

Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Национальный исследовательский университет «МЭИ»

Направление подготовки/специальность: 09.03.01 Информатика и вычислительная техника

Наименование образовательной программы: Вычислительные машины, комплексы, системы и сети

Уровень образования: высшее образование - бакалавриат

Форма обучения: Очная

Рабочая программа дисциплины
ТЕХНОЛОГИЯ ПРОГРАММИРОВАНИЯ

Блок:	Блок 1 «Дисциплины (модули)»
Часть образовательной программы:	Часть, формируемая участниками образовательных отношений
№ дисциплины по учебному плану:	Б1.Ч.04
Трудоемкость в зачетных единицах:	3 семестр - 4;
Часов (всего) по учебному плану:	144 часа
Лекции	3 семестр - 32 часа;
Практические занятия	не предусмотрено учебным планом
Лабораторные работы	3 семестр - 32 часа;
Консультации	3 семестр - 2 часа;
Самостоятельная работа	3 семестр - 77,5 часа;
в том числе на КП/КР	не предусмотрено учебным планом
Иная контактная работа	проводится в рамках часов аудиторных занятий
включая: Лабораторная работа Контрольная работа Тестирование	
Промежуточная аттестация:	
Экзамен	3 семестр - 0,5 часа;

Москва 2024

ПРОГРАММУ СОСТАВИЛ:

Преподаватель

	Подписано электронной подписью ФГБОУ ВО «НИУ «МЭИ»	
	Сведения о владельце ЦЭП МЭИ	
	Владелец	Раскатова М.В.
	Идентификатор	R6bc62db2-RaskatovaMV-ead4381

М.В. Раскатова

СОГЛАСОВАНО:

Руководитель
образовательной программы

	Подписано электронной подписью ФГБОУ ВО «НИУ «МЭИ»	
	Сведения о владельце ЦЭП МЭИ	
	Владелец	Гольцов А.Г.
	Идентификатор	R64210572-GoltsovAG-cebbd3e8

А.Г. Гольцов

Заведующий выпускающей
кафедрой

	Подписано электронной подписью ФГБОУ ВО «НИУ «МЭИ»	
	Сведения о владельце ЦЭП МЭИ	
	Владелец	Вишняков С.В.
	Идентификатор	R35b26072-VishniakovSV-02810d9

С.В. Вишняков

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель освоения дисциплины: Изучение современных технологий проектирования и программирования программных продуктов, методологии объектно-ориентированного программирования и принципов разработки приложений

Задачи дисциплины

- Освоение современных технологий разработки программного обеспечения;
- Освоение принципов разработки программного обеспечения на основе объектно-ориентированного подхода;
- Приобретение навыков разработки приложений в современных инструментальных средах программирования;
- Изучение приемов программирования объектно-ориентированных программ.

Формируемые у обучающегося **компетенции** и запланированные **результаты обучения** по дисциплине, соотнесенные с **индикаторами достижения компетенций**:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Запланированные результаты обучения
РПК-1 Способен принимать участие в концептуальном, функциональном и логическом проектировании компьютерных систем	ИД-3 _{РПК-1} Демонстрирует знание языков программирования высокого и низкого уровня, методов разработки и отладки программного обеспечения	знать: - технологии, методы и этапы разработки программного обеспечения; - приемы работы на языках программирования высокого уровня C++, C#. уметь: - применять технологию объектно-ориентированного программирования для разработки программного обеспечения; - проводить отладку и тестирование ПО на языках программирования высокого уровня; - разрабатывать программное обеспечение на языке программирования высокого уровня.
РПК-1 Способен принимать участие в концептуальном, функциональном и логическом проектировании компьютерных систем	ИД-5 _{РПК-1} Осуществляет разработку аппаратных и программных средств различного назначения в соответствии с техническим заданием	знать: - основные принципы объектно-ориентированного программирования, стандартные библиотеки для разработки программных средств в соответствии с техническим заданием; - организацию процесса разработки программных средств различного назначения в соответствии с ТЗ. уметь: - разрабатывать программы различного назначения в соответствии с техническим заданием.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВО

Дисциплина относится к основной профессиональной образовательной программе Вычислительные машины, комплексы, системы и сети (далее – ОПОП), направления подготовки 09.03.01 Информатика и вычислительная техника, уровень образования: высшее образование - бакалавриат.

