

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: I

Specjalności: Bez specjalności- blok A,Bez specjalności- blok B

1 INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

NAZWA PRZEDMIOTU	Programowanie aplikacji serwerowych i rozproszonych Java
NAZWA PRZEDMIOTU W JĘZYKU ANGIELSKIM	
KOD PRZEDMIOTU	WM INFST oIS B9 22/23
KATEGORIA PRZEDMIOTU	Przedmioty kierunkowe
LICZBA PUNKTÓW ECTS	2.00
SEMESTRY	6

2 RODZAJ ZAJĘĆ, LICZBA GODZIN W PLANIE STUDIÓW

SEMESTR	WYKŁAD	ĆWICZENIA	LABORATORIUM	LABORATORIUM KOMPUTERO- WE	PROJEKT	SEMINARIUM
6	15	0	0	15	0	0

3 CELE PRZEDMIOTU

Cel 1 Przekazanie wiedzy i umiejętności z zakresu budowy aplikacji serwerowych i rozproszonych w technologii Java

4 WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

- 1 Znajomość w stopniu podstawowym języka Java
- 2 Znajomość w stopniu podstawowym technik webowych

5 EFEKTY KSZTAŁCENIA

EK1 Wiedza Absolwent zna i rozumie technologie programistyczne, metody projektowania i tworzenia aplikacji oraz języki programowania wymagane do budowy aplikacji serwerowych i rozproszonych w technologii Java.

EK2 Umiejętności Absolwent potrafi zastosować metody budowy aplikacji serwerowych i rozproszonych do rozwiązania postawionego prostego problemu programistycznego, w tym dobrać niezbędne biblioteki oraz sposób komunikacji z użytkownikiem.

EK3 Umiejętności Absolwent potrafi zaprojektować i zbudować prostą aplikację zgodnie z zasadami budowy aplikacji serwerowych i rozproszonych, wykorzystując informacje pozyskane z literatury, dokumentacji oraz serwisów internetowych; potrafi ocenić przydatność poszczególnych technik programowania do rozwiązania postawionego problemu programistycznego.

EK4 Kompetencje społeczne Absolwent jest gotów do ciągłego dokształcania się podnoszenia swoich kompetencji zawodowych i społecznych w zakresie i poszukiwania aktualnych rozwiązań w zakresie technik programowania aplikacji serwerowych i rozproszonych w warunkach szybko postępującego rozwoju informatyki.

6 TREŚCI PROGRAMOWE

LABORATORIUM KOMPUTEROWE		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
K1	Utworzenie plików konfiguracyjnych i budowa prostej aplikacji z wykorzystaniem Spring Boot.	3
K2	Budowa aplikacji według wzorca MVC Utworzenie połączenia z bazą relacyjną Utworzenie połączenia z bazą nierelacyjną Przygotowanie i wykonanie testów aplikacji z użyciem JUnit, Mockito itp.	6
K3	Budowa RESTFul API z wykorzystaniem dostępnych narzędzi	6

WYKŁAD		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN

WYKŁAD		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
W1	Wprowadzenie do budowy aplikacji serwerowych z wykorzystaniem Spring Boot. Podstawy technologii Java Spring: JPA, data repositories, wzorzec MVC. Podstawy i praktyczne aspekty techniki dependency injection. Obiekty zarządzane (beans): zastosowanie, cykl życia. Tworzenie modułów według architektury MVC: modele, widoki, kontrolery. Środowisko Spring Framework: konfiguracja, profile, zewnętrzne właściwości. Obsługa protokołu i żądań HTTP. Modelowanie danych JPA za pomocą Spring i Hibernate. Realizacja operacji CRUD. Walidacja danych i obsługa błędnych żądań.	5
W2	Charakterystyka i zastosowania biblioteki Lombok. Techniki testowania aplikacji Spring: JUnit, Mockito, Integration tests, wtyczki typu Failsafe. Budowa aplikacji wielojęzycznych. Wprowadzenie do technologii Docker, w tym użycie kontenerów i obrazów. Współpraca z bazą danych relacyjną na przykładzie MySQL lub równoważnej oraz nierelacyjną na przykładzie MongoDB lub równoważnej. Technika reactive programming i technologia Spring WebFlux. Wprowadzenie do tworzenia serwisów RESTFul. Narzędzia typu Swagger. Inne technologie i narzędzia Spring: MVC Content Negotiation, MVC REST Docs, JMS Messaging	10

