

PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA W NOWYM SĄCZU

KARTA PRZEDMIOTU

obowiązuje studentów rozpoczynających studia w roku akademickim 2014/2015

Instytut Techniczny

Kierunek studiów: Informatyka

Profil: Ogólnoakademicki

Forma studiów: Stacjonarne

Kod kierunku: 11.3

Stopień studiów: I

Specjalności: Informatyka stosowana

1 PRZEDMIOT

NAZWA PRZEDMIOTU	Zaawansowane programowanie
KOD PRZEDMIOTU	IT 11.3 AIS B3 14/15
KATEGORIA PRZEDMIOTU	Przedmioty podstawowe i kierunkowe
LICZBA PUNKTÓW ECTS	5
SEMESTRY	4

2 RODZAJ ZAJĘĆ, LICZBA GODZIN W PLANIE STUDIÓW

SEMESTR	WYKŁAD	ĆWICZENIA	LABORATORIUM	PROJEKT	SEMINARIUM
4	15			30	

3 CELE PRZEDMIOTU

Cel 1 Opanowanie zaawansowanych i nowoczesnych metod programowania (w oparciu o język C++). Stosowanie wzorców projektowych jako optymalnych rozwiązań problemu.

Cel 2 Posługiwanie się iteratorami i kontenerami biblioteki STL. Alokowanie pamięci, wykorzystanie bezpiecznych i inteligentnych wskaźników.

Cel 3 Programowanie funktorami (obiekty funkcyjne, wyrażenia lambda). Wykorzystanie algorytmów biblioteki standardowej.

Cel 4 Programowanie szablonami. Umiejętność testowania i śledzenia oprogramowania.

Cel 5 Programowanie wielowątkowe (w standardzie C++11 i C++14) i zarządzanie zasobami współdzielonymi.



4 WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

- a Ugruntowana znajomość podstaw języka C++ oraz biblioteki standardowej. Znajomość technik i paradygmatów programowania obiektowego. Praktyczna obsługa kompilatora pod linuxem i MS Windows (np. g++, clang lub MS Visual Studio 2013).

5 EFEKTY KSZTAŁCENIA

EK1 Wiedza: Potrafi przygotować projekt rozwiązujący dane zagadnienie w sposób obiektowy, wraz z wizualizacją na diagramach klas (UML), oraz zna wzorce projektowe, które mogą się przydać w rozwiązaniu. Projekt według opisu koduje (w języku C++).

EK2 Wiedza: Zna bibliotekę STL, mechanikę iteratorów oraz wykorzystuje algorytmy z biblioteki standardowej. Posiada wiedzę o tym jak działają obiekty funkcyjne oraz wyrażenia lambda.

EK3 Umiejętności: Potrafi napisać kod obsługujący sytuacje wyjątkowe. Poszukuje i naprawia błędy w kodzie za pomocą asercji, a także narzędzi diagnostycznych (debuger, profiler). Pisze i wykonuje testy (np. wg. CPPUNIT i wzorca kompozyt).

EK4 Umiejętności: Wykonuje analizę kodu i przepisuje wg. reguł refaktoryzacji. Posiada umiejętność zapisania kodu działającego wielowątkowo.

6 TREŚCI PROGRAMOWE

WYKŁAD

LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
W1	Repetitorium z języka C++ z naciskiem na efektywne wykorzystanie standardu (C++11 i C++14) i biblioteki standardowej oraz technik programowania obiektowego. Zasady wizualizacji zależności obiektowych i działania programu (diagramy klas i diagramy użycia UML).	3
W2	Przegląd wzorców projektowych i praktyczne przykłady ich zastosowań wraz z implementacją oraz wizualizacją w UML.	2
W3	Iteratory oraz kontenery standardowej biblioteki STL. Cechy kontenerów i wykorzystanie ich w algorytmach. Przegląd i zastosowanie algorytmów.	3
W4	Obiekty funkcyjne, ich współpraca z algorytmami. Wyrażenia lambda.	2
W5	Programowanie szablonami (szablony funkcji i szablony klas). Klasy cech, funkcje wytycznych, klasy wytycznych. Metaprogramowanie.	2
W6	Operacje atomowe. Programowanie wielowątkowe (wątki, operacje asynchroniczne itd).	3
	RAZEM	15

PROJEKT

LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
P1	Projektowanie z wizualizacją w diagramach UML wybranego przypadku obiektowego, korzystającego z relacji dziedziczenia (również wielokrotnego) i relacji zawierania. Programowanie i testowanie kodu. Uzupełnienie wiadomości o nowych możliwościach języka C++ w standardach C++11 i C++14.	5
P2	Implementacja wybranych wzorców projektowych (wzorec obserwator, dekorator, fabryka abstrakcyjna, most, singleton).	5
P3	Ćwiczenia z wykorzystaniem algorytmów, kontenerów standardowych i iteratorów biblioteki standardowej. Wzorec iteratora.	4



