

Подписано электронной подписью:
Вержицкий Данил Григорьевич
Должность: Директор КГПИ КемГУ
Дата и время: 2025-04-23 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
«30» января 2025 г.

Рабочая программа дисциплины

К.М.04.02 Практикум по программированию

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 2024

Новокузнецк 2025

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.....	5
5 Материально-техническое, программное и учебно-методическое обеспечение дисциплины	9
5.1 Учебная литература	9
5.2 Материально-техническое и программное обеспечение дисциплины.....	9
5.3 Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы.....	10
6 Иные сведения и (или) материалы.....	10
6.1.Примерные темы курсовых работ	10
6.2. Примерные вопросы и задания / задачи для промежуточной аттестации	11

1 Цель дисциплины.

В результате освоения данной дисциплины у обучающегося должны быть сформированы компетенции основной профессиональной образовательной программы бакалавриата (далее - ОПОП): ОПК-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
ОПК-3. Способен понимать и применять современные информационные технологии, в том числе отечественные, при создании программных продуктов и программных комплексов различного назначения	3.1 Применяет современные информационные технологии, в том числе отечественные, и инструментальные средства для производства программного продукта 3.3 Использует методы и средства автоматизации проектирования программных продуктов	Знать: - современные информационно-коммуникационные технологии. - современные системы программирования; - основные элементы Windows Forms. Уметь: - выбирать, анализировать и оценивать языки и методы программирования с точки зрения их использования для создания программных продуктов. - разрабатывать программный код в соответствии с техническим заданием. Владеть: - навыками применения современных языков и методов программирования в процессе решения задач профессиональной деятельности. - навыками разработки алгоритмов для программных продуктов.

Место дисциплины

Дисциплина включена в модуль «Современные информационные технологии» ОПОП ВО, часть, формируемая участниками образовательных отношений. Дисциплина осваивается на 1-2 курсах в 1-3 семестрах.

2 Объём и трудоёмкость дисциплины по видам учебных занятий.

Формы промежуточной аттестации.

Таблица 4 – Объем и трудоемкость дисциплины по видам учебных занятий

Общая трудоемкость и виды учебной работы по дисциплине, проводимые в разных формах	Объём часов по формам обучения
	ОФО
1 Общая трудоемкость дисциплины	288
2 Контактная работа обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) (всего)	121
Аудиторная работа (всего):	121
в том числе:	
лекции	
лабораторные работы	121
в интерактивной форме	

Внеаудиторная работа (всего):	
3 Самостоятельная работа обучающихся (всего)	131
4 Промежуточная аттестация обучающегося - зачет (1,2 семестры) - экзамен (3 семестр)	36

3. Учебно-тематический план и содержание дисциплины.

3.1 Учебно-тематический план

Таблица 5 - 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				
			Аудиторн. занятия		СРС		
			лекц.	практ. т.			лаб.
Семестр 1							
1	Алгоритм и его свойства. Блок-схема алгоритма	6			4	2	Отчет по лабораторной работе
2	Синтаксис языка C++. Типы данных. Линейные алгоритмы	8			4	4	Отчет по лабораторной работе
3	Алгоритмы с ветвлениями и циклами на языке C++	12			8	4	Отчет по лабораторной работе
4	Обработка массивов на языке C++	10			6	4	Тест Отчет по лабораторной работе
5	Работа с файлами на языке C++	10			6	4	Тест Отчет по лабораторной работе
6	Процедуры и функции на языке C++	16			12	4	Отчет по лабораторной работе
7	Рекурсивные подпрограммы на языке C++	10			6	4	Отчет по лабораторной работе
	Промежуточная аттестация – <i>зачет</i>						зачет
ИТОГО по семестру 1		72			46	26	
Семестр 2							
1	Основные элементы пользовательского интерфейса Windows Forms	14			6	8	Тест Отчет по лабораторной работе
2	Разработка программного приложения для обработки строк на языке C#	6			4	2	Отчет по лабораторной работе
3	Разработка программного приложения для обработки массивов на языке C#	12			4	8	Тест Отчет по лабораторной работе
4	Разработка программного приложения для построения графиков функций на языке C#	8			2	6	Отчет по лабораторной работе
5	Разработка подпрограмм для построения графических изображений на языке C#	14			8	6	Отчет по лабораторной работе
6	Работа с файлами на языке C#: xml,	18			12	6	Отчет по лабораторной

