

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy), 2018/2019 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia (inżynierskie)
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

Moduł kształcenia: Programowanie w języku C++

Kod modułu: 08-IO1N-13-PwJC++

1. Liczba punktów ECTS: 5

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
PwJC++-K_8	Student posiada kompetencje w zakresie pracy grupowej nad projektem, przejawiające się w umiejętności przedsiębiorczego planowania podzadań, metod ich realizacji oraz zarządzania współdzielonym kodem aplikacji.	K_1_A_I_K03 K_1_A_I_K05 K_1_A_I_K06	1 1 1
PwJC++-K_9	Student rozumie potrzebę i potrafi rozwijać swoje kompetencje zawodowe, w tym kompetencje w zakresie współdziałania z użytkownikiem w zakresie ustalania i formułowania wymagań funkcjonalnych i нефункциональных.	K_1_A_I_K01 K_1_A_I_K02	1 1
PwJC++-U_4	Student potrafi definiować klasy, tworzyć obiekty, budować odpowiednie konstruktory, potrafi stosować dziedziczenie jedno i wielobazowe, związki całość-część, potrafi poprawnie je stosować. Student potrafi wykorzystywać polimorfizm, stosować metody wirtualne oraz potrafi umiejętnie budować klasy abstrakcyjne i bazujące na nich hierarchie klas.	K_1_A_I_U15 K_1_A_I_U16 K_1_A_I_U17	2 2 2
PwJC++-U_5	Student potrafi wykorzystywać operatory przeciążone, umie budować klasy je wykorzystujące, potrafi wykorzystać klasy szablonowe oraz umie programować z wykorzystaniem biblioteki STL. Student potrafi wykorzystywać dynamiczne struktury danych, umie zarządzać pamięcią za pośrednictwem wskaźników.	K_1_A_I_U16 K_1_A_I_U17 K_1_A_I_U23	1 1 1
PwJC++-U_6	Student potrafi budować aplikacje GUI, potrafi dobierać odpowiednie komponenty graficzne i kreatywnie je stosować. Student stosuje programowanie sterowane zdarzeniami, definiuje procedury obsługi zdarzeń. Poprawnie programuje podstawowe operacje graficzne, wykorzystuje elementy multimedialne	K_1_A_I_U19 K_1_A_I_U23	1 1
PwJC++-U_7	Student posiada właściwe umiejętności w zakresie analizy, projektowania i programowania —potrafi dobrać metodykę właściwą dla realizacji zadania programistycznego i zastosować ją w praktyce, wykorzystuje podejście obiektowe na etapie analizy, projektu oraz programowania.	K_1_A_I_U01 K_1_A_I_U02 K_1_A_I_U03	1 1 1
PwJC++-W_1	Student zna koncepcję obiektowego, wie jak powinna być poprawnie zbudowana kompletna klasa, rozumie znaczenie i rolę jej	K_1_A_I_W04	1

	elementów, zna koncepcję dziedziczenia jedno i wielobazowego, związków całość-część, rozróżnia poprawnie przypadki ich zastosowania. Student rozumie koncepcję polimorfizmu, zna zasady wykorzystania metod wirtualnych oraz rozumie koncepcje klas abstrakcyjnych.	K_1_A_I_W09 K_1_A_I_W10	1 3
PwJC++-W_2	Student zna zasady przeciążania operatorów, rozróżnia ich rodzaje, rozumie przypadki ich stosowania. Rozumie zasady dynamicznego zarządzania pamięcią, obsługę wyjątków, budowanie rekurencyjnych struktur danych. Rozumie koncepcję klas szablonowych, zna zasady ich budowania, zna podstawowe elementy biblioteki STL i rozumie konteksty ich zastosowania.	K_1_A_I_W09 K_1_A_I_W10 K_1_A_I_W12	1 1 3
PwJC++-W_3	Student rozumie koncepcję programowania sterowanego zdarzeniami w środowiskach, rozróżnia podstawowe komponenty GUI oraz zna zasady ich wykorzystania, zna zasady tworzenia, wie jak programować operacje graficzne i jak wykorzystywać grafikę w aplikacjach. Zna zasady tworzenia GUI z wykorzystaniem bibliotek VCL i Qt.	K_1_A_I_W12 K_1_A_I_W14 K_1_A_I_W15	1 3 1

3. Opis modułu	
Opis	Celem zajęć jest rozszerzenie umiejętności programowania obiektowego z wykorzystaniem języka C++ oraz zdobycie wiedzy, umiejętności i kompetencji w zakresie wykorzystania zaawansowanych elementów tego języka. Zajęcia realizowane w ramach modułu mają zaowocować zdolnością planowego i systematycznego konstruowania rozbudowanych obiektowych aplikacji w języku C++, wykorzystujących graficzny interfejs użytkownika, budowany z wykorzystaniem bibliotek VCL oraz Qt.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
PwJC++_w_1	Egzamin	Rozwiązanie zadań polegających na napisaniu wybranych fragmentów programów, pozwalających na sprawdzenie wiedzy, umiejętności w zakresie programowania obiektowego.	PwJC++-U_4, PwJC++-U_5, PwJC++-U_6, PwJC++-U_7, PwJC++-W_1, PwJC++-W_2, PwJC++-W_3
PwJC++_w_2	Prace kontrolne	Kolokwia sprawdzające wiedzę i umiejętności w zakresie poszczególnych działów kształcenia w zakresie programowania obiektowego.	PwJC++-U_4, PwJC++-U_5, PwJC++-U_6, PwJC++-U_7, PwJC++-W_1, PwJC++-W_2, PwJC++-W_3
PwJC++_w_3	Sprawozdania grupowe	Realizacja projektów pozwalających na sprawdzenie wiedzy, umiejętności oraz kompetencji w zakresie stosowania podejścia obiektowego w grupowym rozwiązywaniu praktycznych problemów.	PwJC++-K_8, PwJC++-K_9, PwJC++-U_4, PwJC++-U_5, PwJC++-U_6, PwJC++-U_7, PwJC++-W_1, PwJC++-W_2, PwJC++-W_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PwJC++_fs_1	wykład	Przekazanie treści modułu w formie	30		30	PwJC++_w_1

		werbalnej, omówienie przykładowych problemów, metod ich rozwiązania, dyskusja możliwych wariantów rozwiązania. Szczegółowa analiza i dyskusja zagadnień trudnych, wskazanie elementów pracy indywidualnej oraz dodatkowych źródeł informacji w postaci strony internetowej modułu, wykorzystanie elementów kształcenia na odległość.				
PwJC++_fs_2	laboratorium	Systematyczne rozwijanie umiejętności i kompetencji w zakresie programowania obiektowego, poprzez rozwiązywanie kolejnych problemów programistycznych pod nadzorem i ze wsparciem prowadzących, bazujące na zdobytej wiedzy.	30	Rozwiązanie dodatkowo określonych zadań programistycznych w trybie indywidualnym, pogłębiające wiedzę, umiejętności i kompetencje, bazujące na stronie internetowej modułu. Realizacja grupowego projektu programistycznego, rozwijającego umiejętności oraz kompetencje w zakresie programowania i pracy grupowej.	60	PwJC++_w_2, PwJC++_w_3