

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования

«ДАГЕСТАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Факультет математики и компьютерных наук

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

*Java – программирование*

Кафедра дискретной математики и информатики  
факультета математики и компьютерных наук

**Образовательная программа**

**02.03.02 - Фундаментальная информатика и информационные  
технологии**

Профиль подготовки

Информатика и компьютерные науки

Уровень высшего образования

**бакалавриат**

Форма обучения

**очная**

Статус дисциплины: вариативная по выбору

Махачкала, 2017

Рабочая программа дисциплины «Java – программирование» составлена в 2017 году в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 02.03.02- Фундаментальная информатика и информационные технологии (уровень бакалавриат) от 12 марта 2015г. № 224.

Разработчик: кафедра дискретной математики и информатики,  
канд. физ.-мат. наук, доцент Якубов А.З.

Рабочая программа дисциплины одобрена:

на заседании кафедры от 5 мая 2017 г., протокол № 9

Зав. кафедрой Магомедов А.М.

(подпись)

на заседании Методического совета факультета математики и компьютерных наук от 19 мая 2017 г., протокол № 9.

Председатель Меджидов З.Г.

(подпись)

Рабочая программа дисциплины согласована с учебно-методическим управлением « 22 » мая 2017г. Магомедов А.М.

(подпись)

**Аннотация рабочей программы дисциплины**

Дисциплина “Java-программирование” входит в вариативную по выбору часть образовательной программы бакалавриата по направлению 02.03.02 - Фундаментальная информатика и информационные технологии.

Дисциплина реализуется на факультете математики и компьютерных наук кафедрой дискретной математики и информатики.

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с объектно-ориентированным программированием, разработкой Web-приложений, созданием консольных и GUI-приложений.

Дисциплина нацелена на формирование следующих компетенций выпускника: ОПК-3, ПК-7, ПК-8.

Преподавание дисциплины предусматривает проведение следующих видов учебных занятий: лекции, лабораторные занятия.

Рабочая программа дисциплины предусматривает проведение следующих видов контроля успеваемости: в форме 2-х контрольных работ в конце каждого модуля и итогового зачета в конце семестра.

Объем дисциплины – 3 зачетные единицы, в том числе в академических часах по видам учебных занятий:

Се- местр	Учебные занятия						СРС	Форма промежуточной аттестации
	в том числе							
	Контактная работа обучающихся с преподавателем							
	Все го	из них						
Лек- ции		Лабора- торные занятия	Практи- ческие занятия	КСР	консуль- тации			
5	108	36	36				36	зачет

## 1. Цели освоения дисциплины

Целями освоения дисциплины Java-программирование являются овладение знаниями в области технологии программирования; подготовка к осознанному использованию как языков программирования, так и методов программирования. Формирование у студентов научного, творческого подхода к освоению технологий, методов и средств производства программного обеспечения.

Основные задачи дисциплины: овладение методами структурного и объектно-ориентированного программирования; закрепление навыков алгоритмизации и программирования, полученных в предыдущих семестрах; создание практической базы для написания качественной выпускной квалификационной работы.

Ожидаемые результаты:

- усвоение базовых типов и операторов Java;
- изучить базовые элементы языка Java: типы, операторы, иерархию классов и интерфейсов;
- получить знания об особенностях объектно-ориентированного программирования на Java;
- изучить средства и методы, предоставляемые языком Java для Web-программирования;
- освоить современные методы программирования апплетов, сервлетов, способы их взаимодействия в сети;
- получить необходимые знания о протоколах передачи информации глобальных сетей;
- приобрести навыки и умения в постановке и решении задач разработки динамических Web-страниц.

## 2. Место дисциплины в структуре ООП бакалавриата

Дисциплина входит в вариативную по выбору часть образовательной программы бакалавриата по направлению 02.03.02 - Фундаментальная информатика и информационные технологии и изучается в соответствии с графиком учебного процесса в пятом семестре. Изучение предмета производится в течение одного семестра и заканчивается зачетом.