№ недели п/п	Разделы и темы дисциплины по занятиям	Общая трудоёмкость (всего час.)	Трудоемкость занятий (час.)				Формы текущего контроля и промежуточной аттестации успеваемости
			ОФО				
			Аудиторн. занятия			СРС	
			лекц.	практ. т.	лаб.		
	csv, txt, json						работе
	Промежуточная аттестация – зачет						зачет
ИТОГО по семестру 2		72			36	36	
Семестр 3							
1	Создание проекта в Unity. Пользовательский интерфейс	4			2	2	Отчет по лабораторной работе
2	Использование спрайтов. Создание сцен с использованием анимаций и материалов	10			2	8	Отчет по лабораторной работе
3	Префабы. Создание сложных сцен с префабами. Компиляция сцен	11			4	7	Отчет по лабораторной работе
4	Скрипты в Unity: переменные, классы, библиотеки.	10			4	6	Отчет по лабораторной работе
5	Встроенные методы: Awake, Update LateUpdate, FixedUpdate, OnDestroy, OnEnable	8			2	6	Отчет по лабораторной работе
6	Работа с объектами: обращение к объектам, массив объектов, перемещение и поворот объектов, удаление объектов, создание объектов.	14			6	8	Отчет по лабораторной работе Тест
7	Отслеживание действий пользователя	12			4	8	Отчет по лабораторной работе
8	Имитация физического воздействия на объекты	18			6	12	Отчет по лабораторной работе
9	Изометрическое пространство в Unity	18			6	12	Отчет по лабораторной работе
	Промежуточная аттестация – экзамен курсовая работа	36 3					экзамен, курсовая работа
ИТОГО по семестру 3		144			36	69	36
Всего:		288			121	131	36

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 таблицах 7-8.

Таблица 6 - Балльно-рейтинговая оценка результатов учебной работы обучающихся по видам (БРС) в 1 семестре

Учебная работа (виды)	Сумма баллов	Виды и результаты учебной работы	Оценка в аттестации	Баллы
Текущая учебная	80	Лабораторные работы	5 баллов - выполнение работы на 51-65%	35-56

работа в семестре (Посещение занятий по расписанию и выполнение заданий)		(отчет о выполнении лабораторной работы) (7 работ).	6 баллов – выполнение работы на 65,1-85% 8 баллов – выполнение работы на 85,1-100%	
		Тесты (2 работы)	Тест Баллы за тест: 3 балла (выполнено 51 - 65% заданий) 8 баллов (выполнено 66 - 85% заданий) 12 баллов (выполнено 86 - 100% заданий)	6-24
Итого по текущей работе в семестре				41 - 80
Промежуточная аттестация (зачет)	20	Тест.	6 балла (пороговое значение) 10 баллов (максимальное значение)	6 - 10
		Решение задачи 1.	2 балла (пороговое значение) 5 баллов (максимальное значение)	2 - 5
		Решение задачи 2.	2 балла (пороговое значение) 5 баллов (максимальное значение)	2 - 5
Итого по промежуточной аттестации (зачету)				10 – 20 б.
Суммарная оценка по дисциплине: Сумма баллов текущей и промежуточной аттестации				51 – 100 б.

