работа обучающихся (всего)	108		
4 Промежуточная аттестация обучающегося	Экзамен - 7 семестр (36 часов)		

3. Учебно-тематический план и содержание дисциплины.

3.1 Учебно-тематический план

Таблица 3 - Учебно-тематический план очной формы обучения

№ недели п/п	Разделы и темы дисциплины по занятиям	Общая трудоёмкость (всего час.)	Трудоемкость занятий (час.)						Формы текущего контроля и промежуточной аттестации успеваемости
			ОФО			ЗФО			
			Аудитор н. занятия		СРС	Аудитор н. занятия		СРС	
			лекц	лаб.		лекц	практ.		
Семестр 7									
	1. Элементы языка программирования Java	28	2	8	18				Контрольная работа
1	1.1 Переменные и константы	8	1	2	5				Защита отчета по ЛР №1
2	1.2 Управляющие конструкции	20	1	6	13				Защита отчета по ЛР №2-4
	2. Объектно-ориентированное программирование на Java	60	4	9	47				Контрольная работа
3	2.1 Основные принципы объектно-ориентированного программирования	28	1	3	24				Защита отчета по ЛР №5-7
4	2.2 Методы и конструкторы	16	1	2	13				Защита отчета по ЛР №8,9
5	2.3 Абстрактные классы и методы	4	2		2				
6	2.4 Интерфейсы	12	2	4	6				Защита отчета по ЛР №10,11
	3. Стандартные классы и библиотеки	56	4	9	43				Контрольная работа
7	3.1 Создание многоязычных интерфейсов пользователя.	8	1	2	5				Защита отчета по ЛР №12
8	3.2 Исключения.	16	1	2	13				Защита отчета по ЛР №13,14
9	3.3 Работа с файлами.	16	1	2	13				Защита отчета по ЛР №15,16
10	3.4 Коллекции.	16	1	1	12				Защита отчета по ЛР №17,18
	Промежуточная аттестация	36							экзамен
ИТОГО по семестру 8		180	10	26	108				

4 Порядок оценивания успеваемости и сформированности компетенций обучающегося в текущей и промежуточной аттестации.

Для положительной оценки по результатам освоения дисциплины обучающемуся необходимо выполнить все установленные виды учебной работы. Оценка результатов работы обучающегося в баллах (по видам) приведена в таблице 4.

Таблица 4 - Балльно-рейтинговая оценка результатов учебной работы обучающихся по видам (БРС)

Учебная работа (виды)	Сумма баллов	Виды и результаты учебной работы	Оценка в аттестации (шкала и показатели оценивания)	Баллы
Текущая учебная работа в семестре	60	Посещение лекционных занятий (ведение	0,3 балла - конспект 1 лекционного занятия	5

(Посещение занятий по расписанию и выполнение заданий)		конспекта) (18 лекций)		
		Лабораторные работы (отчет о выполнении лабораторной работы) (18 работ).	0,5 балла - выполнение работы на 51-65% 1 балл – выполнение работы на 65,1-85% 1,5 балла – выполнение работы на 85,1-100%	24 – 27
		Контрольные работы (3 работы)	Контрольная работа по разделу 1. <i>Элементы языка программирования Java</i> Баллы за КР: 8 баллов (выполнено 51 - 65% заданий) 9 баллов (выполнено 66 - 85% заданий) 10 баллов (выполнено 86 - 100% заданий)	8-10
			Контрольная работа по разделу 2. <i>Объектно-ориентированное программирование на Java</i> Баллы за КР: 6 баллов (выполнено 51 - 65% заданий) 7 баллов (выполнено 66 - 85% заданий) 8 баллов (выполнено 86 - 100% заданий)	6-8
			Контрольная работа по разделу 3. <i>Стандартные классы и библиотеки</i> Баллы за КР: 8 баллов (выполнено 51 - 65% заданий) 9 баллов (выполнено 66 - 85% заданий) 10 баллов (выполнено 86 - 100% заданий)	8-10
Итого по текущей работе в семестре				51 - 60
Промежуточная аттестация (экзамен)	40	Тест.	6 балла (пороговое значение) 10 баллов (максимальное значение)	6 - 10
		Решение задачи 1.	5 баллов (пороговое значение) 10 баллов (максимальное значение)	5 - 10
		Решение задачи 2.	5 баллов (пороговое значение) 10 баллов (максимальное значение)	5 - 10
		Ответ на вопрос 1.	2 балла (пороговое значение) 5 баллов (максимальное значение)	2-5
		Ответ на вопрос 2.	2 балла (пороговое значение) 5 баллов (максимальное значение)	2-5
Итого по промежуточной аттестации (экзамену)				20 – 40 б.
Суммарная оценка по дисциплине: Сумма баллов текущей и промежуточной аттестации				51 – 100 б.