Требования к входным знаниям и умениям:

- знать Для изучения дисциплины нужны начальные знания по программированию на языке программирования высокого уровня

Результаты обучения, полученные при освоении дисциплины, необходимы при выполнении выпускной квалификационной работы.

3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1 Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетных единицы, 144 часа.

№ п/п	Разделы/темы дисциплины/формы промежуточной аттестации	Всего часов на раздел	Семестр	Распределение трудоемкости раздела (в часах) по видам учебной работы										Содержание самостоятельной работы/ методические указания
				Контактная работа							СР			
				Лек	Лаб	Пр	Консультация		ИКР		ПА	Работа в семестре	Подготовка к аттестации /контроль	
КПР	ГК	ИККП	ТК											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Технология объектно-ориентированного программирования	26	3	8	8	-	-	-	-	-	-	10	-	<p><u>Подготовка к лабораторной работе:</u> Для выполнения заданий по лабораторной работе необходимо предварительно изучить тему и задачи выполнения лабораторной работы, а также изучить вопросы вариантов обработки результатов по изученному в разделе "Технология объектно-ориентированного программирования" материалу</p> <p><u>Подготовка к текущему контролю:</u> Повторение материала по разделу "Технология объектно-ориентированного программирования"</p> <p><u>Подготовка к аудиторным занятиям:</u> Проработка лекции, выполнение и подготовка к защите лабораторных работ</p> <p><u>Подготовка к контрольной работе:</u> Изучение материалов по разделу Технология объектно-ориентированного программирования и подготовка к контрольной работе</p> <p><u>Самостоятельное изучение теоретического материала:</u> Изучение дополнительного материала по разделу "Технология объектно-ориентированного программирования"</p> <p><u>Изучение материалов литературных источников:</u></p>
1.1	Технология объектно-ориентированного программирования	26		8	8	-	-	-	-	-	-	-	10	

[3], стр.5-50

														[4], 5-15
2	Перегрузка. Шаблоны функций	28	8	8	-	-	-	-	-	-	-	12	-	<u>Подготовка к текущему контролю:</u> Повторение материала по разделу "Перегрузка. Шаблоны функций"
2.1	Перегрузка. Шаблоны функций	28	8	8	-	-	-	-	-	-	-	12	-	<u>Подготовка к лабораторной работе:</u> Для выполнения заданий по лабораторной работе необходимо предварительно изучить тему и задачи выполнения лабораторной работы, а также изучить вопросы вариантов обработки результатов по изученному в разделе "Перегрузка. Шаблоны функций" материалу. <u>Подготовка к аудиторным занятиям:</u> Проработка лекции, выполнение и подготовка к защите лабораторных работ <u>Подготовка к контрольной работе:</u> Изучение материалов по разделу Перегрузка. Шаблоны функций и подготовка к контрольной работе <u>Самостоятельное изучение теоретического материала:</u> Изучение дополнительного материала по разделу "Перегрузка. Шаблоны функций" <u>Изучение материалов литературных источников:</u> [1], стр. 40-55 [2], стр.20-40 [5], стр.10-70
3	Наследование. Полиморфизм. Библиотека STL	28	8	8	-	-	-	-	-	-	-	12	-	<u>Подготовка к текущему контролю:</u> Повторение материала по разделу "Наследование. Полиморфизм. Библиотека STL."
3.1	Наследование. Полиморфизм. Библиотека STL	28	8	8	-	-	-	-	-	-	-	12	-	<u>Подготовка к лабораторной работе:</u> Для выполнения заданий по лабораторной работе необходимо предварительно изучить тему и задачи выполнения лабораторной работы, а также изучить вопросы вариантов обработки результатов по изученному в разделе "Наследование. Полиморфизм. Библиотека STL" материалу.