Таблица 7 - Балльно-рейтинговая оценка результатов учебной работы обучающихся по видам (БРС) во 2 семестре

Учебная работа (виды)	Сумма баллов	Виды и результаты учебной работы	Оценка в аттестации	Баллы
Текущая учебная работа в семестре (Посещение занятий по расписанию и выполнение заданий)	80	Лабораторные работы (отчет о выполнении лабораторной работы) (6 работ).	6 баллов - выполнение работы на 51-65% 8 баллов – выполнение работы на 65,1-85% 10 баллов – выполнение работы на 85,1-100%	36 – 60
		Тесты (2 работы)	Тест Баллы за тест: 3 балла (выполнено 51 - 65% заданий) 7 баллов (выполнено 66 - 85% заданий) 10 баллов (выполнено 86 - 100% заданий)	6-20
Итого по текущей работе в семестре				41 - 80
Промежуточная аттестация (зачет)	20	Тест.	6 балла (пороговое значение) 10 баллов (максимальное значение)	6 - 10
		Решение задачи 1.	2 балла (пороговое значение) 5 баллов (максимальное значение)	2 - 5
		Решение задачи 2.	2 балла (пороговое значение) 5 баллов (максимальное значение)	2 - 5
Итого по промежуточной аттестации (зачету)				10 – 20 б.
Суммарная оценка по дисциплине: Сумма баллов текущей и промежуточной аттестации				51 – 100 б.

Таблица 8 - Балльно-рейтинговая оценка результатов учебной работы обучающихся по видам (БРС) в 3 семестре

Учебная работа (виды)	Сумма баллов	Виды и результаты учебной работы	Оценка в аттестации	Баллы
Текущая учебная работа в семестре (Посещение занятий по расписанию и	60	Лабораторные работы (отчет о выполнении лабораторной работы) (9 работ).	2 балла - выполнение работы на 51-65% 2,5 балла – выполнение работы на 65,1-85% 4 балла – выполнение работы на 85,1-100%	18 - 36

выполнение заданий)		Тесты (2 работы)	Баллы за тест: 4 баллов (выполнено 51 - 65% заданий) 5,5 баллов (выполнено 66 - 85% заданий) 7 баллов (выполнено 86 - 100% заданий)	8 - 14
		Курсовая работа	5 баллов (пороговое значение) 10 баллов (максимальное значение)	5 - 10
Итого по текущей работе в семестре				31 - 60
Промежуточная аттестация (экзамен)	40	Тест.	6 баллов (пороговое значение) 10 баллов (максимальное значение)	6 - 10
		Решение задачи 1.	2 балла (пороговое значение) 5 баллов (максимальное значение)	2 - 5
		Решение задачи 2.	2 балла (пороговое значение) 5 баллов (максимальное значение)	2 - 5
Итого по промежуточной аттестации (экзамену)				20 – 40 б.
Суммарная оценка по дисциплине: Сумма баллов текущей и промежуточной аттестации				51 – 100 б.

Таблица 9 - Балльно-рейтинговая оценка выполнения курсовой работы в 3 семестре

Учебная работа (виды)	Сумма баллов	Виды и результаты учебной работы	Оценка в аттестации	Баллы
Выполнение курсовой работы	80	Глава 1. Анализ средств разработки. 1.1 Анализ технологий программирования. 1.2 Анализ языков программирования. 1.3 Анализ сред разработки.	Баллы за часть 1.1: 8 балла (проведен анализ технологий программирования, сделаны выводы о применении каждой технологии для решения поставленной задачи, однако рассмотрены не все подходящие технологии) 10 балла (проведен анализ технологий программирования, сделаны корректные выводы о применении каждой технологии для решения поставленной задачи, но есть некоторые недочеты) 14 баллов (проведен в полном объеме анализ технологий программирования, сделаны корректные выводы о применении каждой технологии для решения поставленной задачи) Баллы за часть 1.2: 1 балла (проведен анализ языков программирования, однако не все языки программирования, подходящие для решения поставленной задачи рассмотрены) 2 баллов (проведен анализ языков программирования, однако имеются некоторые неточности, или недочеты) 3 баллов (в полном объеме проведен анализ языков программирования, сделаны корректные выводы о применении каждого языка программирования для решения поставленной задачи) Баллы за часть 1.3: 1 балла (проведен анализ сред разработки, однако рассмотрены не все подходящие среды разработки рассмотрены) 2 баллов (проведен анализ сред разработки, однако имеются некоторые неточности, или	10-20