В промежуточной аттестации оценка выставляется в ведомость в 100-балльной шкале и в буквенном эквиваленте (таблица 5)

Таблица 5 – Соотнесение 100-балльной шкалы и буквенного эквивалента оценки

Сумма набранных баллов	Уровни освоения дисциплины и компетенций	Экзамен		Зачет
		Оценка	Буквенный эквивалент	Буквенный эквивалент
86 - 100	Продвинутый	5	отлично	Зачтено
66 - 85	Повышенный	4	хорошо	
51 - 65	Пороговый	3	удовлетворительно	
0 - 50	Первый	2	неудовлетворительно	Не зачтено

5 Материально-техническое, программное и учебно-методическое обеспечение дисциплины.

5.1 Учебная литература

Основная учебная литература

Пруцков, А.В. Программирование на языке Java. Введение в курс с примерами и практическими заданиями : учебник / А.В. Пруцков. – Москва : КУРС, 2018. – 208 с. – ISBN 978-5-906923-51-6 (КУРС). – URL: <https://znanium.com/bookread2.php?book=1017180>

Дополнительная учебная литература

Дубаков, А.А. Введение в объектно-ориентированное программирование на Java : учебное пособие / А.А. Дубаков. – Санкт-Петербург : Университет ИТМО, 2016. – 250 с. – URL: <https://e.lanbook.com/reader/book/110468>

5.2 Материально-техническое и программное обеспечение дисциплины.

Учебные занятия по дисциплине проводятся в учебных аудиториях КГПИ ФГБОУ ВО «КемГУ»:

615 Учебная аудитория (мультимедийная) для проведения: - занятий лекционного типа. Специализированная (учебная) мебель: доска меловая, кафедра, столы, стулья. Оборудование для презентации учебного материала: стационарное - компьютер, экран, проектор, акустическая система (колонки). Используемое программное обеспечение: Ubuntu Linux(свободно распространяемое ПО), LibreOffice (свободно распространяемое ПО), Яндекс.Браузер (отечественное свободно распространяемое ПО). Интернет с обеспечением доступа в ЭИОС.	654079, Кемеровская область, г. Новокузнецк, пр-кт Metallургов, д. 19
509 Компьютерный класс. Учебная аудитория (мультимедийная) для проведения: - занятий лабораторного типа; - групповых и индивидуальных консультаций; - самостоятельной работы; - текущего контроля и промежуточной аттестации. Специализированная (учебная) мебель: доска меловая, кафедра, столы, стулья, Оборудование для презентации учебного материала: стационарное - компьютер преподавателя, экран, проектор. Оборудование: стационарное- компьютеры для обучающихся (18 шт.), наушники. Используемое программное обеспечение: MS Windows (Microsoft Imagine Premium 3 year по сублицензионному договору № 1212/KMP от 12.12.2018 г. до 12.12.2021 г.), LibreOffice	654079, Кемеровская область, г. Новокузнецк, пр-кт Metallургов, д. 19

(свободно распространяемое ПО), Firefox 14 (свободно распространяемое ПО), Яндекс.Браузер (отечественное свободно распространяемое ПО), Java (бесплатная версия), Microsoft Visual Studio (Microsoft Imagine Premium 3 year по лицензионному договору № 1212/КМР от 12.12.2018 г. до 12.12.2021 г.), Eclipse (свободно распространяемое ПО). Интернет с обеспечением доступа в ЭИОС.	
--	--

5.3 Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы.

Перечень СПБД и ИСС по дисциплине

CITForum.ru - on-line библиотека свободно доступных материалов по информационным технологиям на русском языке -<http://citforum.ru>

Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU – крупнейший российский информационный портал в области науки, технологии, медицины и образования, содержащий рефераты и полные тексты - www.elibrary.ru

Единое окно доступа к образовательным ресурсам - <http://window.edu.ru/>

6 Иные сведения и (или) материалы.

