

**Аннотация рабочей программы дисциплины  
Б1.В.03.02 «Объектно-ориентированное программирование»**

<b>Код и направление подготовки (специальность)</b>	<b>09.03.02 Информационные системы и технологии</b>
<b>Направленность (профиль)</b>	<b>Информационные системы и технологии</b>
<b>Квалификация</b>	<b>бакалавр</b>
<b>Форма обучения</b>	<b>заочная</b>
<b>Год начала подготовки</b>	<b>2023</b>
<b>Выпускающая кафедра</b>	<b>Инженерные технологии</b>
<b>Кафедра-разработчик</b>	<b>Инженерные технологии</b>
<b>Объем дисциплины, ч. / з.е.</b>	<b>180 / 5</b>
<b>Форма контроля (промежуточная аттестация)</b>	<b>экзамен</b>

Курс	Час. / з.е.	Лек. зан., час.	Лаб. зан., час.	Практич. зан., час.	КСР	СРС	Контроль	Форма контроля
4	180 / 5	4	-	8	5	154	9	экзамен
Итого	180 / 5	4	-	8	5	154	9	экзамен

<b>Универсальные компетенции:</b>	
не предусмотрены учебным планом	
<b>Общепрофессиональные компетенции:</b>	
не предусмотрены учебным планом	
<b>Профессиональные компетенции:</b>	
ПК-2	Способность выполнять проектирование и графический дизайн интерактивных пользовательских интерфейсов
ПК-2.3	Описывает и реализовывает логику работы элементов интерфейса пользователя, их взаимосвязи и взаимодействия с учетом возможностей целевых платформ
ПК-3	Способность разрабатывать программное обеспечение (ПО), включая проектирование, отладку, проверку работоспособности и модификацию ПО
ПК-3.1	Проектирует, разрабатывает, использует и документирует программные интерфейсы информационных систем
ПК-3.2	Проектирует и реализовывает структуры, базы и хранилища данных
ПК-3.4	Использует типовые решения и библиотеки для реализации информационных систем с учетом особенностей архитектур различных целевых платформ
ПК-3.5	Производит отладку, сборку и проверку работоспособности программного обеспечения

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с объектно-ориентированным программированием. Классы и объекты С++. Конструкторы и деструкторы. Статический полиморфизм, одиночное наследование, динамический полиморфизм, механизм виртуальных функций. Консольный проект Qt, контейнерные классы, работа с файлами, создание графического интерфейса средствами Qt, разработка диалогов.

Преподавание дисциплины предусматривает следующие формы организации учебного процесса: лекции, практические занятия, самостоятельная работа студента.

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме вопросов к устному опросу, задач для решения на практических занятиях, теста и промежуточный контроль в форме экзамена.