

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Магнитогорский государственный технический университет им. Г. И. Носова»
Многопрофильный колледж



УТВЕРЖДАЮ
Директор
С.А. Махновский
«24» февраля 2021 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
ОПЦ.04 ОСНОВЫ АЛГОРИТМИЗАЦИИ И ПРОГРАММИРОВАНИЯ**

**«Общепрофессиональный цикл»
программы подготовки специалистов среднего звена
специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование**

Квалификация: программист


Форма обучения

очная

Магнитогорск, 2021


Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе: ФГОС по специальности среднего профессионального образования 09.02.07 Информационные системы и программирование, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от «09» декабря 2016 г. №1547; Примерной основной образовательной программы по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование, зарегистрированной в федеральном реестре примерных основных образовательных программ (регистрационный номер 09.02.07-170511), и примерной программы учебной дисциплины Основы алгоритмизации и программирования (Приложение № II-7 к ПООП СПО).

ОДОБРЕНО

Предметной -цикловой комиссией
«Информатики и вычислительной
техники»
Председатель  /И.Г.Зорина
Протокол № 6 от 17.02.2021

Методической комиссией МпК

Протокол № 3 от 24.02.2021

Разработчик:
преподаватель МпК ФГБОУ ВО «МГТУ им. Г.И. Носова»  /Людмила
Александровна Фетисова

Рецензент: доцент кафедры «Вычислительная техника и программирование» ФГБОУ
ВО «МГТУ им. Г.И. Носова», к.т.н., доцент  / Александр Николаевич Калитаев

СОДЕРЖАНИЕ

1 ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
2 СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	7
3 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	14
4 КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	20
ПРИЛОЖЕНИЕ 1	24
ПРИЛОЖЕНИЕ 2	25
ПРИЛОЖЕНИЕ 3	28
ЛИСТ РЕГИСТРАЦИИ ИЗМЕНЕНИЙ И ДОПОЛНЕНИЙ	30

1 ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «Основы алгоритмизации и программирования»

1.1 Область применения программы

Рабочая программа учебной дисциплины «Основы алгоритмизации и программирования» является частью программы подготовки специалистов среднего звена по специальности 09.02.07. Информационные системы и программирование. Рабочая программа составлена для очной формы обучения.

1.2 Место дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена

Учебная дисциплина «Основы алгоритмизации и программирования» относится к общепрофессиональному учебному циклу.

Освоению учебной дисциплины предшествует изучение учебных дисциплин ОГСЭ.03 Иностранный язык в профессиональной деятельности

Дисциплина «Основы алгоритмизации и программирования» является предшествующей для изучения следующих учебных дисциплин, профессиональных модулей:

- ПМ.01 «Разработка модулей программного обеспечения для компьютерных систем»;
- ПМ.02 «Осуществление интеграции программных модулей».

1.3 Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

Содержание дисциплины ориентировано на подготовку обучающихся к освоению видов деятельности программы подготовки специалистов среднего звена по специальности и овладению следующими общими и профессиональными компетенциями:

ПК 1.1. Формировать алгоритмы разработки программных модулей в соответствии с техническим заданием;

ПК 1.2. Разрабатывать программные модули в соответствии с техническим заданием;

ПК.1.3. Выполнять отладку программных модулей с использованием специализированных программных средств;

ПК 1.4. Выполнять тестирование программных модулей;

ПК 1.5. Осуществлять рефакторинг и оптимизацию программного кода;

ПК 1.6 Разрабатывать модули программного обеспечения для мобильных платформ.

ПК 2.4. Осуществлять разработку тестовых наборов и тестовых сценариев для программного обеспечения;

ПК 2.5. Производить инспектирование компонент программного обеспечения на предмет соответствия стандартам кодирования.

ОК 01 - Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам;

ОК 02 - Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности;

ОК 04 - Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами;

ОК 05 - Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста;

ОК 09 - Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности;

ОК 10 - Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

<i>Код ПК/ ОК</i>	<i>Умения</i>	<i>Знания</i>
ПК 1.1 ОК 01	У1. разрабатывать алгоритмы для конкретных задач; У2. использовать программы для графического отображения алгоритмов; У3. определять сложность работы алгоритмов; У01.3 разделять комплексные задачи на подзадачи; отслеживать процесс исполнения задач, с помощью цифровых инструментов; У01.2 анализировать задачу, выбирать и использовать уместные цифровые средства, приложения и ресурсы для постановки и решения задачи\проблемы; У01.1 распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте;	31. понятие алгоритмизации, свойства алгоритмов, общие принципы построения алгоритмов, основные алгоритмические конструкции; 32. эволюцию языков программирования, их классификацию, понятие системы программирования; 301.3 основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте; 301.4 структуру плана для решения задач; 301.7 методы работы в профессиональной и смежных сферах;
ПК 1.2, ОК 09, ОК 05, ОК 02	У3. определять сложность работы алгоритмов; У4. работать в среде программирования; У5. реализовывать построенные алгоритмы в виде программ на конкретном языке программирования; У09.2 использовать современное программное обеспечение; У02.7 оформлять результаты поиска с помощью цифровых инструментов;	31. понятие алгоритмизации, свойства алгоритмов, общие принципы построения алгоритмов, основные алгоритмические конструкции; 33. основные элементы языка, структуру программы, операторы и операции, управляющие структуры, структуры данных, файлы, классы памяти; 305.8 правила оформления документов; 302.3 приемы структурирования информации;
ПК 1.3, ОК 01 ОК 10	У4. работать в среде программирования; У7. выполнять проверку, отладку кода программы; У01.3 разделять комплексные задачи на подзадачи; отслеживать процесс исполнения задач, с помощью цифровых инструментов; У10.7 читать, понимать и находить необходимые технические данные и инструкции в руководствах в любом доступном формате;	33. основные элементы языка, структуру программы, операторы и операции, управляющие структуры, структуры данных, файлы, классы памяти; 301.7 методы работы в профессиональной и смежных сферах; 310.3 лексический минимум, относящийся к описанию предметов, средств и процессов профессиональной деятельности;