														<p><u>Подготовка к аудиторным занятиям:</u> Проработка лекции, выполнение и подготовка к защите лабораторных работ</p> <p><u>Подготовка к контрольной работе:</u> Изучение материалов по разделу Разработка приложений в современных средах программирования. Язык программирования С# и подготовка к контрольной работе</p> <p><u>Самостоятельное изучение теоретического материала:</u> Изучение дополнительного материала по разделу "Наследование. Полиморфизм. Библиотека STL"</p> <p><u>Изучение материалов литературных источников:</u> [1], 70-90 [2], 65-80 [4], стр.10-50 [5], 55-67</p>
4	Язык программирования С#	26	8	8	-	-	-	-	-	-	10	-	<p><u>Подготовка к текущему контролю:</u> Повторение материала по разделу "Язык программирования С#"</p> <p><u>Подготовка к лабораторной работе:</u> Для выполнения заданий по лабораторной работе необходимо предварительно изучить тему и задачи выполнения лабораторной работы, а так же изучить вопросы вариантов обработки результатов по изученному в разделе "Язык программирования С#" материалу</p> <p><u>Подготовка к контрольной работе:</u> Изучение материалов по разделу Язык программирования С# и подготовка к контрольной работе</p> <p><u>Самостоятельное изучение теоретического материала:</u> Изучение дополнительного материала по разделу "Язык программирования С#."</p> <p><u>Подготовка к аудиторным занятиям:</u></p>	
4.1	Язык программирования С#	26	8	8	-	-	-	-	-	-	10	-		

													Проработка лекции, выполнение и подготовка к защите лабораторных работ <u>Изучение материалов литературных источников:</u> [6], 27-60
	Экзамен	36.0	-	-	-	-	2	-	-	0.5	-	33.5	
	Всего за семестр	144.0	32	32	-	-	2	-	-	0.5	44	33.5	
	Итого за семестр	144.0	32	32	-	2	-	-	0.5	77.5			

Примечание: Лек – лекции; Лаб – лабораторные работы; Пр – практические занятия; КПр – аудиторные консультации по курсовым проектам/работам; ИККП – индивидуальные консультации по курсовым проектам/работам; ГК- групповые консультации по разделам дисциплины; СР – самостоятельная работа студента; ИКР – иная контактная работа; ТК – текущий контроль; ПА – промежуточная аттестация

3.2 Краткое содержание разделов

1. Технология объектно-ориентированного программирования

1.1. Технология объектно-ориентированного программирования

Основные понятия ТП. Визуальное программирование. Понятие технологии программирования (ТП), подходы к программированию. Жизненный цикл и этапы разработки программного продукта. Определение требований к ПО и исходных данных для его проектирования. Разработка технического задания. Основные разделы ТЗ. Визуальное программирование. Объект, проект, событие, приложение. Этапы создания проектов и приложений в среде ООП. Компоненты, события. Обработчик событий. Методы.. Классы и объекты. Объектно-ориентированное программирование (ООП). Принципы ООП. Понятие класса и объекта. Объявление класса в С++. Доступ к членам класса: открытые, закрытые и защищенные члены класса. Объекты. Дружественные классы и функции. Конструкторы. Свойства и виды конструкторов. Деструкторы. Основные свойства ООП: инкапсуляция, наследование, полиморфизм. Преимущества и недостатки ООП.

2. Перегрузка. Шаблоны функций

2.1. Перегрузка. Шаблоны функций

Понятие перегрузки. Перегрузка операций. Правила перегрузки операций. Свойства перегрузки. Реализация перегрузки в С++. Перегрузка унарных и бинарных операций. Понятие исключительной ситуации. Обработка исключительных ситуаций. Оператор генерации исключения throw. Обработка исключений - конструкция try...catch.. Шаблоны функций и классов. Шаблоны функций и шаблоны классов, назначение, использование. Описание шаблона template.

3. Наследование. Полиморфизм. Библиотека STL

3.1. Наследование. Полиморфизм. Библиотека STL

Наследование простое и множественное. Наследование: создание иерархии объектов. Варианты наследования. Базовые и порожденные классы. Синтаксис наследования. Свойства наследования. Порядок вызова конструкторов. Перегрузка методов в классе-наследнике. Раннее связывание. Виртуальные функции. Виртуальные методы. Полиморфизм. Реализация виртуальных функций. Виртуальный деструктор. Абстрактные классы. Множественное наследование, проблемы. Ромбовидное наследование («алмаз смерти»). Виртуальное наследование. Использование библиотеки STL для решения задач. Стандартная библиотека шаблонов STL. Контейнеры, адапторы, итераторы, алгоритмы, функции-объекты. Контейнеры, хранение, доступ. Типы контейнеров.

