

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Zaawansowane programowanie w C++ (w + lab.), PG_00168140						
Kierunek studiów	Informatyka (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2024 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2024/2025		
Poziom kształcenia	II stopnia		Grupa zajęć		Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć fakultatywnych		
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni		
Rok studiów	1		Język wykładowy		polski		
Semestr studiów	2		Liczba punktów ECTS		3.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia		zaliczenie		
Jednostka prowadząca							
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Tomasz Borzyszkowski				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		dr Tomasz Borzyszkowski				
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	15.0	0.0	15.0	0.0	0.0	30
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	30		0.0		0.0	30
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest nauczanie studentów podstawowych konstrukcji programistycznych dostępnych w języku C++.						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[INFMU2_W03] ma pogłębioną wiedzę na temat paradygmatów programowania oraz zaawansowanych konstrukcji programistycznych; zna aktualne trendy w językach programowania		Student rozumie zasady działania języka C++ i wie jak działają w tym języku podstawowe konstrukcje programistyczne		[SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport		
	[INFMU2_K03] potrafi i jest gotów formułować opinie na temat podstawowych zagadnień informatycznych		Student zdaje sobie sprawę z tempa rozwoju technologicznego i rozumie potrzebę dalszego uczenia się. Student potrafi formułować opinie na temat zastosowania podstawowych konstrukcji programistycznych.		[SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport		
	[INFMU2_U02] potrafi precyzyjnie formułować pytania, służące pogłębieniu własnego rozumowania danego tematu lub odnalezieniu brakujących elementów rozumowania		Student umie zastosować wybrane biblioteki języka C++ do rozwiązania problemów programistycznych		[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport		
Treści przedmiotu	1. Podstawy programowania obiektowego (konstruktory, destruktory, zarządzanie pamięcią) 2. Dziedziczenie i polimorfizm 3. Przeciążanie operatorów i wyjątki 4. Biblioteka STL 5. Semantyka move i wyrażenia lambda 6. Inteligentne wskaźniki 7. Szablony i koncepcje						

Wymagania wstępne i dodatkowe	Przedmioty: Języki programowania, Programowanie obiektowe		
Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Prezentacja projektów własnych studenta	50.0%	100.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	B. Stroustrup. Język C++. Kompendium wiedzy, Helion 2014N. Josuttis "C++ Biblioteka Standardowa, podręcznik programisty", Wydawnictwo HELION 2003.B. Eckel, Ch. Allinson, "Thinking in C++" Edycja Polska, tom 2, Wydawnictwo HELION 2004.	
	Uzupełniająca lista lektur	Stephan Roth, Clean C++20 Sustainable Software Development Patterns and Best Practices, APress, czerwiec 2021	
	Adresy eZasobów	Adresy na platformie eNauczanie:	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania			
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.