<p>ПК 1.4, ОК 10 ОК 09</p>	<p>У4. работать в среде программирования; У6. оформлять код программы в соответствии со стандартом кодирования; У09.2 использовать современное программное обеспечение; У10.7 читать, понимать и находить необходимые технические данные и инструкции в руководствах в любом доступном формате;</p>	<p>33. основные элементы языка, структуру программы, операторы и операции, управляющие структуры, структуры данных, файлы, классы памяти; 309.1 современные средства и устройства информатизации; 310.3 лексический минимум, относящийся к описанию предметов, средств и процессов профессиональной деятельности;</p>
<p>ПК 1.5, ПК 1.6 ОК 05, ОК 04</p>	<p>У7. выполнять проверку, отладку кода программы;</p>	<p>34. подпрограммы, составление библиотек подпрограмм; 305.8 правила оформления документов; 304.10 важность оперативного разрешения недопонимания и конфликтных ситуаций;</p>
<p>ПК 2.4, ОК 02</p>	<p>У4. работать в среде программирования; У6. оформлять код программы в соответствии со стандартом кодирования; У02.1 определять задачи для поиска информации; У02.4 применять программные решения для структурирования и систематизации информации;</p>	<p>34. подпрограммы, составление библиотек подпрограмм; 302.2 нормы интеллектуальной собственности, лицензий и др. норм при публикации и скачивании контента;</p>
<p>ПК 2.5, ОК 04, ОК 05, ОК 09</p>	<p>У7. выполнять проверку, отладку кода программы; У04.1 организовывать работу коллектива и команды; У04.8 использовать приемы саморегуляции поведения в процессе межличностного общения; У05.3 излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке;</p>	<p>35. объектно-ориентированную модель программирования, основные принципы объектно-ориентированного программирования на примере алгоритмического языка: понятие классов и объектов, их свойств и методов, инкапсуляция и полиморфизма, наследования и переопределения; 309.1 современные средства и устройства информатизации;</p>

2 СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1 Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	244
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	212
в том числе:	
лекции, уроки	68
практические занятия	<i>не предусмотрено</i>
лабораторные занятия	144
курсовая работа (проект)	<i>не предусмотрено</i>
Самостоятельная работа	20
Форма промежуточной аттестации – <i>экзамен</i>	

2.2 Тематический план и содержание учебной дисциплины «Основы алгоритмизации и программирования»

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем часов	Коды компетенций/осваиваемых элементов компетенций
1	2	3	4
Раздел 1. Введение в программирование		14	ОК 1,ОК 2,ОК 4, ОК 5,ОК 9, ОК 10,ПК 1.1- ПК 1.5, ПК 1.6 ПК 2.4, ПК 2.5
Тема 1.1. Языки программирования	Содержание учебного материала	2	У1, У4,У5,У6,У7, 31,32,33 У01.2,У09.2,У02.4,У05.3 301.3,301.4,305.8,310.3, 309.1,302.2
	1. Развитие языков программирования.		
	2. Обзор языков программирования. Области применения языков программирования. Стандарты языков программирования. Среда проектирования. Компиляторы и интерпретаторы.		
	3. Жизненный цикл программы. Программа. Программный продукт и его характеристики.		
4. Основные этапы решения задач на компьютере.			
Тема 1.2. Типы данных	Содержание учебного материала	6	
	1. Типы данных. Простые типы данных. Производные типы данных. 2. Структурированные типы данных.		
	В том числе лабораторных работ	2	
	Знакомство со средой программирования.		
Самостоятельная работа обучающихся:	4		
Приоритет выполнения операций, сложные выражения			
Раздел 2 Операторы языка программирования		68	ОК 1,ОК 2,ОК 4, ОК 5,ОК 9, ОК 10,ПК 1.1- ПК 1.5, ПК 2.4, ПК 2.5
Тема 2.1. Операторы языка программирования	Содержание учебного материала	16	У1,У2,У3,У4,У5,У6,У7, 31, 33 У01.3,У01.2,У01.1,У09.
	1. Операции и выражения. Правила формирования и вычисления выражений. Структура программы. Ввод и вывод данных. Оператор присваивания. Составной		

я	оператор.		2, У02.7,У10.7,У02.1,У02.4,У05.3 301.3,301.4,305.8,302.3, 301.7, 310.3,309.1,302.2
	2. Условный оператор. Оператор выбора.		
	3. Цикл с постусловием. Цикл с предусловием. Цикл с параметром. Вложенные циклы.		
	4. Массивы. Двумерные массивы. Строки. Стандартные процедуры и функции для работы со строками.		
	5. Структурированный тип данных – множество. Операции над множествами.		
	6. Комбинированный тип данных – запись. Файлы последовательного доступа. Файлы прямого доступа		
	В том числе лабораторных работ	48	
	1. Составление программ линейной структуры.	6	
	2. Составление программ разветвляющейся структуры.	6	
	3. Составление программ циклической структуры	6	
	4. Обработка одномерных массивов.	6	
	5. Обработка двумерных массивов.	6	
	6. Работа со строками.	6	
	7. Работа с данными типа множество.	4	
8. Файлы последовательного доступа.	4		
9. Типизированные файлы. Нетипизированные файлы.	4		
Самостоятельная работа обучающихся: Решение задач с использованием одномерных и двумерных массивов.	4		
Раздел 3. Модульное программирование		36	ОК 1,ОК 2,ОК 4, ОК 5,ОК 9, ОК 10,ПК 1.1- ПК 1.5, ПК 2.4, ПК 2.5
Тема 3.1. Процедуры и функции	Содержание учебного материала	6	У1,У2,У3,У4,У5,У6,У7, 31, 33 У01.3,У01.2,У01.1,У09.2, У02.7,У10.7,У02.1,У02.4,У05.3 301.3,301.4,305.8,302.3,
	1. Общие сведения о подпрограммах. Определение и вызов подпрограмм. Область видимости и время жизни переменной. Механизм передачи параметров. Организация функций.		
	2.Рекурсия. Программирование рекурсивных алгоритмов.		
	В том числе лабораторных работ		
1. Организация процедур.	6		

	2. Организация функций.	6	301.7, 310.3,309.1,302.2
	3. Применение рекурсивных функций.	4	
Тема 3.2. Структуризация в программировании	Содержание учебного материала	2	
	1. Основы структурного программирования. Методы структурного программирования.		
Тема 3.3. Модульное программирование	Содержание учебного материала	4	
	1. Модульное программирование. Понятие модуля. Структура модуля. Компиляция и компоновка программы.		
	2.Стандартные модули.		
	В том числе лабораторных работ	4	
	4. Программирование модуля.	2	
	5. Создание библиотеки подпрограмм.	2	
	Самостоятельная работа обучающихся: Решение задач со строками.	4	
Раздел 4 Основные конструкции языков программирования		18	ОК 1,ОК 2,ОК 4, ОК 5,ОК 9, ОК 10,ПК 1.1- ПК 1.5, ПК 2.4, ПК 2.5
Тема 4.1 Указатели.	Содержание учебного материала	4	У1,У2,У3,У4,У5,У6,У7, 31, 33 У01.3,У01.2,У01.1,У09. 2, У02.7,У10.7,У02.1,У02. 4,У05.3,У04.1,У04.8 301.3,301.4,305.8,302.3, 301.7, 310.3,309.1,302.2
	1. Указатели. Описание указателей. Основные понятия и применение динамически распределяемой памяти. Создание и удаление динамических переменных.		
	2. Структуры данных на основе указателей.		
	3. Задача о стеке.		
	В том числе лабораторных работ	10	
	1. Использование указателей для организации связанных списков.	2	
	2. Изучение интегрированной среды разработчика.	2	
	3. Создание проекта с использованием компонентов для работы с текстом.	6	
Самостоятельная работа обучающихся: Практическое применение динамического программирования	4		

