

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Разработка кроссплатформенных приложений

(название дисциплины)

02.03.03 «Математическое обеспечение и администрирование информационных систем»

(код направления (специальности) подготовки)

4

(семестр)

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Целью данного курса является изучение объектно-ориентированного языка программирования Java и основных приемов разработки кроссплатформенных приложений на платформе Java 2 Standart Edition (J2SE).

Кроме того, в процессе освоения у студента формируется понимание сути и значимости концепции проектирования Model-View-Controller (MVC) при разработке архитектуры приложений.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Изучение данной дисциплины проходит в 4-м семестре и базируется на знаниях, приобретённых студентами в рамках общеобразовательных курсов по программированию:

- “Алгоритмы и алгоритмические языки”
- “Языки и методы программирования”
- “Объектно-ориентированное программирование”

Для усвоения курса необходимо:

- знание основ процедурного программирования
- знание основ объектно-ориентированного программирования
- умение самостоятельно разрабатывать и тестировать приложения на одном из языков программирования высокого уровня (Pascal, C, C++, C#).

Для успешного усвоения курса приветствуется знание языка C++ и глубокое понимание его объектно-ориентированных возможностей.

Знания и практические навыки данного курса могут быть применены:

- при написании курсовых работ по смежным дисциплинам, требующим знания языков и технологий программирования
- при написании выпускной квалификационной работы
- для профессионального использования при трудоустройстве в IT-компаниях, занимающиеся разработкой программного обеспечения на платформе Java 2 Standart Edition (J2SE)

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

В результате освоения дисциплины у студента должны быть сформированы общепрофессиональные и профессиональные компетенции, указанные в учебном плане, так же студент должен демонстрировать следующие результаты обучения:

1. **Знать:** кроссплатформенный объектно-ориентированный язык программирования Java; основные пакеты платформы Java 2 Standart Edition (J2SE); концепцию проектирования Model-View-Controller (MVC) (компетенция ОПК-4: способность применять в профессиональной деятельности основные методы и средства автоматизации проектирования, производства, испытаний и оценки качества программного; компетенция ОПК-8: способность использовать знания методов проектирования и производства программного продукта, принципов построения, структуры и приемов работы с инструментальными средствами, поддерживающими создание программного обеспечения)

2. **Владеть:** навыками анализа исходной задачи, проектирования архитектуры приложения и реализации программного кода (компетенция ОПК-3: готовность анализировать проблемы и направления развития технологий программирования; компетенция ОПК-11: готовность использовать навыки выбора, проектирования, реализации,

оценки качества и анализа эффективности программного обеспечения для решения задач в различных предметных областях).

3. **Уметь:** разрабатывать клиент-серверные приложения с многопоточной архитектурой и оконным пользовательским интерфейсом (компетенция ОПК-9: способность использовать знания методов организации работы в коллективах разработчиков ПО, направления развития методов и программных средств коллективной разработки ПО).

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1. Введение в дисциплину: понятие кроссплатформенности, обзор платформы J2SE, понятие модуля компиляции
2. Основы языка Java: лексика, имена и идентификаторы, типы данных, операторы, соглашение по именованию, пакеты.
3. Объектная модель Java: классы и объекты, класс java.lang.Object, класс java.lang.Class,
4. Объектно-ориентированные возможности Java: наследование, абстрактные классы, интерфейсы, механизм позднего связывания и полиморфизм
5. Массивы примитивных и ссылочных типов
6. Приведение типов: приведение примитивных и ссылочных типов, запрещенные приведения
7. Пакет java.util: коллекции
8. Исключения: понятие исключительной ситуации (ИС), причины возникновения ИС, классификация ИС, обработка ИС (конструкция try-catch и try-catch-finally), оператор throw, пользовательские классы исключений
9. Потoki данных(stream), пакет java.io: система ввода/вывода, сериализация, классы java.io.Reader и java.io.Writer, класс java.io.File
10. Работа с сетью, пакет java.net: сетевые протоколы, классы java.net.InetAddress, java.net.Socket и java.net.ServerSocket
11. Потoki выполнения: класс java.lang.Thread, интерфейс java.lang.Runnable, демон-потoki, синхронизация, методы wait(), notify(), notifyAll() класса Object, многопоточная архитектура в клиент-серверных приложениях
12. Пользовательский интерфейс, пакет java.awt: дерево компонент, принципы отрисовки, модель сообщений, менеджеры компоновки
13. Архитектурный шаблон проектирования MVC на примере тестовой задачи
14. Порядок разработки клиент-серверных приложений с многопоточной архитектурой и пользовательским интерфейсом: анализ предметной области, разработка архитектуры приложения в концепции MVC, проектирование пользовательского интерфейса, программная реализация, тестирование.

5. ВИД АТТЕСТАЦИИ экзамен

6. КОЛИЧЕСТВО ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦ 4

Составитель: ст. преп. каф. ФиПМ Воронова Н.М.
должность, ФИО, подпись

Заведующий кафедрой ФиПМ
название кафедры

Аракелян С.М.
ФИО, подпись

Председатель
учебно-методической комиссии направления 02.03.03

Аракелян С.М.
ФИО, подпись

Директор института И.И. Давыдов И.О.Фамилия

Дата: 17.04.15

Печать института

