

Подписано электронной подписью:  
Вержицкий Данил Григорьевич  
Должность: Директор КГПИ ФГБОУ ВО «КемГУ»  
Дата и время: 2024-02-21 00:00:00  
471086fad29a3b30e244e728abc3661ab35e9d50210dcf0e75e03a5b6fdf6436

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования  
«КЕМЕРОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
Кузбасский гуманитарно-педагогический институт

---

Факультет информатики, математики и экономики

УТВЕРЖДАЮ  
Декан  
А.В. Фомина  
«08» февраля 2024 г.

### **Рабочая программа дисциплины**

### **К.М.10.ДВ.02.02 Программирование на Java**

Направление подготовки  
**02.03.03 Математическое обеспечение и администрирование информационных систем**

Направленность (профиль) подготовки  
**ПРОГРАММНОЕ И МАТЕМАТИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ  
ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

Программа бакалавриата

Квалификация выпускника  
*бакалавр*

Форма обучения  
*Очная*

Год набора 2023

Новокузнецк 2024

## **Оглавление**

1 Цель дисциплины .....	3
Формируемые компетенции, индикаторы достижения компетенций, знания, умения, навыки .....	3
Место дисциплины.....	3
2 Объём и трудоёмкость дисциплины по видам учебных занятий. Формы промежуточной аттестации. ....	3
3. Учебно-тематический план и содержание дисциплины.....	4
3.1 Учебно-тематический план .....	4
4 Порядок оценивания успеваемости и сформированности компетенций обучающегося в текущей и промежуточной аттестации.....	4
<b>5 Материально-техническое, программное и учебно-методическое обеспечение дисциплины.</b> .....	<b>5</b>
5.1 Учебная литература .....	6
5.2 Материально-техническое и программное обеспечение дисциплины.....	6
5.3 Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы.....	7
6 Иные сведения и (или) материалы.....	7
6.1. Примерные вопросы и задания / задачи для промежуточной аттестации .....	7

## 1 Цель дисциплины.

В результате освоения данной дисциплины у обучающегося должны быть сформированы компетенции основной профессиональной образовательной программы бакалавриата (далее - ОПОП): ПК-3.

**Формируемые компетенции, индикаторы достижения компетенций, знания, умения, навыки**

Таблица 1 – Индикаторы достижения компетенций, формируемые дисциплиной

Код и название компетенции	Индикаторы достижения компетенции по ОПОП	Знания, умения, навыки (ЗУВ), формируемые дисциплиной
ПК-3 Способен проектировать и конструировать программные средства, а также архитектуры программных средств	3.1 Проводит анализ требований к программным средствам 3.2 Проектирует архитектуру программные средства 3.3 Конструирует программные средства	<b>Знать:</b> - основные элементы языка программирования Java, стандартные классы и библиотеки. <b>Уметь:</b> - применять язык программирования Java при разработке программных средств. <b>Владеть:</b> - навыками использования стандартных классов и библиотек при разработке программных средств.

## Место дисциплины

Дисциплина включена в модуль «Модуль проектирования архитектуры и разработки информационных систем» ОПОП ВО, часть, формируемая участниками образовательных отношений. Дисциплина осваивается на 4 курсе в 7 семестре.

## 2 Объём и трудоёмкость дисциплины по видам учебных занятий.

### Формы промежуточной аттестации.

Таблица 2 – Объем и трудоёмкость дисциплины по видам учебных занятий

Общая трудоёмкость и виды учебной работы по дисциплине, проводимые в разных формах	Объём часов по формам обучения		
	ОФО	ОЗФО	ЗФО
1 Общая трудоёмкость дисциплины	180		
2 Контактная работа обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) (всего)	36		
Аудиторная работа (всего):	36		
в том числе:			
лекции	10		
практические занятия, семинары			
лабораторные занятия	26		
в интерактивной форме			
в электронной форме			
3 Самостоятельная работа обучающихся (всего)	108		
4 Промежуточная аттестация обучающегося	Экзамен - 7 семестр (36 часов)		