Раздел 5 Основные принципы объектно-ориентированного программирования		96	ОК 1,ОК 2,ОК 4, ОК 5,ОК 9, ОК 10,ПК 1.1- ПК 1.5, ПК 2.4, ПК 2.5
Тема 5.1 Основные принципы объектно- ориентированного программирования (ООП)	Содержание учебного материала	10	У1,У2,У3,У4,У5,У6,У7, 31, 33 У01.3,У01.2,У01.1,У09. 2, У02.7,У10.7,У02.1,У02. 4,У05.3 301.3,301.4,305.8,302.3, 301.7, 310.3,309.1,302.2
	1. История развития ООП. Базовые понятия ООП: объект, его свойства и методы, класс, интерфейс.		
	2. Основные принципы ООП: инкапсуляция, наследование, полиморфизм.		
	3. Классы объектов. Компоненты и их свойства.		
	4. Событийно-управляемая модель программирования. Компонентно-ориентированный подход.		
	В том числе лабораторных работ	14	
	1. Создание проекта с использованием компонентов ввода и отображения чисел, дат и времени.	6	
2. События компонентов (элементов управления), их сущность и назначение.	4		
3. Создание процедур на основе событий	4		
Тема 5.2 Интегрированная среда разработчика.	Содержание учебного материала	6	
	1. Требования к аппаратным и программным средствам интегрированной среды разработчика.		
	2. Интерфейс среды разработчика: характеристика, основные окна, инструменты, объекты. Форма и размещение на ней управляющих элементов.		
	3. Панель компонентов и их свойства. Окно кода проекта.		
	4. Состав и характеристика проекта. Выполнение проекта. Настройка среды и параметров проекта.		
	5. Панель компонентов и их свойства. Окно кода проекта. Состав и характеристика проекта. Выполнение проекта. Настройка среды и параметров проекта.		
	6. Настройка среды и параметров проекта.		
	В том числе лабораторных работ	12	
	4. Создание проекта с использованием кнопочных компонентов.	4	
5. Создание проекта с использованием компонентов стандартных диалогов и системы меню.	4		

	6. Разработка функциональной схемы работы приложения.	4	
Тема 5.3. Визуальное событийно-управляемое программирование	Содержание учебного материала	6	У1,У2,У3,У4,У5,У6,У7, 31, 33 У01.3,У01.2,У01.1,У09.2, У02.7,У10.7,У02.1,У02.4,У05.3 301.3,301.4,305.8,302.3, 301.7, 310.3,309.1,302.2
	1. Основные компоненты (элементы управления) интегрированной среды разработки, их состав и назначение.		
	2. Дополнительные элементы управления. Свойства компонентов. Виды свойств. Синтаксис определения свойств. Назначения свойств и их влияние на результат. Управление объектом через свойства.		
	3. События компонентов (элементов управления), их сущность и назначение. Создание процедур на основе событий.		
	В том числе лабораторных работ	2	
	7. Создание процедур обработки событий. Компиляция и запуск приложения	2	
Тема 5.4 Разработка оконного приложения	Содержание учебного материала	2	
	1. Разработка функционального интерфейса приложения. Создание интерфейса приложения.		
	2. Разработка функциональной схемы работы приложения.		
	3. Разработка игрового приложения.		
	В том числе лабораторных работ	8	
		8. Разработка оконного приложения с несколькими формами.	
	9. Разработка игрового приложения.	4	
Тема 5.5 Этапы разработки приложений	Содержание учебного материала	2	
	1. Разработка приложения.		
	2. Проектирование объектно-ориентированного приложения.		
	3. Создание интерфейса пользователя.		
	4. Тестирование, отладка приложения.		
	В том числе лабораторных работ	8	
		10. Разработка интерфейса приложения.	
	11. Тестирование, отладка приложения.	4	
Тема 5.6 Иерархия классов.	Содержание учебного материала	2	У1,У2,У3,У4,У5,У6,У7, 31, 33 У01.3,У01.2,У01.1,У09.2,
	1. Классы ООП: виды, назначение, свойства, методы, события.		
	2. Перегрузка методов.		
	3. Тестирование и отладка приложения.		

4.Решение задач		У02.7,У10.7,У02.1,У02.4,У05.3
В том числе лабораторных работ	20	
12. Классы ООП: виды, назначение, свойства, методы, события.	4	301.3,301.4,305.8,302.3,301.7, 310.3,309.1,302.2
13. Объявления класса.	4	
14. Создание наследованного класса.	4	
15. Программирование приложений.	4	
16. Перегрузка методов.	4	
Самостоятельная работа обучающихся: Разработка и использование иерархии классов	4	

3 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1 Материально-техническое обеспечение

Для реализации программы учебной дисциплины предусмотрены следующие специальные помещения и оснащение:

Тип и наименование специального помещения	Оснащение специального помещения
Лаборатория Программирования и баз данных	Мультимедийные средства хранения, передачи и представления информации. Учебно-методическая документация, дидактические средства
Помещение для самостоятельной работы: компьютерные классы; читальные залы библиотеки	Персональные компьютеры с пакетом MS Office, выходом в Интернет и с доступом в электронную информационно-образовательную среду университета

3.2 Учебно-методическое и информационное обеспечение реализации программы

Основные источники:

1. **Гуриков, С. Р.** Введение в программирование на языке Visual C# [Электронный ресурс] : учебное пособие / С. Р. Гуриков. — Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2019. — 447 с. — (Высшее образование: Бакалавриат). - Режим доступа: <https://znanium.com/read?id=338986> – Загл. с экрана.
2. **Колдаев, В. Д.** Основы алгоритмизации и программирования [Электронный ресурс] : учебное пособие / В. Д. Колдаев ; под ред. проф. Л.Г. Гагариной. — Москва : ИД «ФОРУМ» : ИНФРА-М, 2019. — 414 с. — (Среднее профессиональное образование). - Режим доступа: <https://znanium.com/read?id=329679> – Загл. с экрана.
3. **Немцова, Т. И.** Программирование на языке высокого уровня. Программирование на языке C++ : учебное пособие / Т.И. Немцова, С.Ю. Голова, А.И. Терентьев ; под ред. Л.Г. Гагариной. — Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2021. — 512 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс]. — (Среднее профессиональное образование). - Режим доступа: <https://znanium.com/catalog/product/1172261> ISBN 978-5-8199-0699-6
4. **Семакин, И.Г.** Основы алгоритмизации и программирования [Электронный ресурс] : учебник для студентов учреждений среднего профессионального образования / И. Г. Семакин, А.П. Шестаков. - 3-е изд., стер. - Москва : Издательский центр "Академия", 2019. - 304 с. - Режим доступа: <https://academia-moscow.ru/reader/?id=412955> . - ISBN 978-5-4468-8365-3