Дисциплина опирается на знания, полученные в 1 семестре в процессе изучения дисциплин «Основы программирования», во 2 семестре «Языки программирования», в 3 семестре «Программирование на основе классов», в 4 семестре «Основы Web-программирования». В свою очередь, на материал данной дисциплины опираются дисциплины «Программная инженерия» и «Введение в Case-технологии»; знания, умения и навыки, полученные при изучении данной дисциплины, используются, закрепляются и развиваются при проведении преддипломной практики, выполнении курсовой и выпускной квалификационной работы.

## 3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (перечень планируемых результатов обучения)

Компетенции	Формулировка компетенции из ФГОС ВО	Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)
ОПК-3	способность к разработке алгоритмических и программных решений в области системного и прикладного программирования, математических, ин-	<b>Знать:</b> основы языка Java, алгоритмические и программные решения в области системного и прикладного программирования. <b>Уметь:</b> использовать типы, операции, управляющие структуры и визуальные компонен-

	формационных и имитационных моделей, созданию информационных ресурсов глобальных сетей, образовательного контента, прикладных баз данных, тестов и средств тестирования систем и средств на соответствие стандартам и исходным требованиям;	тыJavaв разработке приложений, информационных и имитационных моделей, созданию информационных ресурсов глобальных сетей. <b>Владеть:</b> навыками объектно-ориентированного программирования, создания консольных программ,и GUI-приложений и апплетов.
ПК-7	способность разрабатывать и реализовывать процессы жизненного цикла информационных систем, программного обеспечения, сервисов систем информационных технологий, а также методы и механизмы оценки и анализа функционирования средств и систем информационных технологий;	<b>Знать:</b> элементы языка Java: типы, операторы, иерархию классов и интерфейсов;основы алгоритмизации, основы оптимального представления входных данных с использованием наиболее подходящих структур. <b>Уметь:</b> разрабатывать простые алгоритмы и воплощать в программы, использовать современные операционные системы и оболочки при создании программных приложений. <b>Владеть:</b> развитыми навыками объявления и применения ссылочных типов (строки, массивы, списки, коллекции и др.)
ПК-8	способностью применять на практике международные и профессиональные стандарты информационных технологий, современные парадигмы и методологии, инструментальные и вычислительные средства	<b>Знать:</b> основы современных методов программирования, механизмы взаимодействия web-сервера и клиента. <b>Уметь:</b> применять методы объектно-ориентированного, визуального и событийно-управляемого программирования. <b>Владеть:</b> начальными навыками разработки программ с применением методов объектно-ориентированного, визуального и событийно-управляемого программированиянавыками работы в различных программных средах.

#### 4. Объем, структура и содержание дисциплины

4.1. Объем дисциплины составляет 3 зачетные единицы, 108 академических часов: 36ч. лекций, 36 ч. лабораторных занятий, 36ч. – СРС.

##### 4.2. Структура дисциплины

Структура и содержание дисциплины «Java-программирование»

№ п/п	Разделы и темы дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, включая самостоя- тельную работу сту- дентов и трудоем- кость (в часах)				Самостоятельная работа	Формы текущего контроля успеваемо- сти (по неделям се- местра)  Форма промежуточ- ной аттестации (по семестрам)
				Лекции	Практиче- ские занятия	Лаборатор- ные заня- тия	Контроль самост. раб.		
<b>Модуль 1. Основы языка Java.</b>									
1	Тема_1_1. Введение в программирование на Java. Инструмен- тальные средства разработки Java- программ.	5	1	2		2		2	Текущий контроль - тест 1.1
2	Тема 2_1. Базовые элементы языка. Ти- пы.	5	2	2		2		2	Текущий контроль - тест 2.1
3	Тема 3_1. Базовые элементы языка. Операторы.	5	3,4	2		2		2	Текущий контроль - тест 3.1
4	Тема 4_1. Основы объектно- ориентированного программирования для Java. Классы и объекты.	5	5,6 ,7	2		2		2	Текущий контроль - тест 4.1
5	Тема 5_1. Работа со строками.	5	8	2		2		2	Текущий контроль - тест 5.1
6	Тема 6_1. Обработ- ка исключений на Java.	5	9	2		2		2	Текущий контроль - тест 6.1
	<i>Итого по модулю 1:</i>		1-9	12		12		12	Контрольная работа №1
<b>Модуль 2. GUI-программирование и апплеты</b>									
1	Тема 1_2. Создание апплета.	5	10	2		2		2	Текущий контроль - тест 1.2
2	Тема 2_2. Компиля- ция и выполнение апплета. Передача	5	10	2		2		2	Текущий контроль - тест 2.2