### 3. Учебно-тематический план и содержание дисциплины.

#### 3.1 Учебно-тематический план

Таблица 3 - Учебно-тематический план очной формы обучения

№ недели п/п	Разделы и темы дисциплины по занятиям	Общая трудоёмкость (всего час.)	Трудоемкость занятий (час.)				Формы текущего контроля и промежуточной аттестации успеваемости	
			ОФО		ЗФО			
			Аудитор н. занятия	СРС	Аудитор н. занятия	СРС		
лекц.	лаб.		лекц.	практ.				
<b>Семестр 7</b>								
	<i>1. Элементы языка программирования Java</i>	28	2	8	18			Контрольная работа
1	1.1 Переменные и константы	8	1	2	5			Защита отчета по ЛР №1
2	1.2 Управляющие конструкции	20	1	6	13			Защита отчета по ЛР №2-4
	<i>2. Объектно-ориентированное программирование на Java</i>	60	4	9	47			Контрольная работа
3	2.1 Основные принципы объектно-ориентированного программирования	28	1	3	24			Защита отчета по ЛР №5-7
4	2.2 Методы и конструкторы	16	1	2	13			Защита отчета по ЛР №8,9
5	2.3 Абстрактные классы и методы	4	2		2			
6	2.4 Интерфейсы	12	2	4	6			Защита отчета по ЛР №10,11
	<i>3. Стандартные классы и библиотеки</i>	56	4	9	43			Контрольная работа
7	3.1 Создание многоязычных интерфейсов пользователя.	8	1	2	5			Защита отчета по ЛР №12
8	3.2 Исключения.	16	1	2	13			Защита отчета по ЛР №13,14
9	3.3 Работа с файлами.	16	1	2	13			Защита отчета по ЛР №15,16
10	3.4 Коллекции.	16	1	1	12			Защита отчета по ЛР №17,18
	Промежуточная аттестация	36						экзамен
<b>ИТОГО по семестру 8</b>		<b>180</b>	<b>10</b>	<b>26</b>	<b>108</b>			

#### 4 Порядок оценивания успеваемости и сформированности компетенций обучающегося в текущей и промежуточной аттестации.

Для положительной оценки по результатам освоения дисциплины обучающемуся необходимо выполнить все установленные виды учебной работы. Оценка результатов работы обучающегося в баллах (по видам) приведена в таблице 4.

Таблица 4 - Балльно-рейтинговая оценка результатов учебной работы обучающихся по видам (БРС)

Учебная работа (виды)	Сумма баллов	Виды и результаты учебной работы	Оценка в аттестации (шкала и показатели оценивания)	Баллы
Текущая учебная работа в семестре	<b>60</b>	Посещение лекционных занятий (ведение	<b>0,3 балла</b> - конспект 1 лекционного занятия	5