PROJEKT

LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
P4	Alokowanie pamięci. Inteligentne wskaźniki (unique_ptr, shared_ptr, weak_ptr). Zapobieganie wyciekom pamięci. Ćwiczenia z diagnozowania błędów w kodzie za pomocą asercji oraz narzędzi typu debugger oraz profiler.	4
P5	Technika pisania obiektów funkcyjnych oraz akomodowania istniejących kodów (metod) za pomocą więzadeł. Wyrażenia lambda jako przykład funktorów pisanych w miejscu wykonania.	4
P6	Programowanie szablonami. Klasy cech i wytycznych, funkcje typów. Metaprogramowanie i szablony wyrażeń. Szablony o zmiennej liczbie parametrów (variadic templates) i korzyści z nich wypływające.	4
P7	Model pamięci i operacje atomowe i programowanie współbieżne. Zarządzanie wątkami, problemy współdzielenia danych przez wątki. Synchronizacja operacji współbieżnych. Stosowanie blokad.	4
	RAZEM	30

7 METODY DYDAKTYCZNE

M1 Wykłady

M2 Ćwiczenia projektowe

M3 Praca w grupach

M4 Prezentacje multimedialne

M5 Studium przypadku

M6 Projekty

M7 Konsultacje

8 OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA

FORMA AKTYWNOŚCI	ŚREDNIA LICZBA GODZIN NA ZREALIZOWANIE AKTYWNOŚCI
Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:	
Godziny wynikające z planu studiów	45
Konsultacje przedmiotowe	5
Egzaminy i zaliczenia w sesji	5
Godziny bez udziału nauczyciela akademickiego wynikające z nakładu pracy studenta, w tym:	
Przygotowanie się do zajęć, w tym studiowanie zalecanej literatury	35
Opracowanie wyników	0
Przygotowanie raportu, projektu, prezentacji, dyskusji	35
SUMARYCZNA LICZBA GODZIN DLA PRZEDMIOTU WYNIKAJĄCA Z CAŁEGO NAKŁADU PRACY STUDENTA	125
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	5

9 SPOSOBY OCENY

Ewaluacja zdobytych umiejętności w oparciu o wiedzę (sprawdzaną na egzaminie) oraz praktyczne umiejętności (sprawdzane poprzez kolokwia oraz projekty do domu).

**OCENA FORMUJĄCA****F1** Kolokwium**F2** Projekt indywidualny**F3** Referat**KRYTERIA OCENY**

EFEKT KSZTAŁCENIA 1		MIEJSCE WERYFIKACJI	OPIS WERYFIKACJI EK 1
NA OCENĘ 3	Student potrafi, z drobnymi mankamentami, naszkicować rozwiązanie problemu na diagramach UML oraz zaprogramować je, choć wykazuje jeszcze brak wprawy i niekompletną wiedzę na temat np. dziedziczenia wielobazowego i wirtualnego dziedziczenia.	projekt	Projekt do wykonania indywidualnie (poza ćwiczeniami) i omówienie go z prowadzącym. Prezentacja wybranych projektów w formie mini-referatów.
NA OCENĘ 4	Student potrafi narysować diagramy klas UML, przedstawiając na nich swoje obiektowe rozwiązanie. Implementuje to rozwiązanie, ale z drobnymi problemami jeśli chodzi o umiejętność posługiwania się technikami obiektowymi w języku C++.		
NA OCENĘ 5	Student zna zasady zapisu projektu na diagramach UML (diagramy klas i diagramy użycia). Potrafi zaprojektować obiektowe rozwiązanie, a następnie je przedyskutować i zaimplementować w języku C++. Zna bardzo dobrze techniczne aspekty tworzenia klas i ich składowych, oraz dziedziczenia (w tym dziedziczenia wielobazowego).		
EFEKT KSZTAŁCENIA 2		MIEJSCE WERYFIKACJI	OPIS WERYFIKACJI EK 2
NA OCENĘ 3	Student zna i potrafi napisać przykładowe proste implementacje obiektu funkcyjnego i wyrażenia lambda. Zna podstawowe kontenery, choć nie wszystkie ich szczegóły. Zasadniczo radzi sobie z wykorzystaniem iteratorów.	projekt	Kolokwium praktyczne podczas zajęć, polegające na indywidualnym rozwiązaniu krótkich zadań programistycznych.
NA OCENĘ 4	Student potrafi napisać obiekt funkcyjny lub zaadaptować istniejące metody, tak żeby użyć w ramach algorytmów. Korzysta z wyrażenia lambda. Zna i używa kontenerów standardowych wraz z iteratorami, ale nie posiada na ich temat kompletnej wiedzy.		
NA OCENĘ 5	Student wykazuje wiedzę na temat pisania obiektów funkcyjnych i wyrażenia lambda oraz zastosowania ich w algorytmach biblioteki standardowej. Swobodnie orientuje się i wykorzystuje kontenery standardowe, wie jak używać iteratorów (strumieniowych, oraz tych wykorzystywanych w kontenerach).		



