

Силабус «Об'єктно-орієнтоване програмування»

№	Назва поля	
1.	Факультет	Комп'ютерних наук (КН);
2.	Рівень вищої освіти	Бакалаврський
3.	Код і назва спеціальності	121 Інженерія програмного забезпечення
4.	Тип і назва освітньої програми	Програмна інженерія
5.	Код і назва дисципліни	CS.913 Об'єктно-орієнтоване програмування
6.	Кількість ЄКТС кредитів	5
7.	Структура дисципліни (розподіл за видами та годинами навчання)	Лекції – 24 Практичні – 12 Лабораторні – 16 Консультації – 10 Самостійна робота – 88 Сем. контроль – Залік. Курсова робота – 30
8.	Графік вивчення дисципліни	2; весняний семестр навчання
9.	Передумови для навчання за дисципліною	Основи програмування Комп'ютерна дискретна математика
10.	Анотація дисципліни	В курсі будуть вивчатися наступні розділи. 1. Основи програмування на C# - система типів, керуючі конструкції, базові структури даних. 2. Програмування з класами - інтерфейси, класи, наслідування, поліморфізм наслідування. 3. Контейнерні структури даних – масиви, списки, хеш-таблиці, файли. 4. Елементи функціонального програмування - генератори, функції вищого порядку, LINQ 5. Основи проектування програм - MVC, графічний інтерфейс, принципи SOLID.
11.	Компетентності, знання, вміння, розуміння, якими оволодіє здобувач вищої освіти в процесі навчання	Загальні компетентності. 1. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу інформації щодо сутності, змісту і основних концепцій об'єктно-орієнтованого програмування. 2. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.. Фахові компетентності. 1. Здатність аналізувати предметні області, ідентифікувати, класифікувати та формулювати вимоги. 2. Здатність розробляти архітектури, модулі та компоненти програмних систем.
12.	Результати навчання здобувача вищої освіти	За результатом вивчення дисципліни студенти повинні знати: загальні принципи об'єктно-орієнтованого програмування,

		об'єктну модель мови програмування C#, архітектуру програм з графічним інтерфейсом користувача; вміти: створювати програми в об'єктно-орієнтованій парадигмі, використовувати бібліотечні класи для розробки графічних та консольних застосувань з загальними засадами об'єктно-орієнтованого проектування. володіти: методами та технологіями об'єктно-орієнтованого програмування.
13.	Система оцінювання відповідно до кожного завдання для складання заліку/екзамену	Для отримання позитивної оцінки, студент повинен виконати та захистити лабораторні роботи та пройти тестування на лекціях. Оцінка за тестування складає максимум 40 балів. Кожна лабораторна робота – від 9 до 15 балів (сумарно 60 балів). Максимальна рейтингова оцінка протягом семестру - 100 балів. Для отримання позитивної оцінки необхідно одержати сумарно від 60 до 100 балів упродовж семестру
14.	Якість освітнього процесу	Відповідно до політики академічної доброчесності при виконанні студентами завдань курсу не допускається списування та інших форм плагіату. Зміст дисципліни відповідає сучасним практикам та тенденціям галузі, постійно оновлюється з урахуванням рекомендацій представників ринку праці.
15.	Методичне забезпечення	Використовуються відкриті вітчизняні та іноземні джерела, інтернет-джерела, посібники, КНМЗ з дисципліни та навчально-методичні матеріали, які є у наявності в бібліотеці університету
16.	Розробник силабусу	проф Бондарєв В.М., ст.викл. Черепанова Ю.Ю.