Дополнительные источники:

1. **Белов, В. В.** Алгоритмы и структуры данных [Электронный ресурс] : учебник / В. В. Белов, В. И. Чистякова. - Москва :КУРС, НИЦ ИНФРА-М, 2019. - 240 с.: - (Бакалавриат). - Режим доступа: <https://znanium.com/read?id=335510> – Загл. с экрана.
2. **Семакин, И.Г.** Основы алгоритмизации и программирования. Практикум [Электронный ресурс] : учебное пособие для студентов учреждений среднего профессионального образования / И. Г. Семакин, А.П. Шестаков. - 3-е изд., стер. - Москва : Издательский центр "Академия", 2019. - 144 с. - Режим доступа: <https://academia-moscow.ru/reader/?id=412957> . - ISBN 978-5-4468-8366-0

Программное обеспечение и Интернет-ресурсы:

MS Windows 7 (подписка Imagine Premium)
MS Office 2007
7 Zip

Интернет-ресурсы

Интуит Национальный открытый университет курс Алгоритмизация. Введение в язык программирования C++ <https://www.intuit.ru/studies/courses/16740/1301/info>

3.3 Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

Самостоятельная работа является обязательной для каждого обучающегося. Самостоятельная работа может осуществляться индивидуально или группами в зависимости от цели, объема, конкретной тематики самостоятельной работы, уровня сложности, уровня умений обучающихся.

Контроль результатов внеаудиторной самостоятельной работы осуществляется в пределах времени, отведенного на обязательные учебные занятия и внеаудиторную самостоятельную работу обучающихся по учебной дисциплине, проходит как в письменной, так и устной или смешанной форме, с представлением изделия или продукта самостоятельной деятельности.

В качестве форм и методов контроля внеаудиторной самостоятельной работы используются: проверка выполненной работы преподавателем, семинарские занятия, тестирование, самоотчеты, контрольные работы, защита творческих работ и др.

№	Наименование раздела/темы	Оценочные средства (задания) для самостоятельной внеаудиторной работы
1	Раздел 1. Введение в программирование, Тема 1.2. Типы данных	<p>Практическое задание: Приоритет выполнения операций, сложные выражения</p> <p>Цель работы: Научиться писать программы для заданных выражений:</p> <p>Порядок выполнения:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ознакомиться и изучить материал по данной теме, используя литературные источники и интернет источники 2. Структурировать изученный материал 3. Быть готовым ответить на представленные контрольные вопросы. 4. Написать программу для вычисления арифметического выражения. 5. Текст задания: <ol style="list-style-type: none"> 1. $Z = X^2 \cdot Y^2 + 3 \cdot X \cdot Y^2 - 5 \cdot X^2 \cdot Y + X^2 - 2 \cdot Y^2 + 4 \cdot X \cdot Y - X + Y$, $X=(2; -2)$, $Y=(4; -3)$. 2. $B=A+2$; $C=(A+3)(A+2)$; $D=(A+4)(A+3)$; $E=(A+5)(A+4)$; $A=(1; 2; -2; 3; 4)$. 3. $Z = (X+2) \frac{(X+2)^2 + 3}{(X+2)^4 + (X+2)^2 + 3}$; $X=(0; 1; 2; -2; 4)$. 4. $B=\sin A$; $C=\lg A$; $D=e^A$; $E=A$; $S=(A+B)(A+B+C)(A+B+C+D)(A+B+C+D+E)$; $A=(8; -2; 4; -5)$. 5. $B=A+5$; $C=A-2$; $D=B+C$; $E=A-C$; $P1 = \frac{A}{B}$; $P2 = \frac{A-C}{B}$; $P3 = \frac{A-C}{B-D}$; $P4 = \frac{A-C \cdot E}{B-D}$; $A=(-15; -5; 0; 7; 14)$. <p>– вычислить, упростив за счет использования скобочных форм и/или дополнительных переменных, значения по заданным формулам,</p> <p>– для контроля правильности результатов выполнить</p>

		<p>вычисления по формулам без использования скобочных форм и дополнительных переменных, проверить результаты на комбинациях заданных значений.</p>
2	<p>Раздел 2 Операторы языка программирования Тема 2.1. Операторы языка программирования</p>	<p>Практическое задание: Решение задач с использованием одномерных и двумерных массивов. Цель работы: Научиться составлять алгоритм и писать программу по заданной теме. Порядок выполнения:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ознакомиться и изучить материал по данной теме, используя литературные источники и интернет источники 2. Структурировать изученный материал 3. Быть готовым ответить на представленные контрольные вопросы. 4. Составить алгоритм и написать программу 5. Текст задания: <ul style="list-style-type: none"> - В массиве $V(10)$, заданном начальными значениями, содержатся разные числа от 0 до 9 в произвольном порядке. Требуется поместить в массив D зашифрованную произвольную последовательность S длины $L \leq 30$ из целых чисел от 0 до 9. Шифрование выполнить по следующему правилу: Затем по данным из D расшифровать k-тую цифру и поместить в R. - Найти и сохранить в массиве N коэффициенты $p_0, p_1, p_2, p_3, p_4, p_5$ разложения целого числа K ($0 < K < 10^6$) по степеням числа - Выполнить циклический сдвиг элементов массива $X(N)$, $N \leq 20$, на K позиций, в результате которого последние K элементов займут место в начале массива, а остальные будут сдвинуты на K позиций в сторону увеличения индекса. Использовать дополнительный массив D.
3	<p>Раздел 3. Модульное программирование Тема 3.3. Модульное программирование</p>	<p>Практическое задание: Решение задач со строками. Цель работы: Научиться составлять алгоритм и писать программу по заданной теме. Порядок выполнения:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ознакомиться и изучить материал по данной теме, используя литературные источники и интернет источники 2. Структурировать изученный материал 3. Быть готовым ответить на представленные контрольные вопросы. 4. Составить алгоритм и написать программу : 5. Текст задания: <ul style="list-style-type: none"> - Функция находит минимальный элемент массива и возвращает указатель на него. С использованием этой функции реализовать сортировку выбором. - Шейкер-сортировка с использованием указателей на правую и левую границы отсортированного массива и сравнения указателей. - Функция находит в строке пары одинаковых фрагментов и возвращает указатель на первый. С помощью функции найти все пары одинаковых фрагментов. - Функция находит в строке пары инвертированных

