



Podstawy programowania Sylabus zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Informatyka	Cykl dydaktyczny 2023/24
Specjalność -	Kod zajęć 06INFN.31P.00129.23
Jednostka organizacyjna Wydział Matematyki i Informatyki	Języki wykładowe polski
Poziom studiów studia inżynierskie pierwszego stopnia	Obligatoryjność Obowiązkowy
Forma studiów studia niestacjonarne	Blok zajęciowy Przedmioty podstawowe
Profil studiów profil ogólnoakademicki	
Koordinator zajęć	Jerzy Szymański
Prowadzący zajęcia	Maciej Grześkowiak
Okres Semestr 1	Forma zajęć / liczba godzin / forma zaliczenia • Wykład: 15, Egzamin • Ćwiczenia w salach komputerowych: 30, Zaliczenie z oceną
	Liczba punktów ECTS 6

Cele kształcenia dla zajęć

Kod	Cel
C1	Zapoznanie studentów z wybranymi zagadnieniami architektury komputera oraz podstawowymi koncepcjami imperatywnych języków programowania, z przykładami w językach C/C++, Python oraz Java.
C2	Wyposażenie studentów w wiedzę i umiejętności niezbędne do implementowania standardowych algorytmów i struktur danych w tych językach programowania.

Wymagania wstępne

Brak.

Efekty uczenia się dla zajęć

Kod	Efekty uczenia się dla zajęć w zakresie	Efekty uczenia się dla kierunku	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się dla zajęć
Wiedzy - Student/ka:			
W1	Zna logiczną zasadę funkcjonowania komputera oraz działania programu (maszyna RAM).	INF_K3_W03, INF_K3_W04_inz, INF_K3_W06_inz	Egzamin pisemny
W2	Zna podstawowe konstrukcje programistyczne (instrukcje sterujące, wywoływanie procedur i funkcji oraz różne typy przekazywania parametrów).	INF_K3_W03, INF_K3_W04_inz	Egzamin pisemny, Projekt, Zadania programistyczne
W3	Zna podstawowe wbudowane typy danych oraz zasady tworzenia złożonych typów danych.	INF_K3_W04_inz, INF_K3_W05	Egzamin pisemny, Projekt, Zadania programistyczne
W4	Zna zasady dynamicznego zarządzania pamięcią.	INF_K3_W06_inz	Egzamin pisemny, Projekt, Zadania programistyczne
W5	Zna i rozumie paradygmaty programowania obiektowego (abstrakcja, enkapsulacja, dziedziczenie i polimorfizm).	INF_K3_W04_inz, INF_K3_W05	Egzamin pisemny
Umiejętności - Student/ka:			
U1	Potrafi stosować podstawowe konstrukcje programistyczne (instrukcje sterujące, wywoływanie procedur i funkcji oraz różne typy przekazywania parametrów).	INF_K3_U04_inz, INF_K3_U05_inz	Egzamin pisemny, Projekt, Zadania programistyczne
U2	Potrafi czytać i analizować kod "proceduralny" napisany w językach C oraz Python i rozumie istotę i efekty wykonywanych operacji.	INF_K3_U05_inz	Egzamin pisemny, Projekt, Zadania programistyczne
U3	Potrafi czytać i analizować kod obiektowy napisany w językach C++, Python oraz Java.	INF_K3_U04_inz, INF_K3_U05_inz	Projekt, Zadania programistyczne
U4	Potrafi pisać programy w stylu obiektowym z wykorzystaniem wszystkich paradygmatów programowania obiektowego.	INF_K3_U04_inz	Projekt, Zadania programistyczne

Treści programowe dla zajęć

Lp.	Treści programowe dla zajęć	Efekty uczenia się dla zajęć	Formy zajęć
1.	Logiczna zasada działania komputera i programu (maszyna RAM). Tworzenie oprogramowania. Algorytm, procesor, program, język programowania. Kompilacja, interpretacja i konsolidacja programu. Dane i kod.	W1, W3, U2	Wykład, Ćwiczenia w salach komputerowych
2.	Sterowanie przebiegiem programu.	W1, W2, U1, U2	Wykład, Ćwiczenia w salach komputerowych