			недочеты) 3 баллов (в полном объеме проведен анализ сред разработки, сделаны корректные выводы о применении каждой среды для решения поставленной задачи)	
		Глава 2. Разработка приложения 2.1 Разработка алгоритма 2.2 Программная реализация алгоритма 2.3 Результат разработки	Баллы за часть 2.1: 14 баллов (алгоритм составлен с помощью преподавателя) 18 баллов (алгоритм составлен, но наблюдаются некоторые неточности или недочеты) 20 баллов (алгоритм составлен самостоятельно и в полном объеме) Баллы за часть 2.2: 20 баллов (алгоритм реализован не в полном объеме) 25 баллов (алгоритм реализован, однако наблюдаются некоторые неточности или недочеты) 30 баллов (алгоритм реализован в полном объеме) Баллы за часть 2.3: 7 баллов (результат разработки представлен не в полном объеме) 9 баллов (результат представлен, однако наблюдаются некоторые неточности или недочеты) 10 баллов (результат представлен в полном объеме)	41-60
Итого за выполнение курсовой работы				51 - 80
Промежуточная аттестация (защита курсовой работы)	20	Устное выступление об основных результатах, полученных во время выполнения курсовой работы (5-7 минут)	6 баллов (пороговое значение) 10 баллов (максимальное значение)	6 - 10
		Сопровождение устного выступления наглядным материалом (презентация)	2 балла (пороговое значение) 5 баллов (максимальное значение)	2 - 5
		Ответы на вопросы по теме курсовой работы	2 балла (пороговое значение) 5 баллов (максимальное значение)	2 - 5
Итого по промежуточной аттестации (защита курсовой работы)				10 – 20 б.
Суммарная оценка за курсовую работу: Сумма баллов текущей и промежуточной аттестации				51 – 100 б.

В промежуточной аттестации оценка выставляется в ведомость в 100-балльной шкале и в буквенном эквиваленте (таблица 10)

Таблица 10 – 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

Трофимов, В.В. Алгоритмизация и программирование : учебник / В.В. Трофимов, Т.А. Павловская. – Москва : Издательство Юрайт, 2019. – 137 с. – ISBN 978-5-534-07834-3. – URL: <https://www.biblio-online.ru/viewer/algorithmizaciya-i-programmirovanie-423824>

Дополнительная учебная литература

Федоров, Д. Ю. Программирование на языке высокого уровня Python : учебное пособие для вузов / Д. Ю. Федоров. — 5-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 227 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-17323-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/532868>.

Огнева, М. В. Программирование на языке C++: практический курс : учебное пособие для вузов / М. В. Огнева, Е. В. Кудрина. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 335 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-05123-0. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515142>.

5.2 Материально-техническое и программное обеспечение дисциплины.

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

<p>404 Учебная аудитория для проведения:</p> <ul style="list-style-type: none"> - занятий лекционного типа; - групповых и индивидуальных консультаций; - текущего контроля и промежуточной аттестации. <p>Специализированная (учебная) мебель: доска меловая, кафедра, столы, стулья.</p> <p>Оборудование: переносное - ноутбук, экран, проектор.</p> <p>Используемое программное обеспечение: MSWindows (Microsoft Imagine Premium 3 year по лицензионному договору № 1212/KMP от 12.12.2018 г. до 12.12.2021 г.), LibreOffice (свободно распространяемое ПО), Яндекс.Браузер (отечественное свободно распространяемое ПО).</p> <p>Интернет с обеспечением доступа в ЭИОС.</p>	<p>Учебный корпус №4.</p> <p>654079, Кемеровская область, г. Новокузнецк, пр-кт Metallургов, д. 19</p>
<p>502 Компьютерный класс.</p> <p>Учебная аудитория (мультимедийная) для проведения:</p> <ul style="list-style-type: none"> - занятий лекционного типа; - занятий семинарского (практического) типа; - занятий лабораторного типа; - групповых и индивидуальных консультаций; - самостоятельной работы; - текущего контроля и промежуточной аттестации. <p>Специализированная (учебная) мебель: доска меловая, столы компьютерные, стулья.</p> <p>Оборудование для презентации учебного материала: стационарное -</p>	<p>Учебный корпус №4.</p> <p>654079, Кемеровская область, г. Новокузнецк, пр-кт Metallургов, д. 19</p>