	параметров в апплет.								
3	Тема 3_2. Средства пользовательского интерфейса. Компоненты и контейнеры.	5	11	2		2		2	Текущий контроль - тест 3.2
4	Тема 4_2. События. Обработка событий от компонент.	5	11	2		2		2	Текущий контроль - тест 4.2
5	Тема 5_2. Растровые изображения и анимация в апплетах. Звук в апплетах Java.	5	12	4		4		4	Текущий контроль - тест 5.2
	<i>Итого по модулю 2:</i>		10-12	12		12		12	Коллоквиум
<b>Модуль 3. Сетевые приложения на Java</b>									
6	Тема 6_2. Создание, выполнение и синхронизация потоков. Многопоточность. Приоритеты потоков.	5	13	2		2		2	Текущий контроль - тест 6.2
7	Тема 7_2. . Создание потоков связанных с файлами. Файловый ввод/вывод.	5	14	2		2		2	Текущий контроль - тест 7.2
8	Тема 8_2. Программирование меню на Java.	5	15	2		2		2	Текущий контроль - тест 8.2
9	Тема 9_2. Понятие сервлета.	5	16	2		2		2	Текущий контроль - тест 9.2
10	Тема 10_2. Архитектура, жизненный цикл, размещение сервлетов.	5	16	2		2		2	Текущий контроль - тест 10.2
11	Тема 11_2. Технология передачи файлов из браузера в сервлет. Доступ к	5	17	1		1		1	Текущий контроль - тест 11.2

	базам данных из сервлета Java.								
12	Тема 12_2. Особенности создания сетевых приложений. Класс URL в библиотеке классов Java.	5	18	1		1		1	Текущий контроль - тест 12.2
	<i>Итого по модулю 3:</i>		13-18	12		12		12	Контрольная работа №2
	<b>ИТОГО:</b>			36		36		36	Зачет

### 4.3. Содержание дисциплины, структурированное по темам

#### Модуль 1. Основы языка Java

##### **Тема 1\_1. Введение в программирование на Java. Инструментальные средства разработки Java-программ.**

JDK – инструментальные средства разработки Java-программ.

Документация, литература.

Понятие байт-кода.

Платформено-независимость Java-приложений.

Мобильность Java.

Пакетные средства, интегрированные средства разработки.

##### **Лабораторная работа.**

##### **Текущий контроль - тест 1.1**

##### **Тема 2\_1. Базовые элементы языка. Типы.**

Структура программы.

Типы данных.

Идентификаторы, константы, переменные.

Преобразование типов.

Массивы.

##### **Лабораторная работа.**

##### **Текущий контроль - тест 2.1**

##### **Тема 3\_1. Базовые элементы языка. Операторы.**

Операторы выбора, цикла, перехода.

Операторы и блоки.

Оператор if-else.

Оператор switch.

Цикл while и do-while.

Оператор for. Метки.

Оператор break.

Оператор continue.

Оператор return.

Использование функций.

##### **Лабораторная работа.**

##### **Текущий контроль - тест 3.1**



## **Тема 4\_1. Основы объектно-ориентированного программирования для Java.**

### **Классы и объекты.**

Основные понятия.

Наследование.

Классы, интерфейсы, абстрактные классы.

Реализация классов.

Использование полиморфизма.

Создание объекта, оператор new.

Правила доступа к данным и методам объекта.

Переопределение методов.

Метод-конструктор.

### **Лабораторная работа.**

#### **Текущий контроль - тест1.2**

## **Тема 5\_1. Работа со строками.**

Классы String, StringBuffer.

Доступ к символам.

Равенство строк. Сравнение.

Упорядочение.

Методы работы со строками.

Методы indexOf, lastIndexOf.

### **Лабораторная работа.**

#### **Текущий контроль - тест2.2**

## **Тема 6\_1. Обработка исключений на Java.**

Типы исключений.

Вложенные операторы try.

Блок finally.

Операторы throw, catch.

Подклассы Exception.

### **Лабораторная работа.**

#### **Текущий контроль - тест3.2**

## **Модуль 2. GUI-программирование и апплеты.**

### **Тема 1\_2. Создание апплета.**

Создание апплета на Java.

