

ВЫСОКОУРОВНЕВЫЕ МЕТОДЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ

1. Цель освоения дисциплины

Формирование компетенции в области разработки программных средств для решения практических задач получения, хранения, обработки и передачи информации в профессиональной деятельности.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина «Высокоуровневые методы программирования» относится к базовой части блока дисциплин.

Для освоения дисциплины «Высокоуровневые методы программирования» обучающиеся используют знания, умения, способы деятельности и установки, сформированные в ходе изучения дисциплин «Алгебра», «Вводный курс математики», «ИКТ и медиаинформационная грамотность», «Математический анализ», «Программирование», «Естественнонаучная картина мира», «Информационные технологии», прохождения практики «Учебная (технологическая) практика».

Освоение данной дисциплины является необходимой основой для последующего изучения дисциплин «Алгебра», «Архитектура компьютера», «Вариативные методические системы обучения математике», «Геометрия», «Дидактика математики с практикумом решения математических задач», «Дискретная математика», «Дифференциальные уравнения», «Исследование операций», «Компьютерное моделирование», «Математическая логика и теория алгоритмов», «Математический анализ», «Методика использования интерактивных средств при обучении математике», «Методика обучения информатике», «Методика обучения информатике на углубленном уровне», «Методика обучения математике на углубленном уровне», «Основы искусственного интеллекта», «Пропедевтический курс обучения информатике», «Теоретические основы информатики», «Теория вероятностей и математическая статистика», «Теория чисел», «Технологии обучения решению задач по математике повышенной сложности», «Философия», «Цифровая дидактика математического образования», «Частная методика обучения математике», «Численные методы», «Числовые системы», «Электронные образовательные ресурсы в обучении информатике», «Администрирование компьютерных систем», «Веб-дизайн и разработка интернет-приложений», «Графы и их приложения», «Дополнительные главы математического анализа», «Инструментальные учебные среды», «Информационные системы», «Информационные технологии в управлении образованием», «История математики», «Компьютерная графика и мультимедиа технологии», «Компьютерные сети», «Основные алгебраические системы», «Основы теории решеток», «Перспективные направления искусственного интеллекта», «Перспективные направления компьютерного моделирования», «Расширения полей», «Современные языки программирования», «Социальная информатика», «Теория функций комплексного переменного», «Физика», прохождения практик «Производственная (исследовательская) практика», «Производственная (педагогическая) практика (Информатика)», «Производственная (педагогическая) практика (Математика)», «Производственная (преддипломная) практика», «Учебная (методическая) практика».

3. Планируемые результаты обучения

В результате освоения дисциплины выпускник должен обладать следующими компетенциями:

- способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач (УК-1);
- способен понимать принципы работы современных информационных технологий и

использовать их для решения задач профессиональной деятельности (ОПК-9);
– способен применять предметные знания в образовательном процессе (ПК-3).

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

знать

- принципы и технологии объектно-ориентированного программирования;
- принципы разработки Windows-приложений на языке C#;
- концепции различных подходов в программировании;

уметь

- разрабатывать объектно-ориентированные приложения;
- разрабатывать Windows-приложения на языке C#;

владеть

- навыками объектно-ориентированного программирования;
- навыками разработки Windows-приложений на языке C#.

4. Общая трудоёмкость дисциплины и её распределение

количество зачётных единиц – 3,

общая трудоёмкость дисциплины в часах – 108 ч. (в т.ч. аудиторных часов – 46 ч., СРС – 8 ч.),

распределение по семестрам – 3,

форма и место отчётности – экзамен (3 семестр).

5. Краткое содержание дисциплины

Основы объектно-ориентированного программирования на языке C#.

Принципы объектно-ориентированного программирования. Классы. Экземпляры классов. Поля. Методы. Свойства. Конструкторы и деструкторы. Индексаторы. Операции класса. Инкапсуляция. Модификаторы доступа. Наследование и полиморфизм. Иерархия классов. Абстрактные классы. Виртуальные методы. Отношения между классами. Делегаты и события. Классы с событиями.

Разработка объектно-ориентированных Windows-приложений.

Интерфейсы. Структуры. Коллекции. Потоки. Библиотеки классов. Разработка приложений с интерфейсом MDI.

Различные подходы в программировании.

Структурный подход. Процедурный подход. Объектно-ориентированный подход с точки зрения процесса проектирования программ.

6. Разработчик

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

Маркович Ольга Сергеевна, кандидат педагогических наук, доцент кафедры информатики и методики преподавания информатики ФГБОУ ВО «ВГСПУ»,

Шемелова Татьяна Валерьевна, старший преподаватель кафедры информатики и методики преподавания информатики ФГБОУ ВО «ВГСПУ».