

POLITECHNIKA KRAKOWSKA IM. TADEUSZA KOŚCIUSZKI

KARTA PRZEDMIOTU

obowiązuje studentów rozpoczynających studia w roku akademickim 2022/2023

Wydział Mechaniczny

Kierunek studiów: Informatyka Stosowana

Profil: Ogólnoakademicki

Forma studiów: stacjonarne

Kod kierunku: S

Stopień studiów: II

Specjalności: Bez specjalności

1 INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

NAZWA PRZEDMIOTU	Programowanie obiektowe II
NAZWA PRZEDMIOTU W JĘZYKU ANGIELSKIM	Object-oriented programming II
KOD PRZEDMIOTU	WM INFST oIIS B10 22/23
KATEGORIA PRZEDMIOTU	Przedmioty kierunkowe
LICZBA PUNKTÓW ECTS	4.00
SEMESTRY	1

2 RODZAJ ZAJĘĆ, LICZBA GODZIN W PLANIE STUDIÓW

SEMESTR	WYKŁAD	ĆWICZENIA	LABORATORIUM	LABORATORIUM KOMPUTERO- WE	PROJEKT	SEMINARIUM
1	15	0	0	30	15	0

3 CELE PRZEDMIOTU

Cel 1 Przekazanie wiedzy i umiejętności z zakresu zaawansowanego programowania obiektowego

4 WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

5 EFEKTY KSZTAŁCENIA

EK1 Wiedza Student zna i rozumie wzorce projektowe programowania obiektowego.

EK2 Wiedza Student zna i rozumie cele i metody refaktoryzacji kodu.

EK3 Wiedza Student zna i rozumie cele i metody testowania kodu obiektowego.

EK4 Umiejętności Student potrafi zastosować zdobytą wiedzę do programowania zaawansowanych aplikacji obiektowych.

6 TREŚCI PROGRAMOWE

PROJEKT		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
P1	Wybór tematyki projektu własnego. Specyfikacja wymagań funkcjonalnych i нефункциональных, określenie docelowej platformy oraz języka i środowiska programowania. Wykonanie projektu aplikacji: określenie przypadków użycia, wykonanie niezbędnych diagramów UML. Implementacja aplikacji mobilnej w wybranym środowisku programowania z uwzględnieniem wymaganych funkcjonalności oraz obsługą sytuacji wyjątkowych. Równoczesne przygotowywanie i przeprowadzanie testów jednostkowych i integracyjnych. Przygotowanie w wybranym systemie i prezentacja dokumentacji projektowej. Prezentacja projektu i zaliczenie	15

WYKŁAD		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN

WYKŁAD		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
W1	Wykład wstępny, wprowadzenie do zajęć, zasady oceniania z przedmiotu, plan wykładów, laboratoriów i projektów. Wprowadzenie do środowiska programistycznego i wybranego języka programowania obiektowego. Wprowadzenie do składni języka, standardy organizacji kodu. Korzystanie z zewnętrznych bibliotek i modułów, typy danych, instrukcje. Obiektowość: klasy, dziedziczenie, polimorfizm. Wzorce projektowe wprowadzenie. Wzorce i antywzorce. Przykłady w wybranych językach programowania obiektowego. Antywzorce implementacyjne i wzorce konstrukcyjne. Przykłady w wybranych językach programowania obiektowego. Wzorce projektowe strukturalne i czynnościowe. Przykłady w wybranych językach programowania obiektowego. Testowanie oprogramowania. Rodzaje testów, błędy, aksjomaty testowania, cele i poziomy testowania. Testy jednostkowe, integracyjne, systemowe i akceptacyjne. Metodyki i pokrycie kodu testami. Refaktoryzacja. Definicja, koszt i zastosowanie. Typy przekształceń, przykre zapachy w kodzie (m.in. Duplicated Code, Long Method, Large Class itp.) Metryki obiektowe - Złożoność cyklomatyczna McCabe'a, Zestaw MOOD, Metryki Chidamber&Kemerer, Metryki R. C. Martina, Prawo Demeter. Programowanie aspektowe - Rozdział zagadnień (ang. Separation of Concerns), Elementy języka AspectJ, Inne implementacje AOP	15