<p>компьютер, экран, проектор, наушники. Лабораторное оборудование: стационарное – компьютеры для обучающихся (16 шт.). Используемое программное обеспечение: MSWindows (Microsoft Imagine Premium 3 year по лицензионному договору № 1212/KMP от 12.12.2018 г. до 12.12.2021 г.), LibreOffice (свободно распространяемое ПО), Firefox 14 (свободно распространяемое ПО), Яндекс.Браузер (отечественное свободно распространяемое ПО), Microsoft Visual Studio (Microsoft Imagine Premium 3 year по лицензионному договору № 1212/KMP от 12.12.2018 г. до 12.12.2021 г.), Среда статистических вычислений Rv.4.0.2 (свободно распространяемое ПО). Интернет с обеспечением доступа в ЭИОС.</p>	
--	--

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

База данных Science Direct (более 1500 журналов издательства Elsevier, среди них издания по математике и информатике), режим доступа :<https://www.sciencedirect.com>

6 Иные сведения и (или) материалы.

6.1. Примерные темы курсовых работ

1. Разработка графического редактора.
2. Разработка редактора UML-диаграмм.
3. Разработка приложения моделирования и визуализации физических законов.
4. Разработка приложения «Автовокзал».
5. Разработка приложения моделирования движения транспортных средств на перекрестке.
6. Разработка приложения автоматизированного раскроя материала.
7. Разработка приложения «Библиотека».
8. Разработка приложения заказа такси.
9. Разработка приложения «Гостиница».
10. Разработка приложения для автостоянки.
11. Разработка приложения регистрации участников соревнования.
12. Разработка приложения для сервисного центра.
13. Разработка приложения «Планировщик».
14. Разработка приложения для автосервиса.
15. Разработка файлового менеджера.
16. Разработка приложения, моделирующего функционирование замкнутой биологической системы.

17. Разработка приложения для автобусного парка.
18. Разработка приложения моделирования планетарной системы.
19. Разработка приложения для вычисления площади произвольного многоугольника.
20. Разработка приложения моделирования муравейника.
21. Разработка компьютерной версии игры «Монополия».
22. Разработка приложения проведения on-line аукционов.
23. Разработка приложения заказа товаров.
24. Разработка приложения «Портфолио студента».
25. Разработка приложения «Туристическое агентство».
26. Разработка приложения моделирования химических процессов.
27. Разработка приложения формирования и отображения 3D-объектов.
28. Разработка приложения «Музей».
29. Разработка приложения «Зоопарк».
30. Разработка приложения моделирования улья.

6.2. Примерные вопросы и задания / задачи для промежуточной аттестации

Семестр 1

Таблица 11 - Примерные теоретические вопросы и практические задания / задачи к зачету

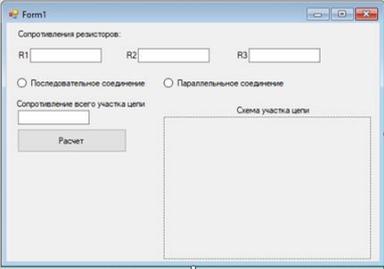
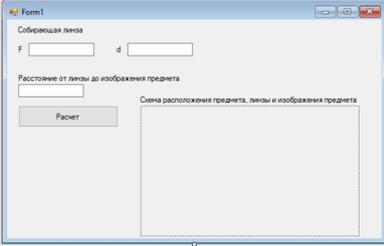
Разделы и темы	Примерные теоретические вопросы	Примерные практические задания / задачи
1. Алгоритм и его свойства. Блок-схема алгоритма	1. Понятие алгоритма. Свойства алгоритмов. 2. Виды представления алгоритмов. 3. Представление алгоритма в виде блок-схемы.	1. Построить блок-схему линейного алгоритма вычисления арифметической прогрессии. 2. Построить блок-схему линейного алгоритма вычисления длины окружности и площади круга заданного диаметра.
2. Синтаксис языка C++. Типы данных. Линейные алгоритмы	4. Переменные. Локальные и глобальные переменные. 5. Типы данных. 6. Линейные алгоритмы.	3. С клавиатуры введены вещественные числа. Вывести числа, округленные до 2 знака после запятой (при этом использовать округление вверх, округление вниз и округление по правилам, по выбору пользователя) 4. Найти уравнение прямой по двум точкам
3. Алгоритмы с ветвлениями и циклами на языке C++	7. Виды циклов. 8. Логический тип данных. Операции с логическими типами	5. Реализовать решение системы алгебраических уравнений (размерность – 2). С клавиатуры вводятся коэффициенты. 6. Вывести таблицу сложения,