6.1. Примерные вопросы и задания / задачи для промежуточной аттестации

Семестр 7

Таблица 7 - Примерные теоретические вопросы и практические задания / задачи к экзамену

Разделы и темы	Примерные теоретические вопросы	Примерные практические задания
1. Элементы языка программирования Java		
1.1 Переменные и константы	1. Правила именования элементов программы на языке Java. 2. Типы переменных. Преобразование типов. 3. Объявление и инициализация переменных. 4. Операции со строками. 5. Операции сравнения на языке Java. 6. Логические операции на языке Java. 7. Ввод и вывод данных на консоль.	1. Выполнить ввод строки с клавиатуры. Удалить все двойные подряд символы в строке. 2. Запросить у пользователя слово и строку. Определить есть ли данное слово во введенной строке. 3. Запросить у пользователя число. Вывести на экран значения синуса, косинуса, тангенса и котангенса введенного числа.
1.2 Управляющие конструкции	8. Условный оператор. 9. Оператор множественного выбора. 10. Цикл с параметром.	4. Запросить у пользователя значения a, b и c, определить, существует ли прямоугольный треугольник с такими длинами сторон.

	11. Цикл с предусловием. 12. Цикл с постусловием. 13. Операции над массивами.	5. Определить количество положительных элементов массива.
2. Объектно-ориентированное программирование на Java		
2.1 Основные принципы объектно-ориентированного программирования	14. Принципы объектно-ориентированного программирования. 15. Виды взаимосвязей классов. 16. Инкапсуляция. 17. Наследование. 18. Полиморфизм.	6. Создать суперкласс TwoDimArray и его подкласс Matrix. 7. Определить иерархию овощей. Сделать салат, подсчитать калорийность, провести сортировку овощей в салате на основе одного из параметров.
2.2 Методы и конструкторы	19. Классы-данные. 20. Классы-утилиты. 21. Методы и конструкторы. 22. Методы и конструкторы с неизвестным количеством параметров. 23. Возврат нескольких значений.	8. Создать суперкласс Matrix и его подкласс, один из методов которого заменяет элементы главной диагонали матрицы суммами элементов столбцов. 9. Создать суперкласс Matrix и его подкласс, один из методов которого сортирует элементы столбцов матрицы по возрастанию.
2.3 Абстрактные классы и методы	24. Абстрактные классы. 25. Спецификатор abstract. 26. Статические методы и поля.	10. Создать абстрактный класс Shape. Создать наследуемые от класса Shape классы Circle и Square.
2.4 Интерфейсы	27. Назначение и общий вид интерфейсов. 28. Суперинтерфейсы и подынтерфейсы. 29. Интерфейсы-маркеры.	11. Создать классы Employee и Contractor, определить интерфейс Payable, содержащий объявление метода increasePay(), реализуемый данными методами.
3. Стандартные классы и библиотеки		
3.1 Создание многоязычных интерфейсов пользователя.	30. Создание многоязычных интерфейсов пользователя. 31. Рефакторинг. 32. Файлы ресурсов.	12. Создать двухпоточный графический интерфейс с постоянно перемещающимся по экрану объектом. Интерфейс должен поддерживать как минимум 2 языка.
3.2 Исключения.	33. Исключения: определение и назначение. 34. Обработка исключений. 35. Конструкция try-catch-finally.	13. Сгенерировать собственное исключение DivideByZeroException и его обработку для ситуации $f-1 < 0.000001$. 14. Провести обработку возможных исключений при реализации функции $y = \frac{1}{(1+x)^2}$
3.3 Работа с файлами.	36. Байтовые потоки. 37. Родительские классы байтовых потоков. 38. Символьные потоки. 39. Родительские классы символьных потоков. 40. Буферизированные символьные потоки.	15. Написать консольную программу, которая бы могла упаковывать, распаковывать и добавлять файлы в zip архивы. Как аргументы командной строки, программа должна принимать имена входных файлов и имя выходного архива, в который нужно упаковать их. Для распаковывания должна принимать имя архива и, опционально, путь к (существующей или не существующей) директории для распаковки) 16. Поддерживать комментарии к архивам (чтение комментариев у существующего архива, добавление комментария в существующий архив, создания архива с комментарием)

3.4 Коллекции.	41. Коллекции в языке Java и их виды. 42. Списки. 43. Множества. 44. Карты отображения. 45. Параметризация. 46. Итератор.	17.Реализовать механизм работы лотереи с помощью метода shuffle(): в барабан добавили 100 чисел, которые по одному должны появляться на экране. 18.Организовать коллекцию сгенерированных объектов: Коллекция для хранения и поиска уникальных идентификаторов HashSet. При генерации объекта происходит добавление его в коллекцию. При обновлении времени обойдите коллекцию и удалите все объекты, время жизни которых истекло;
----------------	--	---

Составитель (и): Гаврилова Ю. С., старший преподаватель кафедры математики, физики и математического моделирования

(фамилия, инициалы и должность преподавателя (ей))