



<b>WYDZIAŁ</b>	
<b>KIERUNEK</b>	elektronika i telekomunikacja
<b>SPECJALNOŚĆ</b>	Przedmiot kierunkowy
<b>FORMA I STOPIEŃ STUDIÓW</b>	studia stacjonarne pierwszego stopnia

### KARTA PRZEDMIOTU

<b>NAZWA PRZEDMIOTU</b>	<b>Języki programowania wys. poziomu</b>
<b>Nauczyciel odpowiedzialny za przedmiot: dr. inż. Grzegorz Dec</b>	
<b>Kontakt dla studentów: tel. 0-17-8651486</b> <span style="float: right;"><b>e-mail: gdec@prz-rzeszow.pl</b></span>	
<b>Nauczyciel/e prowadzący:</b>	
<b>Katedra/Zakład/Studium Katedra Informatyki i Automatyki</b>	

Semestr	całkowita liczba godzin	W	C	L	P (S)	ECTS
4	30	15		15		4

### PRZEDMIOTY POPRZEDZAJĄCE WRAZ Z WYMAGANIAMI

**Metodyki i techniki programowania**

<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA WG PROWADZONYCH RODZAJÓW ZAJĘĆ</b>	<b>LICZBA GODZIN</b>
<b>Wykład:</b> 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.	15
<b>Ćwiczenia:</b>	

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
<b>Dyżury dydaktyczne (konsultacje):</b> w terminach podanych w harmonogramie pracy jednostki	
<b>EFEKTY KSZTAŁCENIA - UMIEJĘTNOŚCI KSZTAŁCENIA</b>	
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 urzędzeń oraz odpowiedniego ich oprogramowania i konfigurowania.	

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

<b>WYKAZ LITERATURY PODSTAWOWEJ</b>
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

<b>WYKAZ LITERATURY UZUPEŁNIAJĄCEJ</b>

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