7 NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

N1 Wykłady

N2 Ćwiczenia laboratoryjne

8 OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA

FORMA AKTYWNOŚCI	ŚREDNIA LICZBA GODZIN NA ZREALIZOWANIE AKTYWNOŚCI
Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:	
Godziny wynikające z planu studiów	30
Konsultacje przedmiotowe	6
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	0
zapoznajowanie się z instrukcjami do ćwiczeń laboratoryjnych	8
SUMARYCZNA LICZBA GODZIN DLA PRZEDMIOTU WYNIKAJĄCA Z CAŁEGO NAKŁADU PRACY STUDENTA	60
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	2.00

9 SPOSOBY OCENY

OCENA FORMUJĄCA

F1 Test z wykładu

F2 Kody źródłowe z zajęć laboratoryjnych

F3 Testy na zajęciach laboratoryjnych

OCENA PODSUMOWUJĄCA

P1 Średnia ważona ocen formujących

WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

W1 Pozytywny wynik testu z wykładu (powyżej 50% punktów)

W2 Pozytywny wynik laboratoriów (powyżej 50% punktów za kody źródłowe i testy)

W3 Obecność na min. 75% zajęć laboratoryjnych, w tym max. 1 nieobecność nieusprawiedliwiona

W4 Wszelkie niedotrzymania terminów skutkują obniżeniem liczby punktów.

OCENA AKTYWNOŚCI BEZ UDZIAŁU NAUCZYCIELA

B1 Testy na zajęciach laboratoryjnych.

KRYTERIA OCENY

EFEKT KSZTAŁCENIA 1	
NA OCENĘ 2.0	Student uzyskał do 50 % punktów z testu zaliczeniowego z wykładów
NA OCENĘ 3.0	Student uzyskał więcej niż 50 %, do 60 % włącznie punktów z testu zaliczeniowego z wykładów
NA OCENĘ 3.5	Student uzyskał więcej niż 60 %, do 70 % włącznie punktów z testu zaliczeniowego z wykładów.
NA OCENĘ 4.0	Student uzyskał więcej niż 70 %, do 80 % włącznie punktów z testu zaliczeniowego z wykładów.
NA OCENĘ 4.5	Student uzyskał więcej niż 80 %, do 90 % włącznie punktów z testu zaliczeniowego z wykładów.
NA OCENĘ 5.0	Student uzyskał więcej niż 90 % punktów z testu zaliczeniowego z wykładów.
EFEKT KSZTAŁCENIA 2	
NA OCENĘ 2.0	Student uzyskał do 50 % punktów z zaliczeń testów na ćwiczeniach laboratoryjnych.
NA OCENĘ 3.0	Student uzyskał więcej niż 50 %, do 60 % włącznie punktów z zaliczeń testów na ćwiczeniach laboratoryjnych.
NA OCENĘ 3.5	Student uzyskał więcej niż 60 %, do 70 % włącznie punktów z zaliczeń testów na ćwiczeniach laboratoryjnych.
NA OCENĘ 4.0	Student uzyskał więcej niż 70 %, do 80 % włącznie punktów z zaliczeń testów na ćwiczeniach laboratoryjnych.
NA OCENĘ 4.5	Student uzyskał więcej niż 80 %, do 90 % włącznie punktów z zaliczeń testów na ćwiczeniach laboratoryjnych.
NA OCENĘ 5.0	Student uzyskał powyżej 90 % punktów z zaliczeń testów na ćwiczeniach laboratoryjnych.
EFEKT KSZTAŁCENIA 3	
NA OCENĘ 2.0	Student spełnia mniej niż 2 z 6 wymagań na ocenę 5.0
NA OCENĘ 3.0	Student spełnia 2 z 6 wymagań na ocenę 5.0
NA OCENĘ 3.5	Student spełnia 3 z 6 wymagań na ocenę 5.0
NA OCENĘ 4.0	Student spełnia 4 z 6 wymagań na ocenę 5.0
NA OCENĘ 4.5	Student spełnia 5 z 6 wymagań na ocenę 5.0