		<p>фрагментов (например "123arg" и "гра321") и возвращает указатель на первый. С помощью функции найти все пары.</p> <p>–Функция производит двоичный поиск места размещения нового элемента в упорядоченном массиве и возвращает указатель на место включения нового элемента. С помощью функции реализовать сортировку вставками.</p> <p>Задание реализовать в виде функции, использующей для работы со строкой только указатели и операции над ним вида *p++, p++, p[i] и т.д.. Если функция возвращает строку или ее фрагмент, то это также необходимо сделать через указатель.</p>																									
4	<p>Раздел 4 Основные конструкции языков программирования Тема 4.1 Указатели.</p>	<p>Практическое задание: Практическое применение динамического программирования.</p> <p>Цель работы: Научиться составлять алгоритм и писать программу по заданной теме.</p> <p>Порядок выполнения:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ознакомиться и изучить материал по данной теме, используя литературные источники и интернет источники 2. Структурировать изученный материал 3. Быть готовым ответить на представленные контрольные вопросы. 4. Составить алгоритм и написать программу : 5. Текст задания: <p>Задание</p> <ul style="list-style-type: none"> – Построение матрицы с исходными данными. – Нахождение минимума по строкам. – Редукция строк. – Нахождение минимума по столбцам. – Редукция столбцов. – Вычисление оценок нулевых клеток. – Редукция матрицы. – Если полный путь еще не найден, переходим к пункту 2, если найден к пункту 9. – Вычисление итоговой длины пути и построение маршрута. <p>Для решения задачи коммивояжера методом ветвей и границ необходимо выполнить следующий алгоритм (последовательность действий):</p> <p>1. Построение матрицы с исходными данными</p> <p>Сначала необходимо длины дорог соединяющих города представить в виде следующей таблицы:</p> <table border="1" data-bbox="643 1756 1315 1984"> <thead> <tr> <th>Город</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <th>1</th> <td>М</td> <td>5</td> <td>11</td> <td>9</td> </tr> <tr> <th>2</th> <td>10</td> <td>М</td> <td>8</td> <td>7</td> </tr> <tr> <th>3</th> <td>7</td> <td>14</td> <td>М</td> <td>8</td> </tr> <tr> <th>4</th> <td>12</td> <td>6</td> <td>15</td> <td>М</td> </tr> </tbody> </table> <p>В нашем примере у нас 4 города и в таблице указано</p>	Город	1	2	3	4	1	М	5	11	9	2	10	М	8	7	3	7	14	М	8	4	12	6	15	М
Город	1	2	3	4																							
1	М	5	11	9																							
2	10	М	8	7																							
3	7	14	М	8																							
4	12	6	15	М																							

		<p>расстояние от каждого города к 3-м другим, в зависимости от направления движения (т.к. некоторые ж/д пути могут быть с односторонним движением и т.д.).</p> <p>Расстояние от города к этому же городу обозначено буквой М. Также используется знак бесконечности. Это сделано для того, чтобы данный отрезок путь был условно принят за бесконечно длинный. Тогда не будет смысла выбрать движение от 1-ого города к 1-му, от 2-ого ко 2-му, и т.п. в качестве отрезка маршрута.</p>
5	<p>Раздел 5 Основные принципы объектно-ориентированного программирования Тема 5.6 Иерархия классов.</p>	<p>Практическое задание: Разработка и использование иерархии классов</p> <p>Составить алгоритм и написать программу по заданной теме:</p> <p>Цель работы: Научиться составлять алгоритм и писать программу по заданной теме. Разработать программу, предназначенную для работы с анкетными данными, включающими фамилию, имя, отчество.</p> <p>Порядок выполнения:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ознакомиться и изучить материал по данной теме, используя литературные источники и интернет источники 2. Структурировать изученный материал 3. Быть готовым ответить на представленные контрольные вопросы. 4. Составить алгоритм и написать программу : 5. Текст задания: <p>Разработать программу, предназначенную для работы с анкетными данными, включающими фамилию, имя, отчество. Данные хранятся в файле. Чтение данных из файла производится при запуске программы, запись – при выходе из программы. Имя файла вводится при запуске программы, если оно не введено – берется имя по умолчанию temp.dat. Предусмотреть возможность добавлять новых людей и редактировать данные уже имеющихся. При желании можно добавить в программу функцию удаления записи.</p> <p>Модифицировать программу для работы с анкетными данными людей трех категорий:</p> <ul style="list-style-type: none"> - студентов; - сотрудников института; - людей, не являющихся ни студентами, ни сотрудниками. <p>Анкетные данные их всех включают фамилию, имя и отчество. Кроме этого для сотрудников хранится табельный номер, а для студентов имя группы и номер курс. Чтение данных из файла производится при запуске программы, запись – при выходе из программы. Имя файла вводится при запуске программы, если оно не введено – берется имя по умолчанию temp.dat. Можно добавлять новых людей и редактировать данные уже имеющихся. При желании можно добавить в программу функцию удаления записи.</p> <p>Рекомендации по выполнению задания:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Разработка и использование иерархии классов

		<p>Разработать классы:</p> <ul style="list-style-type: none">• TPerson – инкапсулирует данные об одном человеке; <p>TSpisok – инкапсулирует список людей.</p>
--	--	---

4 КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе текущего контроля и промежуточной аттестации.