LABORATORIUM KOMPUTEROWE		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
K1	Podstawy obsługi środowiska programistycznego (np. PyCharm). Podstawy składni języka obiektowego (np. Python): Operatory, typy liczbowe i tekstowe. Kolejne funkcjonalności środowiska programistycznego, oraz z języka programowania: instrukcje warunkowe, pętle, Comprehensions, zasady definiowania funkcji i obsługa pakietów i modułów. Zasady programowania obiektowego w wybranym języku (np. Pythonie). Wzorec projektowy Metoda Wytwórcza (Factory Pattern) i Fabryka Abstrakcyjna (Abstract Factory) Wzorec projektowy kreacyjny Budowniczy (ang. Builder Pattern) Wzorce projektowe kreacyjne Prototyp (ang. Prototype pattern) i Singleton (ang. Singleton Pattern) Wzorce strukturalne Adapter (ang. Adapter Pattern) i Dekorator (ang. Decorator Pattern) Wzorce strukturalne Most (ang. Bridge Pattern) i Fasada (ang. Faade Pattern) Wzorce strukturalne Pylek (ang. Flyweight), MVC (ang. Model-View-Controler Pattern) i Pełnomocnik (ang. Proxy Pattern) Wzorce czynnościowe Łańcuch Odpowiedzialności (ang. Chain of responsibility Pattern) i Polecenie (ang. Command Pattern) Wzorce czynnościowe Obserwator (ang. Observer Pattern) i Stan (ang. State Pattern) Wzorce czynnościowe Interpreter (ang. Interpreter Pattern) i Strategia (Strategy Pattern) Wzorce czynnościowe Pamiętka (ang. Memento), Iterator (ang. Iterator Pattern) i Szablon (ang. Template Pattern) Testowanie jednostkowe w Pythonie. Zapoznanie się z istniejącymi Framworkami do testów jednostkowych. Przeprowadzenie prosty testów. Zaawansowane testowanie, testy po stronie systemu kontroli wersji. Refaktoryzacja. Odnajdowanie i poprawianie przykrych zapachów w kodzie	30

7 NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

N1 Wykłady

N2 Ćwiczenia laboratoryjne

N3 Ćwiczenia projektowe

8 OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA

FORMA AKTYWNOŚCI	ŚREDNIA LICZBA GODZIN NA ZREALIZOWANIE AKTYWNOŚCI
Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:	
Godziny wynikające z planu studiów	60
Konsultacje przedmiotowe	4
Egzaminy i zaliczenia w sesji	0
Godziny bez udziału nauczyciela akademickiego wynikające z nakładu pracy studenta, w tym:	
Przygotowanie się do zajęć, w tym studiowanie zalecanej literatury	16
Opracowanie wyników	0
Przygotowanie raportu, projektu, prezentacji, dyskusji	40
SUMARYCZNA LICZBA GODZIN DLA PRZEDMIOTU WYNIKAJĄCA Z CAŁEGO NAKŁADU PRACY STUDENTA	120
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	4.00

9 SPOSOBY OCENY

OCENA FORMUJĄCA

F1 Test z wykładu

F2 Ćwiczenie praktyczne

F3 Projekt indywidualny

OCENA PODSUMOWUJĄCA

P1 Średnia ważona ocen formujących

WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

W1 Pozytywna ocena z wykładu

W2 Pozytywne oceny z laboratoriów

W3 Pozytywne oceny z projektów

W4 Obecność studenta na min. 75% zajęć laboratoryjnych

KRYTERIA OCENY

EFEKT KSZTAŁCENIA 1	
NA OCENĘ 2.0	Student nie spełnia wymagań zaliczenia tego efektu
NA OCENĘ 3.0	Student uzyskał powyżej 50% punktów z zaliczenia wykładów Student zna i rozumie podstawowe wzorce projektowe programowania obiektowego.
NA OCENĘ 3.5	Student uzyskał powyżej 60% punktów z zaliczenia wykładów
NA OCENĘ 4.0	Student uzyskał powyżej 70% punktów z zaliczenia wykładów
NA OCENĘ 4.5	Student uzyskał powyżej 80% punktów z zaliczenia wykładów
NA OCENĘ 5.0	Student uzyskał powyżej 90% punktów z zaliczenia wykładów Student zna i rozumie w stopniu zaawansowany wzorce projektowe programowania obiektowego.
EFEKT KSZTAŁCENIA 2	
NA OCENĘ 2.0	Student nie spełnia wymagań zaliczenia tego efektu
NA OCENĘ 3.0	Student uzyskał powyżej 50% punktów z zaliczenia wykładów Student zna i rozumie w podstawowym zakresie cele i metody refaktoryzacji kodu.
NA OCENĘ 3.5	Student uzyskał powyżej 60% punktów z zaliczenia wykładów
NA OCENĘ 4.0	Student uzyskał powyżej 70% punktów z zaliczenia wykładów
NA OCENĘ 4.5	Student uzyskał powyżej 80% punktów z zaliczenia wykładów
NA OCENĘ 5.0	Student uzyskał powyżej 90% punktów z zaliczenia wykładów Student zna i rozumie w zaawansowany stopniu cele i metody refaktoryzacji kodu.
EFEKT KSZTAŁCENIA 3	
NA OCENĘ 2.0	Student nie spełnia wymagań zaliczenia tego efektu
NA OCENĘ 3.0	Student uzyskał powyżej 50% punktów z zaliczenia wykładów. Student zna i rozumie w elementarnym stopniu cele i metody testowania kodu obiektowego.
NA OCENĘ 3.5	Student uzyskał powyżej 60% punktów z zaliczenia wykładów.
NA OCENĘ 4.0	Student uzyskał powyżej 70% punktów z zaliczenia wykładów.
NA OCENĘ 4.5	Student uzyskał powyżej 80% punktów z zaliczenia wykładów.
NA OCENĘ 5.0	Student uzyskał powyżej 90% punktów z zaliczenia wykładów. Student zna i rozumie w zaawansowanym stopniu cele i metody testowania kodu obiektowego.
EFEKT KSZTAŁCENIA 4	
NA OCENĘ 2.0	Student nie spełnia wymagań zaliczenia tego efektu

