



KARTA OPISU PRZEDMIOTU - SYLABUS

Nazwa przedmiotu

Programowanie strukturalne i obiektowe [S1AiR2>PSiO]

Przedmiot

Kierunek studiów

Automatyka i robotyka

Rok/Semestr

1/2

Studia w zakresie (specjalność)

–

Profil studiów

ogólnoakademicki

Poziom studiów

pierwszego stopnia

Język oferowanego przedmiotu

polski

Forma studiów

stacjonarne

Wymagalność

obligatoryjny

Liczba godzin

Wykład

30

Laboratorium

30

Inne

0

Ćwiczenia

0

Projekty/seminaria

0

Liczba punktów ECTS

5,00

Koordynatorzy

dr inż. Piotr Kaczmarek

piotr.kaczmarek@put.poznan.pl

Wykładowcy

Wymagania wstępne

Student rozpoczynający ten przedmiot powinien posiadać podstawową wiedzę z zakresu sprzętu komputerowego i jego obsługi oraz z zakresu przedmiotów semestru I: Podstaw Informatyki oraz Technologii Informacyjnych.

Cel przedmiotu

Cel modułu kształcenia: 1. Zapoznanie metodologią i zasadami programowania strukturalnego oraz obiektowego wykorzystując język programowania C++ w zakresie poszerzonym względem tego, przedstawionego w semestrze I oraz elementami języka Python. 2. Zapoznanie z dynamicznymi strukturami danych i ich implementacją w języku C++ i Python. Wykształcenie praktycznych umiejętności adekwatnego wykorzystania struktur zależnie od wymagań 3. Umiejętność implementowania i adaptowania standardowych algorytmów do rozwiązywania różnorodnych problemów, oraz zagadnień związanych ze złożonością obliczeniową i optymalizacją 4. Znajomość podstawowych wzorców projektowych aplikacji i przykładu ich użycia

Przedmiotowe efekty uczenia się

Wiedza:

1. Ma uporządkowaną w zaawansowanym stopniu wiedzę w zakresie wybranych algorytmów i struktur danych oraz metodyki i technik programowania proceduralnego i obiektowego;- [K1_W8]

Umiejętności:

1. potrafi opracować rozwiązanie prostego zadania inżynierskiego oraz zaimplementować, przetestować i uruchomić go w wybranym środowisku programistycznym na komputerze klasy PC dla wybranych systemów operacyjnych;- [K1_U26]

Kompetencje społeczne:

1. jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy; rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego doskonalenia się - podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych, potrafi inspirować i organizować proces uczenia się innych osób;- [K1_K1]

Metody weryfikacji efektów uczenia się i kryteria oceny

Efekty uczenia się przedstawione wyżej weryfikowane są w następujący sposób:

Wykład: egzamin w formie pisemnej z zakresu wykładu

Laboratorium: sprawdzenie praktycznych umiejętności z zakresu algorytmów i struktur danych programowania obiektowego w języku C++ , oraz umiejętności wykorzystania bibliotek języka C++ STL, SFML. Ocena jest wypadkową oceny z kolokwium, oceny pracy na zajęciach, zadań domowych oraz oceny projektu końcowego.

Treści programowe

Program wykładu obejmuje następujące zagadnienia:

- dynamiczna struktury danych (tablica, lista, drzewo, tablica hashująca, stos, graf) budowa, implementacja w różnych językach programowania (C++, Python) oraz wydajność i zastosowania,
- algorytmy: złożoność algorytmów, podejście rekursywne i iterowane, sortowanie i przeszukiwanie, algorytmy dla struktur drzewiastych, algorytmy grafowe
- wzorce projektowe (m.in. Model Control View, Model View, Singleton, Dekorator, Strategy, Observer, Adapter)
- STL C++11,14 (kontenery i algorytmy, predykaty, wyrażenia regularne), programowanie generyczne (szablony).

Program zajęć laboratoryjnych obejmuje:

1. ćwiczenia z zakresu implementacji algorytmów opartych o struktury danych w języku C++
2. Programowania obiektowego
3. Wykorzystania biblioteki standardowej STL w C++ z uwzględnieniem algorytmów, kontenerów raz zmian wprowadzonych w nowych wersjach biblioteki
4. Zapoznanie studenta z biblioteką multimedialną SFML jako przykładem frameworku obiektowego
5. Praktyczne wykorzystanie wzorców projektowych podczas realizacji projektu końcowego

Tematyka zajęć

Program wykładu i zajęć laboratoryjnych obejmuje następujące zagadnienia:

- dynamiczna struktury danych (tablica, lista, drzewo, tablica hashująca, stos, graf) budowa, implementacja w różnych językach programowania (C++, Python) oraz wydajność i zastosowania,
- algorytmy: złożoność algorytmów, podejście rekursywne i iterowane, sortowanie i przeszukiwanie, algorytmy dla struktur drzewiastych, algorytmy grafowe
- wzorce projektowe (m.in. Model Control View, Model View, Singleton, Dekorator, Strategy, Observer, Adapter)
- Współczesne elementy biblioteki standardowej języka C++ tj kontenery i algorytmy, predykaty, wyrażenia regularne, koncepcja programowania generyczne (szablony).

Metody dydaktyczne

1. Wykład: prezentacja multimedialna, ilustrowana przykładami podawanymi na tablicy, oraz programami tworzonymi w trakcie zajęć.
2. Ćwiczenia laboratoryjne: samodzielne ćwiczenie materiału wspomagane materiałami dydaktycznymi umieszczanymi na platformie e-learningowej

Literatura

Podstawowa:

1. Opus Magnum C++11 : programowanie w języku C++. T. 1-3 / Jerzy Grębosz. Wydawnictwo Helion, cop. 2018.
2. materiały dydaktyczne udostępnione dla zajęć laboratoryjnych i wykładu:
<https://moodle.put.poznan.pl>
3. Brad Miller and David Ranum "Problem Solving with Algorithms and Data Structures using Python"
Luther College 2018 (dostępna online)

Uzupełniająca:

1. B. Eckel, Thinking In C++, Edycja polska, Wydawnictwo Helion
2. Podstawy programowania C i C++ - skrypt/P. Kaczmarek, D. Belter.
Wydawnictwo Politechniki Poznańskiej 2011

Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta

	Godzin	ECTS
Łączny nakład pracy	125	5,00
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	62	2,50
Praca własna studenta (studia literaturowe, przygotowanie do zajęć laboratoryjnych/ćwiczeń, przygotowanie do kolokwium/egzaminu, wykonanie projektu)	63	2,50