

# СОВРЕМЕННЫЕ ЯЗЫКИ ПРОГРАММИРОВАНИЯ

## 1. Цель освоения дисциплины

Сформировать систему компетенций бакалавра на основе изучения наиболее важных классов современных языков программирования и практики использования полученных теоретических знаний для решения задач профессиональной деятельности.

## 2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина «Современные языки программирования» относится к вариативной части блока дисциплин и является дисциплиной по выбору.

Для освоения дисциплины «Современные языки программирования» обучающиеся используют знания, умения, способы деятельности и установки, сформированные в ходе изучения дисциплин «Педагогика», «Психология», «Архитектура компьютера», «Высокоуровневые методы программирования», «Информационные системы», «Информационные технологии», «Методы и средства защиты информации», «Операционная система Linux», «Построение Windows-сетей», «Практикум по решению задач на ЭВМ», «Программирование», «Программные средства информационных систем», «Проектирование информационных систем», «Разработка Flash-приложений», «Разработка интернет-приложений», «Разработка электронных образовательных ресурсов», «Разработка эффективных алгоритмов», «Технологии Интернет-обучения», прохождения практик «Научно-исследовательская работа», «Практика по получению первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности».

Освоение данной дисциплины является необходимой основой для последующего изучения дисциплин «Актуальные проблемы информатики и образования», «Информационные технологии в математике», «Информационные технологии в управлении образованием», «Компьютерная алгебра», «Компьютерное моделирование», «Основы искусственного интеллекта», «Перспективные направления искусственного интеллекта», «Перспективные направления компьютерного моделирования», «Теоретические основы информатики», прохождения практик «Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности», «Преддипломная практика».

## 3. Планируемые результаты обучения

В результате освоения дисциплины выпускник должен обладать следующими компетенциями:

- способностью руководить учебно-исследовательской деятельностью обучающихся (ПК-12);
- готовностью применять предметные и метапредметные знания фундаментальной и прикладной информатики для решения теоретических и практических задач, реализации аналитических и технологических решений в области представления и обработки информации, информатизации образования (СК-1).

**В результате изучения дисциплины обучающийся должен:**

### *знать*

- основные современные парадигмы программирования;
- основные концепции, средства и особенности типичных представителей современных языков программирования;

### *уметь*

- использовать знания о современных языках программирования в профессиональной деятельности;

### ***владеть***

- начальными навыками программирования на современных языках программирования;
- навыками использования современных языков программирования для решения задач профессиональной деятельности.

## **4. Общая трудоёмкость дисциплины и её распределение**

количество зачётных единиц – 3,

общая трудоёмкость дисциплины в часах – 108 ч. (в т. ч. аудиторных часов – 42 ч., СРС – 66 ч.),

распределение по семестрам – 8,

форма и место отчётности – аттестация с оценкой (8 семестр).

## **5. Краткое содержание дисциплины**

Язык и данные.

Обзор языка программирования. Программа и стандартный вывод. Переменные и арифметические операции. Указатели и массивы. Условные операторы и циклы. Функции. Модули. Типы и объявления. Описания. Область видимости. Объекты и адреса. Время жизни объектов. Имена. Типы. Основные типы. Неявное преобразование типа. Производные типы. Указатели. Массивы. Указатели и массивы. Структуры. Эквивалентность типов. Ссылки.

Структурное программирование.

Выражения и операторы. Сводка операций. Скобки. Порядок вычислений. Функции.

Связывание. Описания функций. Определения функций. Передача параметров.

Возвращаемое значение. Параметр-массив. Перегрузка имени функции. Стандартные значения параметров. Неопределенное число параметров.

Объектно-ориентированное программирование.

Классы. Классы и члены. Функции-члены. Классы. Ссылка на себя. Инициализация.

Удаление.

## **6. Разработчик**

Гермашев Илья Васильевич, доктор технических наук, профессор кафедры информатики и методики преподавания информатики ФГБОУ ВО «ВГСПУ»,

Усольцев Вадим Леонидович, кандидат физико-математических наук, доцент кафедры информатики и методики преподавания информатики ФГБОУ ВО «ВГСПУ».