4.1 Текущий контроль

№	Контролируемые разделы (темы) учебной дисциплины	Контролируемые результаты (умения, знания)	Наименование оценочного средства
1	Раздел 1. Введение в программирование Тема 1.2. Типы данных	У1, У4, У5, У6, У7, 31, 32, 33 У01.2, У09.2, У02.4, У05.3 301.3, 301.4, 305.8, 310.3, 309.1, 302.2	Лабораторная работа
1	Раздел 2 Операторы языка программирования Тема 2.1. Операторы языка программирования	У1, У2, У3, У4, У5, У6, У7, 31, 33 У01.3, У01.2, У01.1, У09.2, У02.7, У10.7, У02.1, У02.4, У05.3 301.3, 301.4, 305.8, 302.3, 301.7, 10.3, 309.1, 302.2	– Лабораторная работа – Контрольная работа
2	Раздел 3. Модульное программирование Тема 3.1. Процедуры и функции	У1, У2, У3, У4, У5, У6, У7, 31, 33 У01.3, У01.2, У01.1, У09.2, У02.7, У10.7, У02.1, У02.4, У05.3 301.3, 301.4, 305.8, 302.3, 301.7, 310.3, 309.1, 302.2	– Лабораторная работа – Контрольная работа
3	Раздел 3. Модульное программирование Тема 3.3. Модульное программирование	У1, У2, У3, У4, У5, У6, У7, 31, 33 У01.3, У01.2, У01.1, У09.2, У02.7, У10.7, У02.1, У02.4, У05.3 301.3, 301.4, 305.8, 302.3, 301.7, 310.3, 309.1, 302.2	Лабораторная работа
4	Раздел 4 Основные конструкции языков программирования Тема 4.1 Указатели.	У1, У2, У3, У4, У5, У6, У7, 31, 33 У01.3, У01.2, У01.1, У09.2, У02.7, У10.7, У02.1, У02.4, У05.3, У04.1, У04.8 301.3, 301.4, 305.8, 302.3, 301.7, 310.3, 309.1, 302.2	Лабораторная работа
5	Раздел 5 Основные принципы объектно-ориентированного программирования Тема 5.1 Основные принципы объектно-ориентированного программирования (ООП)	У1, У2, У3, У4, У5, У6, У7, 31, 33 У01.3, У01.2, У01.1, У09.2, У02.7, У10.7, У02.1, У02.4, У05.3 301.3, 301.4, 305.8, 302.3, 301.7, 310.3, 309.1, 302.2	– Лабораторная работа – Контрольная работа
6	Раздел 5 Основные принципы объектно-ориентированного программирования Тема 5.2 Интегрированная среда разработчика.	У1, У2, У3, У4, У5, У6, У7, 31, 33 У01.3, У01.2, У01.1, У09.2, У02.7, У10.7, У02.1, У02.4, У05.3 301.3, 301.4, 305.8, 302.3, 301.7, 310.3, 309.1, 302.2	Лабораторная работа
7	Раздел 5 Основные принципы объектно-ориентированного	У1, У2, У3, У4, У5, У6, У7, 31, 33	– Лабораторная работа

	программирования Тема 5.3. Визуальное событийно-управляемое программирование	У01.3,У01.2,У01.1,У09.2, У02.7, У10.7,У02.1,У02.4,У05.3 301.3,301.4,305.8,302.3,301.7, 310.3, 309.1,302.2	– Контрольная работа
8	Раздел 5 Основные принципы объектно-ориентированного программирования Тема 5.4 Разработка оконного приложения	У1,У2,У3,У4,У5,У6,У7, 31, 33 У01.3,У01.2,У01.1,У09.2, У02.7, У10.7,У02.1,У02.4,У05.3 301.3,301.4,305.8,302.3,301.7, 310.3, 309.1,302.2	Лабораторная работа
9	Раздел 5 Основные принципы объектно-ориентированного программирования Тема 5.5 Этапы разработки приложений	У1,У2,У3,У4,У5,У6,У7, 31, 33 У01.3,У01.2,У01.1,У09.2, У02.7, У10.7,У02.1,У02.4,У05.3 301.3,301.4,305.8,302.3,301.7, 310.3, 309.1,302.2	Лабораторная работа
10	Раздел 5 Основные принципы объектно-ориентированного программирования Тема 5.6 Иерархия классов.	У1,У2,У3,У4,У5,У6,У7, 31, 33 У01.3,У01.2,У01.1,У09.2, У02.7, У10.7,У02.1,У02.4,У05.3 301.3,301.4,305.8,302.3,301.7, 310.3, 309.1,302.2	– Лабораторная работа – Контрольная работа

4.2 Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация обучающихся осуществляется по завершении изучения дисциплины и позволяет определить качество и уровень ее освоения.

Форма промежуточной аттестации по дисциплине «Основы алгоритмизации и программирования» - экзамен.

Результаты обучения	Оценочные средства для промежуточной аттестации
У1,У2, У3,У5, 31, 32,33 У01.2, У09.2, У02.1, У02.4 301.4, 305.8, 302.3, 301.7, 310.3, 302.2	Теоретические вопросы к экзамену к экзамену по курсу «Основы алгоритмизации и программирования» <ol style="list-style-type: none"> 1. Структура программы на языке С++. 2. Основные типы переменных в С. Правила определения переменных и типов. Инициализация данных. 3. Время жизни и область видимости программных объектов. Инициализация глобальных и локальных переменных 4. Операторы языка Си. Оператор выражение, составной оператор, операторы условного перехода 5. Оператор цикла for 6. Операторы цикла while и do ... while 7. Форматированный ввод-вывод. 8. Указатели. Типизированные и нетипизированные. 9. Работа с файлами. Файловая переменная, открытие, закрытие файла. 10. Чтение и запись в файлы. Функция eof() 11. Определение и вызов функций. Фактические и формальные параметры. 12. Определение и вызов функций. Передача массивов и указателей на функции. 13. Бинарный поиск в упорядоченном массиве. 14. Сортировка массива на примере одного из алгоритмов. 15. Связанные списки: описание структуры, добавление и удаление элементов в односвязный линейный список. 16. Виды линейных списков: стек, очередь, дек. 17. Описание структуры на языке С++. Определение переменных структурного типа. Способы доступа к элементам структур. 18. Описание объединения на языке С++. Определение переменных типа «объединение». Способы доступа к элементам объединений. 19. Сущность методологии объектно-ориентированного программирования. Инкапсуляция. Наследование. Полиморфизм. 20. Определение класса на языке С++. Ограничение доступа к членам класса.

<p>У1,У2, У4,У5,У6,У7, 31, 32,33 У01.2, У09.2, У02.1, У02.4 301.4, 305.8, 302.3, 301.7, 310.3, 302.2</p>	<p>21. Дружественные функции класса. 22. Определение конструктора. Форматы вызова конструктора. Перегрузка конструкторов. 23. Наследование. Определение базового и производного классов. 24. Полиморфизм. Виртуальные функции. 25. Динамическое распределение памяти под объекты. Операторы new и delete. 26. Шаблоны классов. 27. Шаблоны функций. 28. Понятие потока в языке С++. Стандартные потоки.</p> <p>Примерное практическое задание:</p> <p>1. Составить алгоритм и написать программу: Дан двумерный массив В размером 4x4, состоящий из элементов целого типа. Сформировать одномерный массив, элементами которого являются суммы элементов по столбцам.</p> <p>2. Составить алгоритм и написать программу: Дана матрица М размером 3x3. Все элементы действительного типа. Найти сумму нечетных элементов в каждой строке. Новый массив вывести на экран.</p>
--	--

Критерии оценки экзамена

–«Отлично» - теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, умения сформированы, все предусмотренные программой учебные задания выполнены, качество их выполнения оценено высоко.