	данных. 9. Ветвление. 10. Вложенные циклы.	таблицу умножения и таблицы стандартных логических функций в 2-ичной системе исчисления. 7. Вывести таблицу умножения в 6-ричной системе исчисления.
4. Обработка массивов на языке C++	11. Одномерные массивы. 12. Многомерные массивы.	8. Реализовать заполнение одномерного массива случайными числами. 9. Реализовать сортировку массива, введенного с клавиатуры, по убыванию. 10. Вывести минимальный элемент массива.
5. Работа с файлами на языке C++	13. Чтение из файла. 14. Запись в файл.	11. Получить данные из файла и вывести их в консоль. 12. Записать элементы массива в файл.
6. Процедуры и функции на языке C++	15. Процедуры. 16. Функции.	13. Составить процедуру вывода многомерного массива в консоль. 14. Составить функцию заполнения многомерного массива случайными числами.
7. Рекурсивные подпрограммы на языке C++	17. Рекурсия. Рекурсивный спуск. Глубина рекурсии. Рекурсивный подъем. 18. Рекурсия. Базовая и рекурсивная части. 19. Прямая рекурсия. 20. Косвенно-рекурсивная функция.	15. Составить рекурсивный алгоритм вычисления факториала числа, введенного с клавиатуры. 16. Составить рекурсивный алгоритм вычисления последовательности чисел Фибоначчи до числа, введенного с клавиатуры.
Компетенции		
ОПК-4. Способен решать задачи профессиональной деятельности с использованием существующих информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	Задание 1. Разработать консольное приложение, в котором: - заполнить случайными значениями одномерный массив и вывести его на экран; - отсортировать массив по убыванию; - вывести на экран новый массив. Задание 2. Разработать консольное приложение, в котором: - заполнить случайными значениями одномерный массив и вывести его на экран; - найти минимальный и максимальный элементы массива; - поменять местами минимальный и максимальный элементы; - вывести на экран новый массив.	
ОПК-5. Способен разрабатывать алгоритмы и компьютерные программы, пригодные для практического применения	Задание 1. В предметной области «Расписание занятий» выполнить следующие задания: - заполнить расписание занятий в файле; - организовать чтение расписания из файла и вывод его на экран. Задание 2. В предметной области «Расписание поездов» выполнить следующие задания: - ввести расписание поездов с клавиатуры; - организовать запись расписания в файл.	

Семестр 2

Таблица 12 - Примерные теоретические вопросы и практические задания / задачи к зачету