Параметры апплета.

Исходный текст апплета.

Методы init, destroy, start, stop.

### **Лабораторная работа.**

#### **Текущий контроль - тест1.3**

### **Тема 2\_2. Компиляция и выполнение апплета. Передача параметров в апплет.**

Компиляция и выполнение апплета.

Выполнение апплета в отдельном потоке.

Параметры апплета.

Компоненты в окне апплета.

### **Лабораторная работа.**

#### **Текущий контроль - тест2.3**

## **Тема 3\_2. Средства пользовательского интерфейса. Компоненты и контейнеры.**

Кнопки, переключатели.  
Списки класса Choice.  
Списки класса List.  
Текстовое поле классов Label, TextField.  
Многострочное текстовое поле класса TextArea.

**Лабораторная работа.**

**Текущий контроль - тест3.3**

**Тема 4\_2. События. Обработка событий от компонент.**

Обработка событий.  
Метод handleEvent.  
Класс MouseEvent и интерфейс MouseListener.  
Движение мыши, перетаскивание.  
Событие от клавиатуры.  
Обработка событий, инициированных компонентами.

**Лабораторная работа.**

**Текущий контроль - тест4.3**

**Тема 5\_2. Растровые изображения и анимация в апплетах. Звук в апплетах Java.**

Загрузка и рисование растрового изображения.  
Класс Image. Метод paint.  
Координаты, цвет, шрифт.  
Графические элементы. Класс Graphics. Метод setColor.  
Просмотр изображения в апплете.  
Видео в окне апплета.  
Загрузка и проигрывание звуковых файлов.

**Лабораторная работа.**

**Текущий контроль - тест5.3**

**Модуль 3. Сетевые приложения на Java**

**Тема 1\_3. Создание, выполнение и синхронизация потоков. Многопоточность**

Процессы, потоки и приоритеты. Создание потоков.  
Синхронизация. Методы synchronized. Операторы synchronized.  
Методы wait и notify. Планирование потоков.  
Взаимная блокировка. Приостановка потоков. Прерывание потока.  
Завершение работы потока. Завершение приложения.  
Использование Runnable. Ключевое слово volatile.  
Безопасность потоков и ThreadGroup. Отладка потоков.  
Реализация многопоточности в Java.

**Лабораторная работа.**

**Текущий контроль - тест1.4**

**Тема 2\_3. . Создание потоков связанных с файлами. Файловый ввод/вывод.**

Потоки ввода и вывода.  
Файловый ввод/вывод.  
Построчный и побайтный ввод/вывод.

**Лабораторная работа.**

**Текущий контроль - тест2.4**

**Тема 3\_3. Программирование меню на Java.**

Классы Menubar, Menu и MenuItem.  
Создание меню в окне типа Frame.

Отображение меню.

**Лабораторная работа.**

**Текущий контроль - тест3.4**

**Тема 4\_3. Понятие сервлета.**

Класс HttpServlet. Структура сервлета.

Создание и инициализация сервлета.

API для работы с сервлетами.

Обработка клиентских запросов.

**Лабораторная работа.**

**Текущий контроль - тест1.5**

**Тема 5\_3. Архитектура, жизненный цикл, размещение сервлетов.**

Многопоточность и сервлеты.

Размещение сервлетов.

Технология передачи файлов из браузера в сервлет.

Доступ к базам данных из сервлета Java.

**Лабораторная работа.**

**Текущий контроль - тест2.5**

**Тема 6\_3. Технология передачи файлов из браузера в сервлет. Доступ к базам данных из сервлета Java.**

Доступ к БД из сервлета.

Взаимосвязь апплет-сервлет.

**Лабораторная работа.**

**Текущий контроль - тест3.5**

**Тема 7\_3. Особенности создания сетевых приложений. Класс URL в библиотеке классов Java.**

Адрес IP и класс InetAddress.

Универсальный адрес ресурсов URL.

Класс URL в библиотеке классов Java.

Связь приложений Java с расширениями сервера Web.

Приложения SocketServ и SocketClient.

