



СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ ОБ'ЄКТНО-ОРІЄНТОВАНЕ ПРОГРАМУВАННЯ

(назва навчальної дисципліни)

Ступінь вищої освіти: бакалавр
Спеціальність: 123 Комп'ютерна інженерія;
Освітньо-професійна програма: Розробка ігор та інтерактивних медіа у віртуальній реальності

Викладач: Слушна Наталя Василівна, старший викладач кафедри Комп'ютерної інженерії;
Кафедра: Комп'ютерної інженерії

Профайл викладача **Контактна інформація:**
Моб. тел: +38 048 7209173
natalia.slushnaya@cloud.onaft.edu.ua
u.ua

1. Загальна інформація

Тип дисципліни - вибіркова **Мова викладання** – українська

Навчальна дисципліна викладається для студентів денної форми навчання на другому курсі у третьому семестрі та для студентів заочної форми навчання на другому курсі у третьому семестрі.

Кількість кредитів – 4,5__ , годин - 135__

Аудиторні заняття, годин:	всього	лекції	лабораторні
денна	60	30	30
заочна	12	6	6
Самостійна робота, годин	Денна - 75		Заочна - 123

Розклад занять

2. Анотація навчальної дисципліни

Предметом вивчення навчальної дисципліни є теоретичні основи Об'єктно-орієнтованого програмування.

Міждисциплінарні зв'язки: вивчення дисципліни «Об'єктно-орієнтоване програмування», ґрунтується на знаннях та вміннях, які студенти отримали під час вивчення дисциплін: «Дискретна математика», «Математична логіка», «Програмування» «Архітектура комп'ютерів» та забезпечує курсове та дипломне проектування, дисципліни: «Системне програмне забезпечення», «Комп'ютерна графіка та цифрові обробки сигналів», «Технології доступу до загальних об'єктів».

3. Мета навчальної дисципліни

Мета дисципліни : ознайомлення студентів з принципами об'єктно-орієнтованого програмування на прикладі мови С#.

Завдання курсу: студенти повинні отримати знання по об'єктно-орієнтованому підходу до програмування і набути практичних навичок у використанні об'єктно-орієнтованих інструментів програмування..

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен

знати:

- про стилі програмування, про об'єктно-орієнтоване програмування, про методи проектування об'єктно-орієнтованих програм, про об'єктно-орієнтовані мови програмування і візуальне програмування, про об'єктно-орієнтований підхід до програмування;
- знати що таке клас і об'єкт, основні принципи об'єктно-орієнтованого програмування, принципи побудови класів, критерії перевірки правильності побудови класів, основні тенденції в області розвитку технологій об'єктно-орієнтованого програмування.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен

вміти:

- в ході виконання лабораторного зайняття продемонструвати практичні навички у використанні об'єктно-орієнтованих інструментів програмування;
- використати сучасні методи об'єктно-орієнтованого програмування при кодуванні програмних систем різного рівня складності.

4. Програмні компетентності та результати навчання за дисципліною

5.Зміст навчальної дисципліни

6. Система оцінювання та інформаційні ресурси

Види контролю: поточний, підсумковий.

[Нарахування балів](#)

[Інформаційні ресурси](#)

7. Політика навчальної дисципліни

Політика всіх навчальних дисциплін в ОНАХТ є уніфікованою та визначена з урахуванням законодавства України, вимог [ISO 9001:2015](#), «[Положення про академічну доброчесність в ОНАХТ](#)» та «[Положення про організацію освітнього процесу](#)».

Викладач _____ Н. В. Слушна
підпис

Завідувач кафедри _____ С.В. Артеменко
підпис