4. Язык программирования С#

4.1. Язык программирования С#

Основы программирования на языке С#. Язык программирования С#, ход его развития. Базовые конструкции и основные возможности языка С#. Структура программы на языке С#. Пространство имен, свойства. Разработка программ на ЯП С#. Массивы: одномерные, двумерные, ступенчатые. Строки и регулярные выражения. Разработка ОО программ на ЯП С#. Объектно-ориентированное программирование на языке С#. Синтаксис определения класса и объекта. Создание объектов. Описание конструктора и деструктора. Концепции инкапсуляции, наследования и полиморфизма на языке С#. Области видимости объектов, механизм расширенных областей видимости. Делегаты. Реализация множественного наследования. Интерфейсы. Объектно-ориентированное тестирование программных средств.

3.3. Темы практических занятий не предусмотрено

3.4. Темы лабораторных работ

1. C++. Перегрузка. Шаблоны;
2. C#. ООП;
3. C#. Строки, регулярные выражения;
4. C#. Разработка ОО приложения;
5. C++. Классы. Наследование, полиморфизм;
6. C++. Классы и объекты;
7. C++. Разработка оконного приложения;
8. Основы программирования в C#.

3.5 Консультации

Групповые консультации по разделам дисциплины (ГК)

1. Обсуждение материалов по кейсам раздела "Технология объектно-ориентированного программирования"
2. Обсуждение материалов по кейсам раздела "Перегрузка. Шаблоны функций"
3. Обсуждение материалов по кейсам раздела "Наследование. Полиморфизм. Библиотека STL"
4. Обсуждение материалов по кейсам раздела "Язык программирования C#"

3.6 Тематика курсовых проектов/курсовых работ

Курсовой проект/ работа не предусмотрены

3.7. Соответствие разделов дисциплины и формируемых в них компетенций

Запланированные результаты обучения по дисциплине (в соответствии с разделом 1)	Коды индикаторов	Номер раздела дисциплины (в соответствии с п.3.1)				Оценочное средство (тип и наименование)
		1	2	3	4	
Знать:						
приемы работы на языках программирования высокого уровня C++, C#	ИД-3РПК-1		+			Лабораторная работа/C++. Перегрузка операций Лабораторная работа/C++. Шаблоны функций
технологии, методы и этапы разработки программного обеспечения	ИД-3РПК-1	+				Лабораторная работа/Разработка оконного приложения Лабораторная работа/C++. Классы, инкапсуляция
организацию процесса разработки программных средств различного назначения в соответствии с ТЗ	ИД-5РПК-1				+	Лабораторная работа/Основы программирования на C# Лабораторная работа/Разработка ОО программ на языке C# Тестирование/Язык программирования C#
основные принципы объектно-ориентированного программирования, стандартные библиотеки для разработки программных средств в соответствии с техническим заданием	ИД-5РПК-1			+		Лабораторная работа/C++. Использование библиотеки STL Лабораторная работа/C++. Классы, наследование
Уметь:						
разрабатывать программное обеспечение на языке программирования высокого уровня	ИД-3РПК-1	+	+	+		Контрольная работа/Объектно-ориентированное программирование в C++
проводить отладку и тестирование ПО на языках	ИД-3РПК-1	+	+	+		Контрольная работа/Объектно-

программирования высокого уровня						ориентированное программирование в C++
применять технологию объектно-ориентированного программирования для разработки программного обеспечения	ИД-3 _{РПК-1}	+	+	+		Контрольная работа/Объектно-ориентированное программирование в C++
разрабатывать программы различного назначения в соответствии с техническим заданием	ИД-5 _{РПК-1}				+	Лабораторная работа/Основы программирования на C# Лабораторная работа/Разработка ОО программ на языке C#

4. КОМПЕТЕНТНОСТНО-ОРИЕНТИРОВАННЫЕ ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСВОЕНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ)