NA OCENĘ 3.0	Student uzyskał powyżej 50% punktów z zajęć laboratoryjnych i projektowych. Student potrafi zastosować w elementarnym stopniu zdobytą wiedzę do programowania zaawansowanych aplikacji obiektowych.
NA OCENĘ 3.5	Student uzyskał powyżej 60% punktów z zajęć laboratoryjnych i projektowych.
NA OCENĘ 4.0	Student uzyskał powyżej 70% punktów z zajęć laboratoryjnych i projektowych.
NA OCENĘ 4.5	Student uzyskał powyżej 80% punktów z zajęć laboratoryjnych i projektowych.
NA OCENĘ 5.0	Student uzyskał powyżej 90% punktów z zajęć laboratoryjnych i projektowych. Student potrafi zastosować w zaawansowanym stopniu zdobytą wiedzę do programowania zaawansowanych aplikacji obiektowych.

10 MACIERZ REALIZACJI PRZEDMIOTU

EFEKT KSZTAŁCENIA	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO SZCZEGÓŁOWYCH EFEKTÓW ZDEFINIOWANYCH DLA PROGRAMU	CELE PRZEDMIOTU	TREŚCI PROGRAMOWE	NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE	SPOSOBY OCENY
EK1	K2_W16 K2_W20 M2_K01	Cel 1	P1 W1 K1	N1 N2 N3	F1 F2 F3 P1
EK2	K2_W16 K2_W20 M2_K01	Cel 1	P1 W1 K1	N1 N2 N3	F1 F2 F3 P1
EK3	K2_W16 K2_W20 M2_K01	Cel 1	P1 W1 K1	N1 N2 N3	F1 F2 F3 P1
EK4	K2_U21 K2_U22 M2_K01	Cel 1	P1 W1 K1	N1 N2 N3	F1 F2 F3 P1

11 WYKAZ LITERATURY

LITERATURA PODSTAWOWA

- [1] | **Mark Lutz** — *Python. Wprowadzenie. Wydanie V*, , 2020, Helion
- [2] | **E.Gamma, R. Helm, R. Johnson, J. Vlissides** — *Wzorce projektowe. Elementy oprogramowania obiektowego wielokrotnego użytku*, , 2010, Helion

[3] | Aleksander Shvets — *WZORCE PROJEKTOWE. Nowoczesny podręcznik*, , 2020,

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA

[1] | Kamon Ayeva, Sakis Kasampalis — *Mastering Python Design Patterns - Second Edition*, , 2018, Helion

[2] | Dr. Edward Lavieri — *Hands-On Design Patterns with Java*, , 2019, Packt Publishing

[3] | Dmitri Nesteruk — *Wzorce projektowe w .NET Core 3. Projektowanie zorientowane obiektowo z wykorzystaniem C# i F#*, , 2021, Helion

LITERATURA DODATKOWA

[1] | Andrzej Kierzkowski, Marek Gawryszewski — *Python. Ćwiczenia praktyczne*, , 2017, Helion

12 INFORMACJE O NAUCZYCIELACH AKADEMICKICH

OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA KARTĘ

dr inż. Paweł Lempa (kontakt: plempa@pk.edu.pl)

OSOBY PROWADZĄCE PRZEDMIOT

1 pracownicy Instytutu Informatyki Stosowanej (kontakt:)

13 ZATWIERDZENIE KARTY PRZEDMIOTU DO REALIZACJI

(miejscowość, data)

(odpowiedzialny za przedmiot)

(dziekan)

PRZYJMUJĘ DO REALIZACJI (data i podpisy osób prowadzących przedmiot)

.....