–«Хорошо» - теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, некоторые умения сформированы недостаточно, все предусмотренные программой учебные задания выполнены, некоторые виды заданий выполнены с ошибками.

–«Удовлетворительно» - теоретическое содержание курса освоено частично, но пробелы не носят существенного характера, необходимые умения работы с освоенным материалом в основном сформированы, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий выполнено, некоторые из выполненных заданий содержат ошибки.

–«Неудовлетворительно» - теоретическое содержание курса не освоено, необходимые умения не сформированы, выполненные учебные задания содержат грубые ошибки.

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, ВКЛЮЧАЯ АКТИВНЫЕ И
ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ**

№ п/п	Название образовательной технологии (с указанием автора) / активные и интерактивные методы обучения	Цель использования образовательной технологии	Планируемый результат использования образовательной технологии	Описание порядка использования (алгоритм применения) технологии в практической профессиональной деятельности
1	Традиционная технология обучения (Я.А.Коменский и И.Ф.Гербарт)	Организация усвоения учащимися знаний, умений.	На этапе объяснительно-иллюстративного метода.	Формирование знаний, умений и воспроизведение усвоенного знания.
2	Информационно коммуникационная технология (М.В.Моисеева. Е.С.Полат. М.В.Бухаркина)	Обеспечение наглядности.	На протяжении урока: воспроизведение презентации.	Повышение интереса к изучаемой теме, овладение обучающимися первичными навыками работы по данной тематике, снижение уровня затруднения восприятия новой информации
3	Технология электронного обучения (Беляев М.И.)	Использование средств вычислительной техники для контроля знаний.	На заключительном этапе выдаётся домашнее задание с использованием электронного учебника	Контроль знаний, развитие навыков самоконтроля в интерактивном режиме.
4	Игровая технология (Ф. Шиллер)	Активизация познавательной деятельности, приобщение к коллективному взаимодействию для закрепления пройденного материала.	После изучения нового материала: проведение игры «Своя игра по базовым темам программирования на языке программирования»	Закрепление пройденного материала, умение работать в коллективе, развитие интереса к дисциплине

ПЕРЕЧЕНЬ ЛАБОРАТОРНЫХ ЗАНЯТИЙ

Разделы/темы	Темы практических/лабораторных занятий	Количество часов	Требования ФГОС СПО (уметь)
Раздел 1. Введение в программирование		2	
Тема 1.2. Типы данных	Лабораторная работа № 1 Знакомство со средой программирования.	2	У1, У4, У5, У6, У7, У01.2, У09.2, У02.4, У05.3
Раздел 2 Операторы языка программирования		48	
Тема 2.1. Операторы языка программирования	Лабораторная работа № 2,3 Составление программ линейной структуры.	6	У1, У2, У3, У4, У5, У6, У7, У01.3, У01.2, У01.1, У09.2, У02.7, У10.7, У02.1, У02.4, У05.3
	Лабораторная работа № 4,5 Составление программ разветвляющейся структуры.	6	
	Лабораторная работа № 6,7 Составление программ циклической структуры	6	
	Лабораторная работа № 8,9 Обработка одномерных массивов.	6	
	Лабораторная работа № 10,11 Обработка двумерных массивов.	6	
	Лабораторная работа № 12,13 Работа со строками.	6	
	Лабораторная работа № 14,15 Работа с данными типа множество.	4	
	Лабораторная работа № 16,17 Файлы последовательного доступа	4	
	Лабораторная работа № 18,19 Типизированные файлы.	4	
	Лабораторная работа № 18,19 Нетипизированные файлы.	4	
Раздел 3. Модульное программирование		20	
Тема 3.1. Процедуры и функции	Лабораторная работа № 20 Организация процедур.	6	У1, У2, У3, У4, У5, У6, У7, У01.3, У01.2, У01.1, У09.2, У02.7, У10.7, У02.1, У02.4, У05.3
	Лабораторная работа № 21 Организация функций.	6	
	Лабораторная работа № 22 Применение рекурсивных функций.	4	
Тема 3.3. Модульное программирование	Лабораторная работа № 23 Программирование модуля.	2	У1, У2, У3, У4, У5, У6, У7
	Лабораторная работа № 24 Создание библиотеки подпрограмм.	2	
Раздел 4 Основные конструкции языков программирования		10	
Тема 4.1 Указатели.	Лабораторная работа № 25	2	У1, У2, У3, У4,

	Использование указателей для организации связанных списков. Лабораторная работа № 26 Изучение интегрированной среды разработчика. Лабораторная работа № 27,28,29 Создание проекта с использованием компонентов для работы с текстом.	2 6	У5,У6,У7, У01.3, У01.2, У01.1,У09.2, У02.7, У10.7, У02.1, У02.4, У05.3,У04.1,У 04.8
Раздел 5 Основные принципы объектно-ориентированного программирования		58	
Тема 5.1 Основные принципы объектно-ориентированного программирования (ООП)	Лабораторная работа № 30,31 Создание проекта с использованием компонентов ввода и отображения чисел, дат и времени.	6	У1,У2,У3,У4, У5,У6,У7, У01.3, У01.2, У01.1,У09.2, У02.7, У10.7, У02.1, У02.4,У05.3
	Лабораторная работа № 32 События компонентов (элементов управления), их сущность и назначение.	4	
	Лабораторная работа № 33 Создание процедур на основе событий	4	
Тема 5.2 Интегрированная среда разработчика.	Лабораторная работа № 34 Создание проекта с использованием кнопочных компонентов.	4	У1,У2,У3,У4, У5,У6,У7, У01.3, У01.2, У01.1,У09.2, У02.7, У10.7, У02.1, У02.4,У05.3
	Лабораторная работа № 35 Создание проекта с использованием компонентов стандартных диалогов и системы меню.	4	
	Лабораторная работа № 36 Разработка функциональной схемы работы приложения.	4	
Тема 5.3. Визуальное событийно-управляемое программирование	Лабораторная работа № 37 Создание процедур обработки событий. Компиляция и запуск приложения	2	У1,У2,У3,У4, У5,У6,У7, У01.3, У01.2, У01.1,У09.2, У02.7, У10.7, У02.1, У02.4,У05.3
Тема 5.4 Разработка оконного приложения	Лабораторная работа № 38 Разработка оконного приложения с несколькими формами.	4	У1,У2,У3,У4, У5,У6,У7, У01.3, У01.2, У01.1,У09.2, У02.7, У10.7, У02.1, У02.4,У05.3
	Лабораторная работа № 39,40 Разработка игрового приложения.	4	
Тема 5.5 Этапы разработки приложений	Лабораторная работа № 41 Разработка интерфейса приложения.	4	У1,У2,У3,У4, У5,У6,У7, У01.3, У01.2, У01.1,У09.2, У02.7, У10.7,
	Лабораторная работа № 42 Тестирование, отладка приложения.	4	