**Лабораторная работа.**

**Текущий контроль - тест4.5**

### **Темы лабораторных занятий**

**Лабораторная работа по теме:**

**Введение в программирование на Java. Инструментальные средства разработки Java-программ.**

1. JDK – инструментальные средства разработки Java-программ.
2. В чем заключается платформу-независимость Java-приложений?
3. Что представляет собой исходный файл на языке Java?
4. Написать программу выводящую на экран строку HelloWorld.

**Лабораторная работа по теме:**

**Базовые элементы языка. Типы, операторы.**

1. Описать основные стандартные типы данных в языке Java.
2. Описать операторы выбора, цикла.

3. Написать программу, выводящую на экран месяцы года, время года и количество дней в каждом из них, используя, оператор цикла.

**Лабораторная работа по теме:**

**Основы объектно-ориентированного программирования для Java.**

**Классы и объекты.**

1. Описать реализацию класса.
2. Описать оператор new.
3. Объявление методов.
4. Написать программу использующую разную реализацию методов в классе.

**Лабораторная работа по теме:**

**Работа со строками.**

1. Описание класса String.
2. Описание класса StringBuffer. Примеры программ.

**Лабораторная работа по теме:**

**Обработка исключений на Java.**

1. Описать типы исключений.
2. Описать работу операторов try, throw, catch, finally.
3. Написать программу использующую операторы исключения для выхода из метода.

**Лабораторная работа по теме:**

**Создание Java-приложения. Компиляция и выполнение апплета. Передача параметров в апплет.**

1. Описать строение апплета.
2. Компиляция и выполнение апплета на Java.
3. Создать апплет с получением параметров.

**Лабораторная работа по теме:**

**Средства пользовательского интерфейса. Компоненты и контейнеры.**

1. Вспомнить определения компонентов и контейнеров.
2. Написать апплеты, демонстрирующие примеры работы с классами Label, Button, Choice, List, TextField, TextArea.

**Лабораторная работа по теме:**

**События. Обработка событий от компонентов.**

1. Описать процесс обработки событий от компонентов.
2. Написать программу демонстрирующую работу обработчиков событий.

**Лабораторная работа по теме:**

**Растровые изображения и анимация в апплетах.**

**Звук в апплетах Java.**

1. Написать апплет, выполняющий загрузку изображения.
2. Написать апплет, выполняющий вывод анимации.
3. Написать программу воспроизводящую аудио файл.

**Лабораторная работа по теме:**

### **Создание, выполнение и синхронизация потоков. Многопоточность. Приоритеты потоков.**

1. Описать класс Thread, на примере управления выполняющимся в данный момент подпроцессом.
2. Написать программу создающую два подпроцесса.
3. Написать программу иллюстрирующую работу оператора synchronized.

### **Лабораторная работа по теме:**

#### **Создание потоков связанных с файлами. Файловый ввод/вывод.**

1. Написать программу, считывающую данные с файла, используя класс FileInputStream.
2. Написать программу, иллюстрирующую работу с записью данных в файлы, используя класс FileOutputStream.
3. Описать классы для работы с побайтным вводом/выводом.

### **Лабораторная работа по теме**

#### **Программирование меню на Java.**

Написать апплет создающий стандартное меню.

### **Лабораторная работа по теме:**

#### **Понятие сервлета. Архитектура, жизненный цикл, размещение сервлетов**

1. Составить описание сервлетов.
2. Создать и выполнить сервлет.

### **Лабораторная работа по теме:**

#### **Особенности создания сетевых приложений. Класс URL в библиотеке классов Java.**

1. Описать адрес IP и класс InetAddress.
2. Описать класс URL и показать работу с ним, на примере программы.
3. Сокеты и работа с ними.