Разделы и темы	Примерные теоретические вопросы	Примерные практические задания / задачи
1. Основные элементы пользовательского интерфейса Windows Forms	<p>1. Основные элементы пользовательского интерфейса Windows Forms: Button, CheckBox, ComboBox, Label.</p> <p>2. Основные элементы пользовательского интерфейса Windows Forms: FontDialog, ListBox, PictureBox, RadioButton.</p> <p>3. Свойства элементов.</p> <p>4. События.</p>	<p>1. С помощью элемента timer1 реализовать ежесекундный вывод на экран текущего времени.</p> <p>2. Разместить на форме radioButton1, radioButton2 radioButton3 и button1. Каждый элемент radioButton обозначает определенный цвет. При нажатии на кнопку, ее цвет должен меняться в соответствии с установленным флажком.</p> <p>3. Разместить на форме в элементе label какой-либо вопрос, а также 2 кнопки с разными ответами. При наведении указателя мыши на одну из кнопок, она должна от него «убегать».</p>
2. Разработка программного приложения для обработки строк на языке C#	<p>5. Основные элементы пользовательского интерфейса Windows Forms: TextBox, Label.</p> <p>6. Функции для работы со строками.</p>	<p>4. Разместить на форме textBox1, textBox2 и button1. При нажатии на кнопку, в строке, введенной в textBox1, каждый второй символ нужно заменить знаком подчеркивания и поместить полученный результат в textBox2.</p> <p>5. Разместить на форме textBox1, textBox2 и button1. При нажатии на кнопку, преобразовать строку, введенную в textBox1 так, чтобы ее символы шли в обратном порядке по отношению к их исходному расположению. Поместить полученный результат в textBox2.</p>
3. Разработка программного приложения для обработки массивов на языке C#	<p>7. Массивы. Способы задания массивов.</p> <p>8. Алгоритмы сортировки.</p> <p>9. Сортировка методом «Пузырька».</p> <p>10. Сортировка выбором.</p> <p>11. Сортировка Шелла.</p> <p>12. Основные элементы пользовательского интерфейса Windows Forms: DataGridView.</p>	<p>6. Дан одномерный числовой массив. Если он упорядочен по убыванию, то вывести его на экран в обратном порядке; в противном случае вывести на экран номер первого элемента, нарушающего упорядоченность.</p> <p>7. В одномерном числовом массиве поменять местами элементы с четными и нечетными индексами, если оба они кратны минимальному, и заменить эти элементы их индексами в обратном случае</p>
4. Разработка программного приложения для	<p>13. Основные элементы пользовательского интерфейса Windows Forms: Chart.</p>	<p>8. Заполнить одномерный массив случайными данными. Построить на основе этих данных</p>

построения графиков функций на языке C#		гистограмму.
5. Разработка подпрограмм для построения графических изображений на языке C#	14. Основные элементы пользовательского интерфейса Windows Forms: PictureBox. 15. Стандартные функции для рисования графических примитивов.	9. Нарисовать домик. 10. Нарисовать дерево.
6. Работа с файлами на языке C#: xml, csv, txt, json	16. Формат XML. Структура файлов. 17. Формат XML. Создание и заполнение файлов из Visual Studio. 18. Формат CSV. 19. Получение CSV-файла из текстового файла. 20. Формат TXT. 21. Формат JSON.	11. В Visual Studio создать новый файл XML и заполнить его данными студенческого расписания. Реализовать вывод данных из файла на форму. 12. Реализовать вывод данных из файла в формате CSV на форму. 13. Реализовать вывод данных из файла в формате TXT на форму. 14. Реализовать вывод данных из файла в формате JSON на форму
Компетенции		
ОПК-4. Способен решать задачи профессиональной деятельности с использованием существующих информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	<p>Задание 1. Добавьте на форму элементы в соответствии с рисунком.</p>  <p>Значения R1, R2 и R3 пользователь вводит самостоятельно с клавиатуры.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Реализовать возможность выбора расчета: для параллельного соединения резисторов и последовательного. Расчет общего сопротивления данного участка цепи и отрисовка схемы происходят на основе выбора варианта соединения резисторов 2. Определить самостоятельно и добавить на форму необходимые элементы для расчета силы тока и напряжения. <p>Задание 2. Добавьте на форму элементы в соответствии с рисунком.</p>  <p>Пользователь вводит с клавиатуры значение фокусного расстояния F собирающей линзы и расстояния от предмета до линзы d.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Проанализировать технологии программирования с точки зрения применимости для решения данной задачи. 2. Реализовать возможность расчета расстояния от линзы до изображения предмета. 2. Реализовать отрисовку схемы расположения предмета, линзы и изображения предмета. 	