NA OCENĘ 5.0	Student potrafi poprawnie: (1)stworzyć pliki konfiguracyjne i zbudować prostą aplikację z wykorzystaniem Spring Boot, (2)zbudować aplikacji według wzorca MVC, (3)zbudować aplikacji łączącą się z bazą relacyjną, (4)zbudować aplikacji łączącą się z bazą nierelacyjną, (5)przygotowanie i wykonać testy aplikacji z użyciem JUnit, Mockito itp, (6)zbudować RESTFul API z wykorzystaniem dostępnych narzędzi
EFEKT KSZTAŁCENIA 4	
NA OCENĘ 2.0	Student uzyskał do 50% punktów za kody źródłowe z ćwiczeń laboratoryjnych, umieszczane w zdalnym repozytorium.
NA OCENĘ 3.0	Student uzyskał więcej niż 50 %, do 60 % włącznie punktów za kody źródłowe z ćwiczeń laboratoryjnych, umieszczane w zdalnym repozytorium.
NA OCENĘ 3.5	Student uzyskał więcej niż 60 %, do 70 % włącznie punktów za kody źródłowe z ćwiczeń laboratoryjnych, umieszczane w zdalnym repozytorium.
NA OCENĘ 4.0	Student uzyskał więcej niż 70 %, do 80 % włącznie punktów za kody źródłowe z ćwiczeń laboratoryjnych, umieszczane w zdalnym repozytorium.
NA OCENĘ 4.5	Student uzyskał więcej niż 80 %, do 90 % włącznie punktów za kody źródłowe z ćwiczeń laboratoryjnych, umieszczane w zdalnym repozytorium.
NA OCENĘ 5.0	Student uzyskał powyżej 90% punktów za kody źródłowe z ćwiczeń laboratoryjnych, umieszczane w zdalnym repozytorium.

10 MACIERZ REALIZACJI PRZEDMIOTU

EFEKT KSZTAŁCENIA	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO SZCZEGÓŁOWYCH EFEKTÓW ZDEFINIOWANYCH DLA PROGRAMU	CELE PRZEDMIOTU	TREŚCI PROGRAMOWE	NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE	SPOSOBY OCENY
EK1	K1_W19 K1_W23 K1_W26	Cel 1	W1 W2	N1	F1 P1
EK2	K1_U01 K1_U21	Cel 1	K1 K2 K3	N2	F3 P1
EK3	K1_U18 K1_U28	Cel 1	K1 K2 K3	N2	F2 F3 P1
EK4	K1_K01 K1_K08	Cel 1	K1 K2 K3 W1 W2	N1 N2	F2 P1

11 WYKAZ LITERATURY

LITERATURA PODSTAWOWA

- [1] | **J Sharma, Ashish Sarin** — *Spring Framework. Wprowadzenie do tworzenia aplikacji. Wydanie II*, , 2015, Helion
- [2] | **Craig Walls** — *Spring w akcji. Wydanie V*, , 2019, Helion

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA

- [1] | **Felipe Gutierrez** — *Wprowadzenie do Spring Framework dla programistów Java*, , 2015, Helion
- [2] | **Luciano Manelli, Giulio Zambon** — *Beginning Jakarta EE Web Development: Using JSP, JSF, MySQL, and Apache Tomcat for Building Java Web Applications 3rd ed*, , 2020, Apress

LITERATURA DODATKOWA

- [1] | **Scott Oaks** — *Wydażność Javy. Szczegółowe porady dotyczące programowania i strojenia aplikacji w Javie. Wydanie II*, , 2020, Helion
- [2] | **Chris Richardson** — *Mikroserwisy. Wzorce z przykładami w języku Java*, , 2020, Helion

12 INFORMACJE O NAUCZYCIELACH AKADEMICKICH

OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA KARTĘ

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

OSOBY PROWADZĄCE PRZEDMIOT

- 1 dr inż. Paweł Lempa (kontakt: pawel.lempe@pk.edu.pl)
- 2 dr hab. inż. Grzegorz Filo (kontakt: grzegorz.filo@pk.edu.pl)
- 3 pracownicy Katedry Informatyki Stosowanej (kontakt: mail@example.com)

13 ZATWIERDZENIE KARTY PRZEDMIOTU DO REALIZACJI

(miejscowość, data)

(odpowiedzialny za przedmiot)

(dziekan)

PRZYJMUJĘ DO REALIZACJI (data i podpisy osób prowadzących przedmiot)

.....

.....

.....