



3. KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	Z-IDN-U-402a
Nazwa przedmiotu	Interfejsy aplikacji w środowisku Windows
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Interfaces of Applications in Windows
Obowiązuje od roku akademickiego	2019/2020

USYTUOWANIE MODUŁU W SYSTEMIE STUDIÓW

Kierunek studiów	INŻYNIERIA DANYCH
Poziom kształcenia	I stopień
Profil studiów	Praktyczny
Forma i tryb prowadzenia studiów	Studia niestacjonarne
Zakres	Wszystkie specjalności
Jednostka prowadząca przedmiot	Katedra Informatyki i Matematyki Stosowanej
Koordinator przedmiotu	Dr inż. Sławomir Koczubiej
Zatwierdził	Dr hab. inż. Artur Bartosik, prof. PŚk

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

Przynależność do grupy/bloku przedmiotów	Przedmiot kierunkowy
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	Polski
Usytuowanie modułu w planie studiów - semestr	Semestr IV
Wymagania wstępne	Projektowanie relacyjnych baz danych, Programowanie obiektowe w środowisku Windows
Egzamin (TAK/NIE)	TAK
Liczba punktów ECTS	4

Forma prowadzenia zajęć	wykład	ćwiczenia	laboratorium	projekt	inne
Liczba godzin w semestrze	9		18		

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Kategoria	Symbol efektu	Efekty kształcenia	Odniesienie do efektów kierunkowych
Wiedza	W01	Student zna podstawowe komponenty do budowy graficznego interfejsu programu komputerowego.	ID1_W10 ID1_W11
	W02	Student ma wiedzę na temat technologii organizacji dostępu do baz danych.	ID1_W12
	W03	Student zna i rozumie zasady stosowania komponentów i bibliotek bazodanowych do budowy aplikacji.	ID1_W11
	W04	Student ma podstawową wiedzę na temat generatorów raportów wykorzystujących dane z baz danych.	ID1_W12
Umiejętności	U01	Student potrafi zaprojektować i zbudować program komputerowy, korzystając z gotowych obiektów systemu programistycznego w systemie operacyjnym Windows.	ID1_U09
	U02	Student potrafi opracować program komputerowy obsługujący bazę danych, skompilować go i uruchomić pod kontrolą systemu operacyjnego Windows.	ID1_U09 ID1_U12
	U03	Potrafi opracować aplikację tworzącą raport na podstawie danych przechowywanych w bazie.	ID1_U12
Kompetencje społeczne	K01	Student rozumie potrzebę stałego uzupełniania wiedzy. Posiada kompetencje w zakresie wykorzystania zasobów sieci Internet dla samokształcenia.	ID1_K01
	K02	Student potrafi pracować samodzielnie i w grupie, przyjmując w niej różne role.	ID1_K04

TREŚCI PROGRAMOWE

Forma zajęć	Treści programowe
wykład	1. Wprowadzenie do języka orientowanego obiektowo Kompilatory i środowiska programistyczne dostępne dla systemu operacyjnego Windows. Zmienne i typy. Instrukcje sterujące, tablice i listy. Klasy, obiekty, metody.
	2. Operacje na tekstach, znaki specjalne, przetwarzanie łańcuchów znaków. Aplikacje konsolowe z parametrami. Biblioteki programistyczne w systemie operacyjnym Windows.
	3. Interfejs graficzny, budowa, zadania. Technologie budowy interfejsu graficznego w systemie operacyjnym Windows (Windows Form, WPF lub inne).
	4. Organizacja dostępu do bazy danych. Wybrana technologia i obsługa baz danych.
laboratorium	1. Środowisko programowania. Struktura projektu.
	2. Budowa prostej aplikacji orientowanej obiektowo. Przetwarzanie warunkowe i iteracyjne. Aplikacje przetwarzające łańcuchy znaków. Budowa aplikacji konsolowej z obsługą wywołania parametrycznego. Obsługa parametrów linii poleceń systemu Windows.
	3. Opracowanie aplikacji z graficznym interfejsem użytkownika. Aplikacje sterowane zdarzeniami. Współpraca z plikami. Cechy systemu plików w systemie operacyjnym Windows.
	4. Tworzenie przykładowej bazy danych w wybranym systemie zarządzania relacyjnymi bazami danych. Budowa aplikacji do przeglądania tabeli bazy danych. Edycja danych w tabeli, obsługi powiązanych tabel w bazie danych.

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Symbol efektu	Metody sprawdzania efektów kształcenia (zaznaczyć X)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Inne
W01		X	X			
W02		X	X			
W03		X	X			
W04		X	X			
U01		X	X		X	
U02		X	X		X	
U03		X	X		X	
K01		X	X		X	
K02					X	

FORMA I WARUNKI ZALICZENIA

Forma zajęć	Forma zaliczenia	Warunki zaliczenia
wykład	egzamin	Uzyskanie co najmniej 50% punktów z egzaminu, komentarze na wykładach.
laboratorium	zaliczenie z oceną	Student zdobywa punkty za aktywność na laboratoriach, za wykonanie sprawozdań do wybranych laboratoriów (wg wskazań prowadzącego) oraz za dwa sprawdziany praktyczne przy komputerach. Warunkiem zaliczenia jest uzyskanie 50% punktów.

NAKŁAD PRACY STUDENTA

Bilans punktów ECTS							
Lp.	Rodzaj aktywności	Obciążenie studenta					Jednostka
		W	C	L	P	S	
1.	Udział w zajęciach zgodnie z planem studiów	9		18			h
2.	Inne (konsultacje, egzamin)	4		2			h
3.	Razem przy bezpośrednim udziale nauczyciela akademickiego	33					h
4.	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje przy bezpośrednim udziale nauczyciela akademickiego	1,3					ECTS
5.	Liczba godzin samodzielnej pracy studenta	67					h
6.	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach samodzielnej pracy	2,7					ECTS
7.	Nakład pracy związany z zajęciami o charakterze praktycznym	67					h
8.	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć o charakterze praktycznym	2,7					ECTS
9.	Sumaryczne obciążenie pracą studenta	100					h
10.	Punkty ECTS za moduł <i>1 punkt ECTS=25 godzin obciążenia studenta</i>	4					ECTS

LITERATURA

1. Chappell D., *Zrozumieć platformę .NET*, Helion, Gliwice 2007.
2. Lee W.M., *C# 2008. Warsztat programisty*, Helion, Gliwice 2010.
3. Matulewski J., *C# 3.0 i .NET 3.5. Technologia LINQ*, Helion, Gliwice 2008.
4. Michelsen K., *Język C#. Szkoła programowania*, Helion, Gliwice 2007.