4.1. Текущий контроль успеваемости

3 семестр

Форма реализации: Компьютерное задание

1. Объектно-ориентированное программирование в С++ (Контрольная работа)
2. Разработка оконного приложения (Лабораторная работа)
3. С++. Использование библиотеки STL (Лабораторная работа)
4. С++. Классы, инкапсуляция (Лабораторная работа)
5. С++. Классы, наследование (Лабораторная работа)
6. С++. Перегрузка операций (Лабораторная работа)
7. С++. Шаблоны функций (Лабораторная работа)
8. Язык программирования С# (Тестирование)

Форма реализации: Смешанная форма

1. Основы программирования на С# (Лабораторная работа)
2. Разработка ОО программ на языке С# (Лабораторная работа)

Балльно-рейтинговая структура дисциплины является приложением А.

4.2 Промежуточная аттестация по дисциплине

Экзамен (Семестр №3)

Оценка определяется в соответствии с Положением о балльно-рейтинговой системе для студентов НИУ «МЭИ» на основании семестровой и аттестационной составляющих

В диплом выставляется оценка за 3 семестр.

Примечание: Оценочные материалы по дисциплине приведены в фонде оценочных материалов ОПОП.

5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

5.1 Печатные и электронные издания:

1. А.Л. Фридман- "Язык программирования Си++", (Изд. 2-е, испр.), Издательство: "Интернет-Университет Информационных Технологий", Москва, 2004 - (262 с.)
<http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=233058>;
2. Барков, И. А. Объектно-ориентированное программирование : учебник / И. А. Барков . – Санкт-Петербург : Лань, 2019 . – 700 с. – (Учебники для вузов. Специальная литература) . - ISBN 978-5-8114-3586-9 .;
3. Иванова, Г. С. Технология программирования : учебник для вузов по направлению "Информатика и вычислительная техника" / Г. С. Иванова . – 2-е изд., стер . – М. : КноРус, 2013 . – 336 с. – (Бакалавриат) . - ISBN 978-5-406-02764-6 .;
4. Маран, М. М. Объектно-ориентированное программирование: Учебное пособие по курсу "Технология разработки программных средств" / М. М. Маран ; Ред. В. И. Луканина ; Моск. энерг. ин-т (МЭИ ТУ) . – М. : Изд-во МЭИ, 1997 . – 76 с. : 4000.00 .;
5. Маран, М. М. Создание программного обеспечения по объектно-ориентированной методике : учебное пособие по курсу "Системное и прикладное программное обеспечение" по направлениям "Прикладная математика и информатика" и "Информатика и

вычислительная техника" / М. М. Маран, Моск. энерг. ин-т (МЭИ ТУ) . – М. : Изд-во МЭИ, 2006 . – 112 с. - ISBN 5-903072-55-0 .;

6. Биллиг, В. А. Основы объектного программирования на С# (С# 3.0, Visual Studio 2008) : учебное пособие / В. А. Биллиг . – М. : Интернет-Ун-т информ. технологий : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013 . – 582 с. – (Основы информационных технологий) . - ISBN 978-5-9963-0259-8 ..

5.2 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

1. СДО "Прометей";
2. Office / Российский пакет офисных программ;
3. Windows / Операционная система семейства Linux;
4. Видеоконференции (Майнд, Сберджаз, ВК и др);
5. Visual Studio.

5.3 Интернет-ресурсы, включая профессиональные базы данных и информационно-справочные системы:

1. ЭБС Лань - <https://e.lanbook.com/>
2. ЭБС "Университетская библиотека онлайн" - http://biblioclub.ru/index.php?page=main_ub_red
3. Научная электронная библиотека - <https://elibrary.ru/>
4. База данных Web of Science - <http://webofscience.com/>
5. База данных Scopus - <http://www.scopus.com>
6. Национальная электронная библиотека - <https://rusneb.ru/>
7. ЭБС "Консультант студента" - <http://www.studentlibrary.ru/>
8. Электронная библиотека МЭИ (ЭБ МЭИ) - <http://elib.mpei.ru/login.php>
9. Портал открытых данных Российской Федерации - <https://data.gov.ru>
10. База открытых данных Министерства труда и социальной защиты РФ - <https://rosmintrud.ru/opendata>
11. База открытых данных профессиональных стандартов Министерства труда и социальной защиты РФ - <http://profstandart.rosmintrud.ru/obshchiy-informatsionnyy-blok/natsionalnyy-reestr-professionalnykh-standartov/>
12. База открытых данных Министерства экономического развития РФ - <http://www.economy.gov.ru>
13. База открытых данных Росфинмониторинга - <http://www.fedsfm.ru/opendata>
14. Электронная открытая база данных "Polpred.com Обзор СМИ" - <https://www.polpred.com>