## **5. Образовательные технологии**

Для эффективной реализации целей и задач ФГОС, для претворения компетентностного подхода в преподавании дисциплины «Java программирование», используются следующие образовательные технологии и методы обучения:

Вид занятия	Технология	Цель	Формы и методы обучения
1	2	3	4
Лекции	Технология проблемного обучения	Усвоение теоретических знаний, развитие мышления, формирование профессионального интереса к будущей деятельности	Мультимедийные лекции-объяснение, лекция-визуализация, с привлечением формы тематической дискуссии, беседы, анализа конкретных ситуаций
Лабораторные занятия	Технология проблемного, модульного, дифференцированного и активного обучения, деловая игра	Развитие творческой и познавательной самостоятельности, обеспечение индивидуального подхода с учетом базовой подготовки. Организация	Индивидуальный темп обучения. Инновационные интерактивные методы в обучении: использование Web-ресурсов для подготовки компьютерных презентаций, использование off-line (элек-

		активности студентов, обеспечение личностно-деятельного характера усвоения знаний, приобретения навыков, умений.	электронная почта) для обмена информацией, консультаций с преподавателем, работа с электронными пособиями, возможность самопроверки. Постановка проблемных познавательных задач. Методы активного обучения: «круглый стол», игровое производственное
Самостоятельная работа	Технологии концентрированного, модульного, дифференцированного обучения	Развитие познавательной самостоятельности, обеспечение гибкости обучения, развитие навыков работы с различными источниками информации, развитие умений, творческих навыков	Индивидуальные, групповые, интерактивные (в режимах on-line и offline).

## 6. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов

### 6.1. Виды и порядок выполнения самостоятельной работы

1. Изучение конспектов лекций и рекомендованной литературы.
2. Подготовка к опросу на практических занятиях
3. Решение задач и упражнений
4. Подготовка к коллоквиуму и контрольным работам
5. Поиск материала на интернет-форумах
6. Подготовка к экзамену

### 6.2. Порядок контроля:

1. Опрос на лабораторном занятии
2. Проверка выполнения домашних заданий и контрольных работ
3. Коллоквиум
4. Зачет.

Раздел (модуль, тема)	Вид самостоятельной работы - практическое содержание	Контрольные сроки (в нед.) и вид контроля	Уч.-мет. обеспечение (указаны источники из списка основной литературы)
1	2	3	4
Модуль 1. Основы языка Java.	Особенности языка и платформы Java. Классификация программ по типу исполнения (компилируемые, интерпретируемые,	3 и 9 недели обучения. Проверка теоретических знаний	[1] – [5]; материалы

	<p>исполняемые на виртуальных машинах).  Виртуальная машина Java. JIT-компиляция.  Создание простейшей программы на Java, её  компиляция в байт-код и запуск. Средства  разработки Java-приложений. Интегриро-  ванные среды разработки. Встроенные типы  данных. Способы задания литералов раз-  личных типов. Хранение данных в памяти  ЭВМ. Приведение типов (явное и автомати-  ческое). Константы и переменные. Оператор  присваивания. Порядок действий (приори-  тет операторов). Арифметические операто-  ры. Операторы инкремента и декремента.  Встроенный класс Math. Псевдослучайные  числа. Операторы сравнения и логические  операторы. Операторы ветвления. Услов-  ный оператор. Минимизация количества  проверок. Операторы ветвления. Оператор  множественного выбора. Его сравнение с  условным оператором.</p>	<p>ретических  знаний на уст-  ном опросе и  коллоквиуме.  Проверка ре-  шенных задач.</p>	<p>алы сай-  тов:  <a href="https://ru.wikipedia.org/wiki/Java">https://ru  .wikipedia  a.org/wik  i/Java</a>    <a href="http://citforum.ru/">http://citf  orum.ru/</a></p>
<p>Модуль 2.  GUI-  программиро-  вание и аппле-  ты.</p>	<p>Основные понятия ООП. Объекты и  классы. Абстракция данных. Сценарий  построения объектно-ориентированной  программы. Члены классов. Методы и  поля. Специальные методы классов  (конструкторы). Конструктор по умол-  чанию. Модификаторы уровня доступа  (default, public, protected, private). Ос-  новополагающие принципы ООП. Ин-  капсуляция. Основополагающие прин-  ципы ООП. Наследование. Управление  наследованием.</p>	<p>10 и 15 недели  обучения.</p> <p>Проверка тео-  ретических  знаний на уст-  ном опросе и  коллоквиуме.</p> <p>Проверка  выполнения  компьютерных  программ</p>	<p>[3], [4];  матери-  алы сай-  тов:  <a href="http://www.emanual.ru/">http://w  ww.ema  nual.ru/</a></p>
<p>Модуль 3. Се-  тевые прило-  жения на Java</p>	<p>Интерфейсы как средство реализации мно-  жественного наследования. Основополага-  ющие принципы ООП. Полиморфизм.  Средства реализации полиморфизма.  Иерархия классов Java. Коренной класс  Object и его методы. Исключительные ситу-  ации. Обработка исключительных ситуаций.  Приложения с графическим интерфейсом с  использованием GUI-пакетов и апплеты.</p>	<p>16 и 18 недели  обучения.</p> <p>Проверка тео-  ретических  знаний на уст-  ном опросе и  коллоквиуме.</p> <p>Проверка  выполнения  компьютерных  программ</p>	<p>[2], [6] ;  матери-  алы сай-  тов:  <a href="https://ru.wikipedia.org/wiki/Java">https://ru  .wikipedia  a.org/wik  i/Java</a>    <a href="http://www.emanual.ru/">http://w  ww.ema  nual.ru/</a></p>

