

OPIS PRZEDMIOTU KSZTAŁCENIA

Nazwa przedmiotu Programowanie IV. Programowanie w języku Java					
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot Instytut Matematyki					
Kierunek	Specjalność	Specjalizacja	Semestr/y	Poziom kształcenia/ profil kształcenia	Forma studiów
Informatyka	Programowanie	-	4	SPS/ praktyczny	stacjonarne/ niestacjonarne
Nazwisko osoby prowadzącej (osób prowadzących) Dr Piotr Sulewski, dr inż. Zbigniew Ledóchowski, dr Ryszard Motyka					
Formy zajęć	Liczba godzin				Liczba punktów ECTS
	N (nauczyciel)		S (student)		
	studia stacjonarne	studia niestacjonarne	studia stacjonarne	studia niestacjonarne	
(CL) Ćwiczenia laboratoryjne	45	27	55	73	4
Przygotowanie do zajęć (w tym rozwiązywanie zadań)			15	23	
Przygotowanie do kolokwiów			20	30	
Przygotowanie projektu			20	20	
Razem	45	27	55	73	4
Metody dydaktyczne					
<ul style="list-style-type: none"> (CL) ćwiczenia laboratoryjne: ćwiczenia praktyczne - rozwiązywanie zadań z wykorzystaniem komputera, metoda problemowa 					
Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymogami wstępnymi					
A. Wymagania formalne: Programowanie I. Podstawy programowania, Programowanie II. Programowanie obiektowe					
B. Wymagania wstępne: umiejętność programowania strukturalnego i obiektowego w dowolnym języku					
Cel przedmiotu					
<ul style="list-style-type: none"> Nauczenie zaawansowanych technik i mechanizmów programowania wykorzystywanych współcześnie, stosowanie ich w praktyce do implementacji poprawnych strukturalnie i efektywnych programów obiektowych. Nauczenie rozwiązywania problemów programistycznych i pisania programów w języku Java Nabywanie umiejętności realizowania przedsięwzięć projektowych typu programistycznego (od założeń do programu) Nabywanie umiejętności tworzenia prostej dokumentacji do realizowanych przedsięwzięć projektowych. 					
Treści przedmiotu:					
<ol style="list-style-type: none"> Środowisko programistyczne Javy Podstawowe elementy języka Java Obiekty i klasy Dziedziczenie Interfejsy i klasy wewnętrzne Obsługa zdarzeń Komponenty Swing interfejsu użytkownika Przygotowywanie apletów i aplikacji do użytku 					