6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Тип помещения	Номер аудитории, наименование	Оснащение
Учебные аудитории для проведения лекционных занятий и текущего контроля	Ж-120, Машинный зал ИВЦ	сервер, кондиционер
	3-504, Лекционная аудитория каф. ВМСС	парта, стол преподавателя, стул, мультимедийный проектор, доска маркерная, компьютер персональный, мел, маркер, стилус
Учебные аудитории для проведения лабораторных занятий	Ж-120, Машинный зал ИВЦ	сервер, кондиционер
	3-506, Учебно-исследовательская лаборатория цифровых	стол преподавателя, стул, компьютерная сеть с выходом в Интернет, мультимедийный проектор,

	технологий защиты информации каф. ВМСС	экран, доска маркерная, лабораторный стенд, сервер, компьютер персональный, инвентарь специализированный
	3-602, Компьютерный класс каф. ВМСС	стол, стол компьютерный, стул, доска меловая, компьютерная сеть с выходом в Интернет, компьютер персональный
	3-603, Компьютерный класс каф. ВМСС	
Учебные аудитории для проведения промежуточной аттестации	3-602, Компьютерный класс каф. ВМСС	стол, стол компьютерный, стул, доска меловая, компьютерная сеть с выходом в Интернет, компьютер персональный
Помещения для самостоятельной работы	НТБ-201, Компьютерный читальный зал	стол компьютерный, стул, стол письменный, вешалка для одежды, компьютерная сеть с выходом в Интернет, компьютер персональный, принтер, кондиционер
	3-601, Класс самостоятельных занятий каф. ВМСС	
Помещения для консультирования	3-503, Кабинет сотрудников каф. ВМСС	
Помещения для хранения оборудования и учебного инвентаря	3-604, Склад	стол, стол компьютерный, стул, шкаф, компьютерная сеть с выходом в Интернет

БАЛЛЬНО-РЕЙТИНГОВАЯ СТРУКТУРА ДИСЦИПЛИНЫ

Технология программирования

(название дисциплины)

3 семестр**Перечень контрольных мероприятий текущего контроля успеваемости по дисциплине:**

- КМ-1 Разработка оконного приложения (Лабораторная работа)
 КМ-2 С++. Классы, инкапсуляция (Лабораторная работа)
 КМ-3 С++. Перегрузка операций (Лабораторная работа)
 КМ-4 С++. Шаблоны функций (Лабораторная работа)
 КМ-5 С++. Классы, наследование (Лабораторная работа)
 КМ-6 С++. Использование библиотеки STL (Лабораторная работа)
 КМ-7 Объектно-ориентированное программирование в С++ (Контрольная работа)
 КМ-8 Основы программирования на С# (Лабораторная работа)
 КМ-9 Разработка ОО программ на языке С# (Лабораторная работа)
 КМ-10 Язык программирования С# (Тестирование)

Вид промежуточной аттестации – Экзамен.

Номер раздела	Раздел дисциплины	Индекс КМ:	КМ -1	КМ -2	КМ -3	КМ -4	КМ -5	КМ -6	КМ -7	КМ -8	КМ -9	КМ -10
		Неделя КМ:	4	4	8	8	12	12	12	15	15	16
1	Технология объектно-ориентированного программирования											
1.1	Технология объектно-ориентированного программирования		+	+					+			
2	Перегрузка. Шаблоны функций											
2.1	Перегрузка. Шаблоны функций				+	+			+			
3	Наследование. Полиморфизм. Библиотека STL											
3.1	Наследование. Полиморфизм. Библиотека STL						+	+	+			
4	Язык программирования С#											
4.1	Язык программирования С#									+	+	+

Бec KM, %:	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
------------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----