



WYDZIAŁ	Wydział Elektrotechniki i Informatyki
KIERUNEK	elektronika i telekomunikacja
SPECJALNOŚĆ	Przedmiot kierunkowy
FORMA I STOPIEŃ STUDIÓW	studia stacjonarne pierwszego stopnia

KARTA PRZEDMIOTU

NAZWA PRZEDMIOTU	Języki programowania wys. poziomu
Nauczyciel odpowiedzialny za przedmiot: dr. inż. Grzegorz Dec	
Kontakt dla studentów: tel. 0-17-8651486 e-mail: gdec@prz-rzeszow.pl	
Nauczyciel/e prowadzący:	
Katedra/Zakład/Studium Katedra Informatyki i Automatyki	

Semestr	całkowita liczba godzin	W	C	L	P (S)	ECTS
3	45	30		15		3

PRZEDMIOTY POPRZEDZAJĄCE WRAZ Z WYMAGANIAMI

Metodyki i techniki programowania

TREŚCI KSZTAŁCENIA WG PROWADZONYCH RODZAJÓW ZAJĘĆ	LICZBA GODZIN
Wykład: 1. Modelowanie obiektowe w języku UML. 2. Programowanie obiektowe. Metody kompozycji programu i sterowanie instrukcjami oraz tworzenie interfejsów graficznych. 3. Obsługa interfejsów komunikacyjnych. 4. Programowanie sieciowe. 5. Programowanie urządzeń elektronicznych. 6. Podstawy języka Java. 7. Zasady budowy dokumentów. Konstruowanie i wykorzystywanie znaczników. 8. Zastosowania znaczników do tworzenia plików konfiguracyjnych urządzeń oraz do tworzenia systemów informacyjnych. 9. Języki skryptowe. Zasady kompozycji programu i sterowania instrukcjami w języku JavaScript. 11. Dynamiczna obsługa działań użytkownika i zdarzeń – zastosowanie do tworzenia dynamicznych systemów informacyjnych.	30
Ćwiczenia:	

Laboratorium ----- 1. Diagramy klas UML. Generowanie kodu Java. 2. Diagramy sekwencji. Implementacja dynamiki obiektów. 3. Kolekcje w języku Java. 4. Komunikacja sieciowa w środowisku Java. 5. Dokumenty XML. Walidacja dokumentów. 6. Tworzenie GUI w języku XHTML. 7. JavaScript i DOM - dynamiczny HTML.	15
Dyżury dydaktyczne (konsultacje): w terminach podanych w harmonogramie pracy jednostki	
EFEKTY KSZTAŁCENIA - UMIEJĘTNOŚCI KSZTAŁCENIA	
Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje: doboru języka programowania do rozwiązywania problemów w zakresie oprogramowania sprzętu i usług; wytwarzania oprogramowania w zakresie poznanych języków programowania; specyfikowania podstawowych wymagań dla informatyków w zakresie oprogramowania (tworzenia interfejsów); tworzenia i wbudowywania serwisów informacyjnych do urzędów oraz odpowiedniego ich oprogramowania i konfigurowania.	

FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU (RODZAJU ZAJĘĆ)
Laboratorium: uczestniczenie w zajęciach, sprawozdania Wykład: zaliczenie testu

WYKAZ LITERATURY PODSTAWOWEJ
1. Joseph Schmuller "UML dla każdego", Helion, 2003 2. Bruce Eckel "Thinking in Java. Edycja polska. Wydanie IV", Helion 2006 3. Przemysław Kazienko, Krzysztof Gwiazda "XML na poważnie", Helion, 2002 4. Bryan Pfaffenberger, Steven M. Schafer, Chuck White, Bill Karow "HTML, XHTML i CSS. Biblia", Helion, 2005 5. Shelley Powers "JavaScript. Wprowadzenie", Helion, 2007

WYKAZ LITERATURY UZUPEŁNIAJĄCEJ

Podpis nauczyciela odpowiedzialnego za przedmiot	
Podpis kierownika katedry (zakładu/studium)	
Data i podpis dziekana właściwego wydziału	