EFEKT KSZTAŁCENIA 3		MIEJSCE WERYFIKACJI	OPIS WERYFIKACJI EK 3
NA OCENĘ 3	Student szuka błędów za pomocą asercji oraz prostych działań z programem typu debugger. Potrafi omówić zasady testowania kodu, choć implementuje je w sposób nieoptymalny.	projekt	Krótkie kolokwium sprawdzające umiejętności naprawiania wadliwie napisanego kodu.
NA OCENĘ 4	Student potrafi szukać i usuwać błędy w kodzie, używając do tego celu debugera. Zna zasady pisania testów i potrafi je wdrożyć.		
NA OCENĘ 5	Student swobodnie posługuje się debuggerem a także wie na czym polega optymalizowanie i profilowanie kodu. Potrafi napisać zestaw testów (w oparciu o CPPUNIT, asercje).		
EFEKT KSZTAŁCENIA 4		MIEJSCE WERYFIKACJI	OPIS WERYFIKACJI EK 4
NA OCENĘ 3	Student wie jak napisać program działający na wątkach. Zna reguły unikania konfliktów współdzielenia zasobów i stosowania odpowiednich blokad, ale nie posługuje się swobodnie bardziej zaawansowanymi technikami.	projekt	Projekt do pracy indywidualnej, ilustrujący zagadnienie programowania współbieżnego.
NA OCENĘ 4	Implementuje operacje atomowe i na wątkach, z pewnymi mankamentami potrafi zarządzać współdzielonymi zasobami.		
NA OCENĘ 5	Student potrafi przeanalizować kod pod kątem użyteczności implementacji go w postaci wielowątkowej. Potrafi napisać asynchroniczną obsługę wyjątków, wie na czym polega unikanie konfliktu współdzielenia zasobów, stawiania blokad itd.		

OCENA DO INDEKSU (OCENA PODSUMOWUJĄCA)

Ocena końcowa jest średnią arytmetyczną (czyli z wagą 0.5) oceny uzyskanej na końcowym egzaminie pisemnym oraz z zaliczenia zajęć projektowych.

WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

- a Pozytywne zaliczenie wszystkich etapów zajęć projektowych (czyli kolokwiów oraz prac domowych). Pozytywne zaliczenie egzaminu pisemnego.

10 MACIERZ REALIZACJI PRZEDMIOTU



EFEKTY KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	ODNIESIENIE DO EFEKTÓW KIERUNKOWYCH	CELE PRZEDMIOTU	TREŚCI PROGRAMOWE	METODY DYDAKTYCZNE
EK1	INF_UO02, INF_UO04, INF_UB08, INF_W07	Cel1	W1, W2, P1, P2	M1, M2, M3, M4, M6, M7
EK2	INF_UO02, INF_W07	Cel2, Cel3	W3, W4, P3, P4	M1, M2, M3, M5, M7
EK3	INF_UB02, INF_W07, INF_UB07	Cel4	W5, P5, P6	M1, M2, M4, M7
EK4	INF_W15, INF_W12, INF_UB08, INF_W07	Cel5	W6, P7	M1, M2, M4, M7

11 WYKAZ LITERATURY

LITERATURA PODSTAWOWA:

- [1] Bjarne Stroustrup — *Programowanie. Teoria i praktyka z wykorzystaniem C++*. Wydanie II, Polska, 2013, Helion
- [2] Nicholas A. Solter, Scott J. Kepler — *C++ Zaawansowane programowanie*, Polska, 2005, Helion
- [3] Siddhartha Rao — *C++. Dla każdego. Wydanie VII*, Polska, 2013, Helion
- [4] Stephen Prata — *Język C++. Szkoła programowania. Wydanie VI*, Polska, 2013, Helion
- [5] Anthony Williams — *Język C++ i przetwarzanie współbieżne w akcji*, Polska, 2013, Helion
- [6] Nicolai M. Josuttis — *C++. Biblioteka standardowa. Podręcznik programisty. Wydanie II*, Polska, 2014, Helion
- [7] David Vandervoorde, Nicolai M. Josuttis — *C++ szablony. Vademecum profesjonalisty*, Polska, 2003, Helion
- [8] Scott Meyers — *Overview of The New C++ (C++11/14)*, USA, 2013, Artima

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

- [1] Jerzy Grębosz — *Symfonia C++ Standard*, Polska, 2010, Editions 2000
- [2] Bruce Eckel — *Thinking in C++. Edycja polska*, Polska, 2002, Helion
- [3] D. Ryan Stephens — *C++ Receptury*, Polska, 2006, Helion
- [4] Harvey M. Deitel, Paul J. Deitel — *C++ How to Program, 10th Edition*, USA, 2014, Deitel

12 INFORMACJE O NAUCZYCIELACH AKADEMICKICH

OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA KARTĘ

dr Witold Przygoda (kontakt: witold.przygoda@gmail.com)



OSOBY PROWADZĄCE PRZEDMIOT

dr Witold Przygoda (kontakt: witold.przygoda@gmail.com)

13 ZATWIERDZENIE KARTY PRZEDMIOTU DO REALIZACJI

(miejscowość, data)	(odpowiedzialny za przedmiot)	(kierownik zakładu)	(dyrektor instytutu)
---------------------	-------------------------------	---------------------	----------------------

PWSZ w Nowym Sączu

PRZYJMUJĘ DO REALIZACJI (data i podpisy osób prowadzących przedmiot)

.....