## Примеры индивидуальных вариантов задач для самостоятельного выполнения:

### Вариант 1

1. В переменной  $n$  хранится четырехзначное число. Создайте программу, вычисляющую и выводящую на экран сумму цифр  $n$ .
2. Создайте массив из 15 случайных целых чисел из отрезка  $[0;9]$ . Выведите массив на экран. Подсчитайте сколько в массиве чётных элементов и выведите это количество на экран на отдельной строке.
3. Создайте класс окружностей на плоскости, описав в нём все необходимые свойства, подобрав им понятные имена и правильные типы данных.

Опишите в классе конструктор, позволяющий при создании нового объекта явно задать все его свойства. Если это необходимо, то проверьте допустимость их значений в конструкторе (например, в классе обыкновенных дробей нельзя создавать дробь с нулевым знаменателем).

Создайте в классе метод, проверяющий имеют ли две окружности равную площадь.

С использованием построенного класса создайте две окружности: одну с центром в  $(0;0)$  и радиусом 12, а вторую с центром в  $(3;5)$  и радиусом 11. Проверьте с помощью созданного метода равна ли их площадь и если равна, то выведите соответствующее сообщение на экран.

### Вариант 2

1. В переменных  $q$  и  $w$  хранятся два натуральных числа. Создайте программу, выводящую на экран результат деления  $q$  на  $w$  с остатком. Пример вывода программы (для случая, когда в  $q$  хранится 21, а в  $w$  хранится 8):  $21 / 8 = 2$  и 5 в остатке.
2. Создайте массив из 8 случайных целых чисел из отрезка  $[1;10]$ . Выведите массив на экран в строку. Замените каждый элемент с нечётным индексом на ноль. Снова выведите массив на экран на отдельной строке.
3. Создайте класс отрезков на координатной плоскости, описав в нём все необходимые свойства, подобрав им понятные имена и правильные типы данных.

Опишите в классе конструктор, позволяющий при создании нового объекта явно задать все его свойства. Если это необходимо, то проверьте допустимость их значений в конструкторе (например, в классе обыкновенных дробей нельзя создавать дробь с нулевым знаменателем).

Создайте в классе метод, проверяющий равна ли длина двух отрезков.

С использованием построенного класса создайте два отрезка: один от точки  $(1;1)$  до точки  $(2;2)$  и второй отрезок от точки  $(-3;0)$  до точки  $(1;1)$ . Проверьте с помощью созданного метода равна ли их длина и если равна, то выведите соответствующее сообщение на экран.



## 7. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины

7.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы.

