|  |  |
| --- | --- |
| **Аннотация** |  |
| **Рабочей программы дисциплины** |  |
|  |  |  |  |
| Дисциплина  | Объектно-ориентированное программирование  |
| Направление подготовки  | 02.03.03 Математическое обеспечение и администрирование информационных систем  |
| Профиль  | Разработка и администрирование информационных систем  |
| Объем дисциплины  | 8 з.е  |
| Формы промежуточной аттестации  | Экзамен  |
| Кафедра информационных технологий и статистики  |
| **Краткое** **содержание** **дисциплины**  |
| Тема | Наименование темы |
| Тема 1. | Основы языка программирования Java. |
| Тема 2. | Классы и объекты. Статический и нестатический контекст класса. Конструкторы, блоки инициализации. |
| Тема 3. | Инкапсуляция: самодостаточные объекты, объект как черный ящик. Модификаторы доступа. |
| Тема 4. | Наследование: расширение поведения. |
| Тема 5. | Абстракция: от общего к частному через наследование. Абстрактные классы и интерфейсы. Модификаторы abstract и final. |
| Тема 6. | Полиморфизм: множество реализаций. |
| Тема 7. | Агрегация и композиция: сложные объекты. Объекты из объектов. Расширение поведения без наследования. |
| Тема 8. | Статическая типизация языка Java. Приведение типов. Обобщенные типы как решение проблемы типобезопасности. |
| Тема 9. | Коллекции объектов, сравнение объектов и компараторы. |
| Тема 10. | Неизменяемые объекты. |
| Тема 11. | Работа со строками и потоками ввода/вывода. |
| Тема 12. | Обработка ошибок и исключения. |
| Тема 13. | Работа с сетью через Socket. |
| Тема 14. | Многопоточное программирование. |
| Тема 15. | Графический интерфейс. |
| Тема 16. | Примеры разработки объектно-ориентированных программных систем на языке Java. |
|  |  |  |  |
| **Список** **литературы**  |
|  |  |  |  |
| **Основная литература:** |
| 1. Кислицын Е. В., Шишков Е. И. Разработка приложений на языке Java. [Электронный ресурс]:учебное пособие. - Екатеринбург: [Издательство УрГЭУ], 2017. - 86 – Режим доступа: http://lib.usue.ru/resource/limit/ump/17/p488938.pdf |
| 2. Плещев В. В., Шишков Е. И. Основы программирования на языках C++ и C# с примерами и упражнениями. [Электронный ресурс]:учебное пособие. - Екатеринбург: [Издательство УрГЭУ], 2018. - 286 – Режим доступа: http://lib.usue.ru/resource/limit/ump/18/p490708.pdf |

|  |
| --- |
| **Дополнительная литература:** |
| 1. Хорев П. Б. Объектно-ориентированное программирование с примерами на C#. [Электронный ресурс]:Учебное пособие. - Москва: Издательство "ФОРУМ", 2016. - 200 с. – Режим доступа: https://znanium.com/catalog/product/529350 |
| 2. Жеребцов А. С., Молодецкая С. Ф. Объектно-ориентированный анализ и программирование. [Электронный ресурс]:учебное пособие. - Екатеринбург: [Издательство УрГЭУ], 2014. - 126 – Режим доступа: http://lib.usue.ru/resource/limit/ump/14/p482025.pdf |
| 3. Шилдт Г. Java 8.:руководство для начинающих. - Москва: Вильямс, 2017. - 712 |
|  |
| **Перечень** **информационных** **технологий,** **включая** **перечень** **лицензионного** **программного** **обеспечения** **и** **информационных** **справочных** **систем,** **онлайн** **курсов,** **используемых** **при** **осуществлении** **образовательного** **процесса** **по** **дисциплине**  |
| **Перечень лицензионного программного обеспечения:** |
|  |
| Microsoft Windows 10 .Договор № 52/223-ПО/2020 от 13.04.2020, Акт № Tr000523459 от 14.10.2020. Срок действия лицензии 30.09.2023.  |
| Microsoft Office 2016.Договор № 52/223-ПО/2020 от 13.04.2020, Акт № Tr000523459 от 14.10.2020 Срок действия лицензии 30.09.2023.  |
| Intellij IDEA.  |
| Microsoft Visual Studio Community. Лицензия для образовательных учреждений. Срок действия лицензии - без ограничения срока.  |
| **Перечень информационных справочных систем, ресурсов информационно- телекоммуникационной сети «Интернет»:** |
| Справочно-правовая система Гарант. Договор № 58419 от 22 декабря 2015. Срок действия лицензии -без ограничения срока   |
| Аннотацию подготовил: Кислицын Евгений Витальевич  |

**7.3.3. Перечень курсовых работ**

|  |
| --- |
| 1 Разработка клиент-серверного игрового приложения |
| 2 Разработка музыкального плеера |
| 3 Разработка игры в жанре «Платформер» |
| 4 Разработка прикладной программы для контент-менеджеров |
| 5 Разработка приложения для автоматизированного создания сайтов |
| 6 Разработка настольной игры |
| 7 Разработка приложения для обмена сообщениями с шифрованием |
| 8 Разработка сервисного приложения с использованием API-интерфейсов |
| 9 Разработка программы для автоматизации учета товаров на складе |
| 10 Разработка программы-симулятора |
| 11 Разработка автоматизированной системы управления персоналом |
| 12 Разработка программы для решения систем уравнений |
| 13 Разработка программы звукозаписи |
| 14 Разработка системы управления складом предприятия |
| 15 Разработка прикладного решения для поиска и удаления дубликатов файлов |
| 16 Разработка приложения для поддержания здорового образа жизни |
| 17 Разработка программы для конвертации валют |
| 18 Разработка графического редактора |
| 19 Разработка многопользовательской онлайн игры |
| 20 Разработка программного комплекса учета приема-выдачи оборудования с использованием штрихового кодирования |