Lp.	Treści programowe dla zajęć	Efekty uczenia się dla zajęć	Formy zajęć
3.	Typ danych, typy podstawowe, reprezentacja danych. Stałe i zmienne.	W3, W4, U2	Wykład, Ćwiczenia w salach komputerowych
4.	Złożone typy danych i zarządzanie pamięcią.	W3, W4, U1, U2	Wykład, Ćwiczenia w salach komputerowych
5.	Podprogramy. Przekazywanie parametrów. Przeciążanie, funkcje biblioteczne.	W2, W4, U1, U2	Wykład, Ćwiczenia w salach komputerowych
6.	Obiekty i klasy, pola, metody. Enkapsulacja, dziedziczenie i polimorfizm, klasy abstrakcyjne, interfejsy, tworzenie obiektów oraz korzystanie z ich pól i metod.	W2, W3, W5, U1, U3	Wykład, Ćwiczenia w salach komputerowych
7.	Graficzny interfejs użytkownika.	W3, W4, W5, U1, U3, U4	Wykład, Ćwiczenia w salach komputerowych

Informacje dodatkowe

Forma zajęć	Metody i formy prowadzenia zajęć
Wykład	Wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień
Ćwiczenia w salach komputerowych	Rozwiązywanie zadań (np.: obliczeniowych, artystycznych, praktycznych), Metoda projektu, Pokaz i obserwacja

Forma zajęć	Warunki zaliczenia zajęć
Wykład	Warunkiem przystąpienia do egzaminu jest uzyskanie zaliczenia z ćwiczeń w salach komputerowych. Na końcową ocenę składa się wynik uzyskany na egzaminie pisemnym. Skala ocen: 1. bardzo dobry (bdb; 5,0) – od 90% punktów, 2. dobry plus (db plus; 4,5) – od 80% punktów, 3. dobry (db; 4,0) – od 70% punktów, 4. dostateczny plus (dst plus; 3,5) – od 60% punktów, 5. dostateczny (dst; 3,0) – od 50% punktów, 6. niedostateczny (ndst; 2,0) – poniżej 50% punktów.
Ćwiczenia w salach komputerowych	Końcowa ocena składa się z projektu oraz zadań programistycznych. Skala ocen: 1. bardzo dobry (bdb; 5,0) – od 90% punktów, 2. dobry plus (db plus; 4,5) – od 80% punktów, 3. dobry (db; 4,0) – od 70% punktów, 4. dostateczny plus (dst plus; 3,5) – od 60% punktów, 5. dostateczny (dst; 3,0) – od 50% punktów, 6. niedostateczny (ndst; 2,0) – poniżej 50% punktów.

Literatura

Obowiązkowa

1. S. Prata (2016). Język C. Szkoła programowania. Wydanie 6. Helion.
2. J. Grębosz (2020). Opus magnum C++11. Programowanie w języku C++. Wydanie 2. Helion.
3. J. Bloch (2018). Java. Efektywne programowanie. Wydanie 3. Helion.
4. C. Horstmann (2022). Java. Podstawy. Wydanie 12. Helion.

Dodatkowa

1. N. Wirth, Wprowadzenie do programowania systematycznego. WNT. Warszawa 1978

Nakład pracy studenta i punkty ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
Wykład	15
Ćwiczenia w salach komputerowych	30
Przygotowanie do zajęć	40
Przygotowanie projektu	35
Przygotowanie do egzaminu	30
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 150
Liczba punktów ECTS	ECTS 6

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Efekty uczenia się dla kierunku

Kod	Treść
INF_K3_U04_inz	Absolwent/ka potrafi opracować, przeanalizować, zaprojektować klasyczne algorytmy i systemy informatyczne
INF_K3_U05_inz	Absolwent/ka potrafi pisać, uruchamiać i testować programy w wybranym środowisku programistycznym
INF_K3_W03	Absolwent/ka zna i rozumie narzędzia, technologie i urządzenia informatyczne właściwe dla wybranych obszarów zastosowań oraz podstawy ich działania
INF_K3_W04_inz	Absolwent/ka zna i rozumie zaawansowane pojęcia, konstrukcje i procesy związane z językami programowania i inżynierią programowania
INF_K3_W05	Absolwent/ka zna i rozumie zaawansowane pojęcia związane z algorytmami i strukturami danych
INF_K3_W06_inz	Absolwent/ka zna i rozumie zaawansowane pojęcia związane z informatyczną architekturą sprzętowo-programową