<p>ОПК-5 Способен разрабатывать алгоритмы и компьютерные программы, пригодные для практического применения</p>	<p>Задание 1. Зайти на сайт https://tp5.ru/Архив_погоды_в_По. Выбрать какой-нибудь город, в котором будет отслеживаться температура воздуха. Скачать данные в формате *.csv. Открыть полученный файл "Погода.csv", изучить его структуру. При необходимости произвести предварительную обработку файла. Реализовать вывод данных из файла в формате *.csv на форму в элемент dataGridView.</p> <p>Задание 2. Разместить на форме элементы pictureBox1 и button1. При нажатии на кнопку реализовать отрисовку цветка (например, такого, как на рисунке).</p> 
--	--

Семестр 3

Таблица 13 - Примерные теоретические вопросы и практические задания / задачи к экзамену

Разделы и темы	Примерные теоретические вопросы	Примерные практические задания / задачи
<p>1. Создание проекта в Unity. Пользовательский интерфейс</p>	<p>1. Unity Hub. Пакеты. Версии Unity. 2. Объекты. Создание объектов. Свойства объектов. Компоненты объектов. 3. Пользовательский интерфейс. Группировка объектов. «Якорь». Canvas и его объекты.</p>	<p>1. Создать в Unity 5 различных объектов. Настроить их свойства. 2. Создать в Unity пользовательский интерфейс с изображением и полями ввода. Реализовать возможность включения/отключения изображения.</p>
<p>2. Использование спрайтов. Создание сцен с использованием анимаций и материалов</p>	<p>4. Спрайты. Нарезка. Анимации. 5. Спрайты. Материалы.</p>	<p>3. Создать в Unity сцену с использованием анимаций. На сцене должно быть не менее 3 объектов. 4. Создать в Unity сцену с использованием материалов. На сцене должно быть не менее 3 объектов.</p>
<p>3. Префабы. Создание сложных сцен с префабами. Компиляция сцен</p>	<p>6. Префабы. 7. Компиляция сцен.</p>	<p>5. Создать 3 сложные сцены с префабами. 6. Создать сложную сцену с префабами. Провести компиляцию сцены.</p>
<p>4. Скрипты в Unity: переменные, классы, библиотеки.</p>	<p>8. Скрипты в Unity: переменные, классы. 9. Скрипты в Unity: переменные, библиотеки.</p>	<p>7. Реализовать в Unity вывод сообщения в консоль при значении переменной Flag = True, Flag - приватная переменная. Начальное значение Flag = False.</p>
<p>5. Встроенные методы: Awake, Update LateUpdate, FixedUpdate, OnDestroy, OnEnable</p>	<p>10. Встроенные методы: Awake, Update LateUpdate. 11. Встроенные методы: Awake, OnDestroy. 12. Встроенные методы: Awake, OnEnable.</p>	<p>8. Продемонстрировать работу с методом Awake в Unity. 9. Продемонстрировать работу с методами Update LateUpdate, FixedUpdate. 10. Продемонстрировать работу с методами OnDestroy, OnEnable</p>
<p>6. Работа с объектами: обращение к объектам, массив объектов, перемещение и поворот</p>	<p>13. Обращение к объектам. 14. Массив объектов. 15. Перемещение и поворот</p>	<p>11. Реализовать в Unity следующее: при запуске сцены 3 объекта начинают движение в разных направлениях и поворачиваются, в конце перемещения</p>

объектов, удаление объектов, создание объектов.	объектов. 16. Удаление объектов. 17. Создание объектов. 18. Создание материала. 19. Создание объекта при помощи скрипта.	объекты уничтожаются.
7. Отслеживание действий пользователя	20. Включение и выключение света. 21. Изменение цвета в ответ на действия пользователя. 22. Передвижение объекта в ответ на действия пользователя	12. Реализовать в Unity сцену с возможностью: - отключать свет по команде; - перемещать объект по команде.
8. Имитация физического воздействия на объекты	23. Соприкосновение объектов. 24. Триггеры	13. Создать в Unity фрагмент игры, в котором есть ловушки и персонаж.
9. Изометрическое пространство в Unity	25. Изометрическое пространство в Unity.	14. Создать в Unity проект с изометрическим пространством.

Составитель (и): старший преподаватель кафедры МФММ Гаврилова Ю.С.

(фамилия, инициалы и должность преподавателя (ей))