(Посещение занятий по расписанию и выполнение заданий)		конспекта) (18 лекций)		
		Лабораторные работы (отчет о выполнении лабораторной работы) (18 работ).	<b>0,5 балла</b> - выполнение работы на 51-65% <b>1 балл</b> – выполнение работы на 65,1-85% <b>1,5 балла</b> – выполнение работы на 85,1-100%	24 – 27
		Контрольные работы (3 работы)	Контрольная работа по разделу 1. <i>Элементы языка программирования Java</i> <b>Баллы за КР:</b> <b>8 баллов</b> (выполнено 51 - 65% заданий) <b>9 баллов</b> (выполнено 66 - 85% заданий) <b>10 баллов</b> (выполнено 86 - 100% заданий)	8-10
			Контрольная работа по разделу 2. <i>Объектно-ориентированное программирование на Java</i> <b>Баллы за КР:</b> <b>6 баллов</b> (выполнено 51 - 65% заданий) <b>7 баллов</b> (выполнено 66 - 85% заданий) <b>8 баллов</b> (выполнено 86 - 100% заданий)	6-8
	Контрольная работа по разделу 3. <i>Стандартные классы и библиотеки</i> <b>Баллы за КР:</b> <b>8 баллов</b> (выполнено 51 - 65% заданий) <b>9 баллов</b> (выполнено 66 - 85% заданий) <b>10 баллов</b> (выполнено 86 - 100% заданий)	8-10		
<b>Итого по текущей работе в семестре</b>				51 - 60
Промежуточная аттестация (экзамен)	40	Тест.	<b>6 балла</b> (пороговое значение) <b>10 баллов</b> (максимальное значение)	6 - 10
		Решение задачи 1.	<b>5 баллов</b> (пороговое значение) <b>10 баллов</b> (максимальное значение)	5 - 10
		Решение задачи 2.	<b>5 баллов</b> (пороговое значение) <b>10 баллов</b> (максимальное значение)	5 - 10
		Ответ на вопрос 1.	<b>2 балла</b> (пороговое значение) <b>5 баллов</b> (максимальное значение)	2-5
		Ответ на вопрос 2.	<b>2 балла</b> (пороговое значение) <b>5 баллов</b> (максимальное значение)	2-5
<b>Итого по промежуточной аттестации (экзамену)</b>				20 – 40 б.
<b>Суммарная оценка по дисциплине: Сумма баллов текущей и промежуточной аттестации</b>				51 – 100 б.

В промежуточной аттестации оценка выставляется в ведомость в 100-балльной шкале и в буквенном эквиваленте (таблица 5)

Таблица 5 – Соотнесение 100-балльной шкалы и буквенного эквивалента оценки

Сумма набранных баллов	Уровни освоения дисциплины и компетенций	Экзамен		Зачет
		Оценка	Буквенный эквивалент	Буквенный эквивалент
86 - 100	Продвинутый	5	отлично	Зачтено
66 - 85	Повышенный	4	хорошо	
51 - 65	Пороговый	3	удовлетворительно	
0 - 50	Первый	2	неудовлетворительно	Не зачтено

## 5 Материально-техническое, программное и учебно-методическое обеспечение дисциплины.

## 5.1 Учебная литература

### Основная учебная литература

Пруцков, А.В. Программирование на языке Java. Введение в курс с примерами и практическими заданиями : учебник / А.В. Пруцков. – Москва : КУРС, 2018. – 208 с. – ISBN 978-5-906923-51-6 (КУРС). – URL: <https://znanium.com/bookread2.php?book=1017180>

### Дополнительная учебная литература

Дубаков, А.А. Введение в объектно-ориентированное программирование на Java : учебное пособие / А.А. Дубаков. – Санкт-Петербург : Университет ИТМО, 2016. – 250 с. – URL: <https://e.lanbook.com/reader/book/110468>

## 5.2 Материально-техническое и программное обеспечение дисциплины.

Учебные занятия по дисциплине проводятся в учебных аудиториях КГПИ ФГБОУ ВО «КемГУ»:

<p><b>615</b> Учебная аудитория (мультимедийная) для проведения:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- занятий лекционного типа.</li></ul> <p><b>Специализированная (учебная) мебель:</b> доска меловая, кафедра, столы, стулья.</p> <p><b>Оборудование для презентации учебного материала:</b> <i>стационарное</i> - компьютер, экран, проектор, акустическая система (колонки).</p> <p><b>Используемое программное обеспечение:</b> Ubuntu Linux(свободно распространяемое ПО), LibreOffice (свободно распространяемое ПО), Яндекс.Браузер (отечественное свободно распространяемое ПО).</p> <p><b>Интернет с обеспечением доступа в ЭИОС.</b></p>	<p>654079, Кемеровская область, г. Новокузнецк, пр-кт Metallургов, д. 19</p>
<p><b>509</b> <b>Компьютерный класс.</b> Учебная аудитория (мультимедийная) для проведения:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- занятий лабораторного типа;</li><li>- групповых и индивидуальных консультаций;</li><li>- самостоятельной работы;</li><li>- текущего контроля и промежуточной аттестации.</li></ul> <p><b>Специализированная (учебная) мебель:</b> доска меловая, кафедра, столы, стулья,</p> <p><b>Оборудование для презентации учебного материала:</b> <i>стационарное</i> - компьютер преподавателя, экран, проектор.</p> <p><b>Оборудование:</b> <i>стационарное</i>- компьютеры для обучающихся (18 шт.), наушники.</p> <p><b>Используемое программное обеспечение:</b> MS Windows (Microsoft Imagine Premium 3 year по сублицензионному договору № 1212/КМР от 12.12.2018 г. до 12.12.2021 г.), LibreOffice</p>	<p>654079, Кемеровская область, г. Новокузнецк, пр-кт Metallургов, д. 19</p>

(свободно распространяемое ПО), Firefox 14 (свободно распространяемое ПО), Яндекс.Браузер (отечественное свободно распространяемое ПО), Java (бесплатная версия), Microsoft Visual Studio (Microsoft Imagine Premium 3 year по лицензионному договору № 1212/КМР от 12.12.2018 г. до 12.12.2021 г.), Eclipse (свободно распространяемое ПО). <b>Интернет с обеспечением доступа в ЭИОС.</b>	
--	--

### 5.3 Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы.

#### Перечень СПБД и ИСС по дисциплине

CITForum.ru - on-line библиотека свободно доступных материалов по информационным технологиям на русском языке - <http://citforum.ru>

Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU – крупнейший российский информационный портал в области науки, технологии, медицины и образования, содержащий рефераты и полные тексты - [www.elibrary.ru](http://www.elibrary.ru)

Единое окно доступа к образовательным ресурсам - <http://window.edu.ru/>

### 6 Иные сведения и (или) материалы.

#### 6.1. Примерные вопросы и задания / задачи для промежуточной аттестации

##### Семестр 7

#### Таблица 7 - Примерные теоретические вопросы и практические задания / задачи к экзамену

Разделы и темы	Примерные теоретические вопросы	Примерные практические задания
<i>1. Элементы языка программирования Java</i>		
1.1 Переменные и константы	1. Правила именования элементов программы на языке Java. 2. Типы переменных. Преобразование типов. 3. Объявление и инициализация переменных. 4. Операции со строками. 5. Операции сравнения на языке Java. 6. Логические операции на языке Java. 7. Ввод и вывод данных на консоль.	1. Выполнить ввод строки с клавиатуры. Удалить все двойные подряд символы в строке. 2. Запросить у пользователя слово и строку. Определить есть ли данное слово во введенной строке. 3. Запросить у пользователя число. Вывести на экран значения синуса, косинуса, тангенса и котангенса введенного числа.
1.2 Управляющие конструкции	8. Условный оператор. 9. Оператор множественного	4. Запросить у пользователя значения a, b и c, определить, существует ли прямоугольный треугольник с такими длинами сторон. 5. Определить количество положительных