			У02.1, У02.4,У05.3
Тема 5.6 Иерархия классов.	Лабораторная работа № 43 Классы ООП: виды, назначение, свойства, методы, события.	4	У1,У2,У3,У4, У5,У6,У7,
	Лабораторная работа № 44 Объявления класса.	4	У01.3, У01.2, У01.1,У09.2,
	Лабораторная работа № 45 Создание наследованного класса.	4	У02.7, У10.7, У02.1,
	Лабораторная работа № 46 Программирование приложений.	4	У02.4,У05.3
	Лабораторная работа № 47 Перегрузка методов.	4	
ИТОГО		144	

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ МАРШРУТ

Контрольная точка	Контролируемые разделы (темы) учебной дисциплины	Контролируемые результаты	Оценочные средства	
№1	Раздел I. Введение в программирование	ОК 1,ОК 2,ОК 4, ОК 5,ОК 9, ОК 10,ПК 1.1- ПК 1.5, ПК 1.6 ПК 2.4, ПК 2.5 У1 ,У4, У5,У6,У7, 31,32,33 У01.2, У09.2, У02.4,У05.3 301.3, 301.4, 305.8,310.3, 309.1,302.2	Лабораторная работа № 1 Рубежная контрольная работа №1	1. Защита лабораторной работы 2. Задания контрольной работы №1
№2	Раздел 2 Операторы языка программирования	ОК 1,ОК 2,ОК 4, ОК 5,ОК 9, ОК 10,ПК 1.1- ПК 1.5, ПК 2.4, ПК 2.5 У1,У2,У3,У4,У5,У6 ,У7, 31, 33 У01.3, У01.2, У01.1,У09.2, У02.7, У10.7, У02.1, У02.4,У05.3 301.3, 301.4, 305.8, 302.3, 301.7, 310.3, 309.1,302.2	Лабораторные работы №2-19 Рубежная контрольная работа №2	1. Защита лабораторной работы 2. Задания контрольной работы №2
№3	Раздел 3. Модульное программирование	ОК 1,ОК 2,ОК 4, ОК 5,ОК 9, ОК 10,ПК 1.1- ПК 1.5, ПК 2.4, ПК 2.5 У1,У2,У3,У4,У5,У6 ,У7, 31, 33 У01.3, У01.2, У01.1,У09.2, У02.7, У10.7, У02.1, У02.4,У05.3 301.3, 301.4, 305.8, 302.3,301.7, 310.3,309.1,302.2	Лабораторные работы №20-24 Рубежная контрольная работа №3	1. Защита лабораторной работы 2. Задания контрольной работы №3
№4	Раздел 4 Основные конструкции языков программирования	ОК 1,ОК 2,ОК 4, ОК 5,ОК 9, ОК 10,ПК 1.1- ПК 1.5, ПК 2.4, ПК 2.5 У1,У2,У3,У4,У5,У6 ,У7, 31, 33 У01.3, У01.2, У01.1,У09.2, У02.7,	Лабораторные работы №25-29 Рубежная контрольная работа №4	1. Защита лабораторной работы 2. Задания контрольной работы №4

		У10.7, У02.1, У02.4, У05.3, У04.1, У04.8 301.3, 301.4, 305.8, 302.3, 301.7, 310.3, 309.1, 302.2		
№5	Раздел 5 Основные принципы объектно-ориентированного программирования	ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 9, ОК 10, ПК 1.1- ПК 1.5, ПК 2.4, ПК 2.5 У1, У2, У3, У4, У5, У6, У7, 31, 33 У01.3, У01.2, У01.1, У09.2, У02.7, У10.7, У02.1, У02.4, У05.3 301.3, 301.4, 305.8, 302.3, 301.7, 310.3, 309.1, 302.2	Лабораторные работы №30-47 Рубежная контрольная работа №5	1. Тестовые задания 2. Лабораторная работа
Промежуточная аттестация	Экзамен	ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 9, ОК 10, ПК 1.1- ПК 1.5, ПК 2.4, ПК 2.5 У1, У2, У3, У5, 31, 32, 33 У01.2, У09.2, У02.1, У02.4 301.4, 305.8, 302.3, 301.7, 310.3, 302.2	Экзаменационные билеты	1 Теоретические вопросы по содержанию курса 2. Типовые практико-ориентированные задания

ЛИСТ РЕГИСТРАЦИИ ИЗМЕНЕНИЙ И ДОПОЛНЕНИЙ

№ п/п	Раздел рабочей программы	Краткое содержание изменения/дополнения	Дата, № протокола заседания ПК	Подпись председателя ПК
		Рабочая программа учебной дисциплины ОПЦ 04. «Основы алгоритмизации и программирования» актуализирована. В рабочую программу внесены следующие изменения:		
	3 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	<p>В связи с заключением контрактов со сторонними электронными библиотечными системами ЭБС «Znanium» К-38-22 от 10.08.2022 г. ООО «Знаниум» п. Учебно-методическое и информационное обеспечение реализации программы читать в новой редакции:</p> <p style="text-align: center;">Основная литература</p> <p>1. Гуриков, С. Р. Введение в программирование на языке Visual C# [Электронный ресурс] : учебное пособие / С. Р. Гуриков. — Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2019. — 447 с. — (Высшее образование: Бакалавриат). - Режим доступа: https://znanium.com/read?id=338986 – Загл. с экрана.</p> <p>2. Колдаев, В. Д. Основы алгоритмизации и программирования [Электронный ресурс] : учебное пособие / В. Д. Колдаев ; под ред. проф. Л.Г. Гагариной. — Москва : ИД «ФОРУМ» : ИНФРА-М, 2019. — 414 с. — (Среднее профессиональное образование). - Режим доступа: https://znanium.com/read?id=329679 – Загл. с экрана.</p> <p style="text-align: center;">Дополнительная литература</p> <p>1. Белов, В. В. Алгоритмы и структуры данных [Электронный ресурс] : учебник / В. В. Белов, В. И. Чистякова. - Москва :КУРС, НИЦ ИНФРА-М, 2019. - 240 с.: - (Бакалавриат). - Режим доступа: https://znanium.com/read?id=335510 – Загл. с экрана.</p> <p>2. Программирование на C++ с погружением [Электронный ресурс] : практические задания и примеры кода / авт.-сост. Е. А. Воронцова. - Москва : НИЦ ИНФРА-М, 2016. - 80 с. - Режим доступа: https://znanium.com/read?id=281424 – Загл. с экрана.</p>	14.09.2022 г. Протокол № 1	