

Аккредитованное образовательное частное учреждение
высшего образования
«Московский финансово-юридический университет МФЮА»
Кировский филиал



О.К. Акулова
2015 г.

**АННОТАЦИИ
ПРОГРАММ УЧЕБНЫХ ДИСЦИПЛИН**

Специальность

09.02.03 Программирование в компьютерных системах

Специализация

Без специализации

Квалификация

Техник-программист

Форма обучения

очная

Киров
2015

ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ

1. Область применения примерной программы

Примерная программа учебной дисциплины является частью примерной основной профессиональной образовательной программы Программирование в компьютерных системах (базовой подготовки).

Примерная программа учебной дисциплины может быть использована в профессиональной подготовке работников в области разработки программного обеспечения при наличии среднего (полного) общего образования.

2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы: дисциплина входит в общепрофессиональный цикл.

3. Цели и задачи учебной дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:

В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь:

- работать в среде программирования;
- реализовывать построенные алгоритмы в виде программ на конкретном языке программирования.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать:

- этапы решения задачи на компьютере;
- типы данных;
- базовые конструкции изучаемых языков программирования;
- принципы структурного и модульного программирования;
- принципы объектно-ориентированного программирования.

4. Рекомендуемое количество часов на освоение примерной программы дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося 176 часов, в том числе: обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося - 138 часов; самостоятельной работы обучающегося - 38 часов.

5. Примерный тематический план учебной дисциплины:

Раздел 1. Введение в программирование

Тема 1.1. Основы алгоритмизации

Тема 1.2. Языки программирования

Тема 1.3. Типы данных

Раздел 2. Основные конструкции языков программирования

Тема 2.1. Операторы языка программирования

Раздел 3. Структурное и модульное программирование

Тема 3.1. Процедуры и функции

Тема 3.2. Структуризация в программировании

Тема 3.3. Модульное программирование

Раздел 4. Структуры данных

Тема 4.1. Массивы

Тема 4.2. Строки

Тема 4.3. Множества

Тема 4.4. Записи

Тема 4.5. Файлы

Тема 4.6. Указатели

Раздел 5. Объектно-ориентированное программирование

Тема 5.1 Основные принципы объектно-ориентированного программирования (ООП)

Тема 5.2 Интегрированная среда разработчика

Тема 5.3 Этапы разработки приложения

Тема 5.4 Иерархия классов

Тема 5.5. Визуальное событийно-управляемое программирование

Тема 5.6. Разработка оконного приложения