	<p>выбора.</p> <p>10. Цикл с параметром.</p> <p>11. Цикл с условием.</p> <p>12. Цикл с постусловием.</p> <p>13. Операции над массивами.</p>	<p>элементов массива.</p>
<p><b>2. Объектно-ориентированное программирование на Java</b></p>		
<p>2.1 Основные принципы объектно-ориентированного программирования</p>	<p>14. Принципы объектно-ориентированного программирования.</p> <p>15. Виды взаимосвязей классов.</p> <p>16. Инкапсуляция.</p> <p>17. Наследование.</p> <p>18. Полиморфизм.</p>	<p>6. Создать суперкласс TwoDimArray и его подкласс Matrix.</p> <p>7. Определить иерархию овощей. Сделать салат, подсчитать калорийность, провести сортировку овощей в салате на основе одного из параметров.</p>
<p>2.2 Методы и конструкторы</p>	<p>19. Классы-данные.</p> <p>20. Классы-утилиты.</p> <p>21. Методы и конструкторы.</p> <p>22. Методы и конструкторы с неизвестным количеством параметров.</p> <p>23. Возврат нескольких значений.</p>	<p>8. Создать суперкласс Matrix и его подкласс, один из методов которого заменяет элементы главной диагонали матрицы суммами элементов столбцов.</p> <p>9. Создать суперкласс Matrix и его подкласс, один из методов которого сортирует элементы столбцов матрицы по возрастанию.</p>
<p>2.3 Абстрактные классы и методы</p>	<p>24. Абстрактные классы.</p> <p>25. Спецификатор abstract.</p> <p>26. Статические методы и поля.</p>	<p>10. Создать абстрактный класс Shape. Создать наследуемые от класса Shape классы Circle и Square.</p>
<p>2.4 Интерфейсы</p>	<p>27. Назначение и общий вид интерфейсов.</p> <p>28. Суперинтерфейсы и подинтерфейсы.</p> <p>29. Интерфейсы-маркеры.</p>	<p>11. Создать классы Employee и Contractor, определить интерфейс Payable, содержащий объявление метода increasePay(), реализуемый данными методами.</p>
<p><b>3. Стандартные классы и библиотеки</b></p>		
<p>3.1 Создание многоязычных интерфейсов пользователя.</p>	<p>30. Создание многоязычных интерфейсов пользователя.</p> <p>31. Рефакторинг.</p> <p>32. Файлы ресурсов.</p>	<p>12. Создать двухпоточный графический интерфейс с постоянно перемещающимся по экрану объектом. Интерфейс должен поддерживать как минимум 2 языка.</p>
<p>3.2 Исключения.</p>	<p>33. Исключения: определение и назначение.</p> <p>34. Обработка исключений.</p> <p>35. Конструкция try-catch-finally.</p>	<p>13. Сгенерировать собственное исключение DivideByZeroException и его обработку для ситуации <math>f-1 &lt; 0.000001</math>.</p> <p>14. Провести обработку возможных исключений при реализации функции <math>y = \frac{1}{(1+x)^2}</math></p>
<p>3.3 Работа с файлами.</p>	<p>36. Байтовые потоки.</p> <p>37. Родительские классы байтовых потоков.</p> <p>38. Символьные потоки.</p> <p>39. Родительские классы символьных потоков.</p> <p>40. Буферизированные символьные потоки.</p>	<p>15. Написать консольную программу, которая бы могла упаковывать, распаковывать и добавлять файлы в zip архивы. Как аргументы командной строки, программа должна принимать имена входных файлов и имя выходного архива, в который нужно упаковать их. Для распаковывания должна принимать имя архива и, опционально, путь к (существующей или не существующей) директории для распаковки)</p> <p>16. Поддерживать комментарии к архивам (чтение комментариев у существующего архива, добавление комментария в</p>



		существующий архив, создания архива с комментарием)
3.4 Коллекции.	41. Коллекции в языке Java и их виды. 42. Списки. 43. Множества. 44. Карты отображения. 45. Параметризация. 46. Итератор.	17.Реализовать механизм работы лотереи с помощью метода shuffle(): в барабан добавили 100 чисел, которые по одному должны появляться на экране. 18.Организовать коллекцию сгенерированных объектов: Коллекция для хранения и поиска уникальных идентификаторов HashSet. При генерации объекта происходит добавление его в коллекцию. При обновлении времени обойдите коллекцию и удалите все объекты, время жизни которых истекло;

Составитель (и): Гаврилова Ю. С., старший преподаватель кафедры математики, физики и математического моделирования  
*(фамилия, инициалы и должность преподавателя (ей))*