Компетенция	Знания, умения, навыки	Процедура освоения
ОПК-3	<b>Знать:</b> основы языка Java, алгоритмические и программные решения в области системного и прикладного программирования.	Изучение тем: 1,2,3,4,5 модуля №1. Выполнение тестовых заданий на каждом лабораторном занятии для проверки усвоения самостоятельных заданий.
ОПК-3	<b>Уметь:</b> использовать типы, операции, управляющие структуры и визуальные компоненты Java в разработке приложений, информационных и имитационных моделей, созданию информационных ресурсов глобальных сетей.	Составление программ с использованием различных типов и с применением всех структур управления
ОПК-3	<b>Владеть:</b> навыками объектно-ориентированного программирования, создания консольных программ, и GUI-приложений и апплетов.	Отладка и тестирование программ по темам 1,2,3,4,5 модуля №1.
ПК-7	<b>Знать:</b> элементы языка Java: типы, операторы, иерархию классов и интерфейсов; основы алгоритмизации, основы оптимального представления входных данных с использованием наиболее подходящих структур.	Проработка тем модуля 2 (лекции 5-9)
ПК-7	<b>Уметь:</b> разрабатывать простые алгоритмы и воплощать в программы, использовать современные операционные системы и оболочки при создании программных приложений.	Составление программ с использованием в отдельности файлов, массивов, строк, списков и коллекций
ПК-7	<b>Владеть:</b> развитыми навыками объявления и применения ссылочных типов (строки, массивы, списки, коллекции и др.)	Составление, отладка и тестирование программ с использованием нескольких структурированных типов (с обязательным присутствием файловых данных), лекции 10-13
ПК-8	<b>Знать:</b> основы современных методов программирования, механизмы взаимодействия web-сервера и клиента.	Изучение визуальных компонентов и действий с формами

	Знать: принципы событийно-управляемого программирования, свойства и события основных визуальных компонентов	
ПК-8	<b>Уметь:</b> применять методы объектно-ориентированного, визуального и событийно-управляемого программирования.	Выполнение лабораторных занятий (10-13 недели)
ПК-8	<b>Владеть:</b> начальными навыками разработки программ с применением методов объектно-ориентированного, визуального и событийно-управляемого программирования навыками работы в различных программных средах.	Отладка и тестирование программ на лабораторных занятиях 10-13 недель

## 7.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций, описание шкал оценивания.

### ОПК-3

Схема оценки уровня формирования компетенции «способность к разработке алгоритмических и программных решений в области системного и прикладного программирования, математических, информационных и имитационных моделей, созданию информационных ресурсов глобальных сетей, образовательного контента, прикладных баз данных, тестов и средств тестирования систем и средств на соответствие стандартам и исходным требованиям;».

Уровень	Показатели (что обучающийся должен продемонстрировать)	Оценочная шкала		
		Удовлетворительно	Хорошо	Отлично
Пороговый	Знание основных типов и управляющих структур и умение применять их в консольных и графических программах	Знание действий над числовыми типами и умение их применять в консольных и GUI программах	Применение основных типов в консольных и GUI программах	Применение всех простых типов и управляющих структур в консольных, графических программах, и апплетах

### ПК-7

Схема оценки уровня формирования компетенции «способность разрабатывать и реализовывать процессы жизненного цикла информационных систем, программного обеспечения, сервисов систем информационных технологий, а также методы и механизмы оценки и анализа функционирования средств и систем информационных технологий»

Уровень	Показатели (что	Оценочная шкала
---------	-----------------	-----------------

	обучающийся должен продемонстрировать)	Удовлетворительно	Хорошо	Отлично
Пороговый	Знание основных классов структурированных данных и умение применять их в консольных и графических программах	Знание действий над массивами и строками	Создание программ с использованием 1-2 структурированных типов	Свободное владение всеми структурированными типами, включая действия с файлами

### ПК-8

Схема оценки уровня формирования компетенции «способность применять на практике международные и профессиональные стандарты информационных технологий, современные парадигмы и методологии, инструментальные и вычислительные средства»

Уровень	Показатели (что обучающийся должен продемонстрировать)	Оценочная шкала		
		Удовлетворительно	Хорошо	Отлично
Пороговый	Овладение основами объектно-ориентированного и событийно-управляемого программирования и составление программ с удобным интерфейсом	Знание свойств формы и основных визуальных компонентов	Составление программ с использованием формы и с созданием развитого графического интерфейса	Программы с несколькими формами, визуальными компонентами. Взаимодействие между окнами.

### 7.3. Типовые контрольные задания

#### Примеры тестовых заданий:

N: 1

Q: Язык Java является:

- : машинным;
- : процедурным;
- +: объектно-ориентированным;
- : процедурным и машинным.

N: 1

Q: Что является выходом компилятора Java?

- +: байт-код;
- : выполняемый код;
- : файл класса;
- : машинный код.

N: 1

Q: В чем основное отличие языка Java от других языков высокого уровня?

-: простота кода;

-: объектно-ориентированный язык;

+: платформу-независимость Java-приложений;

-: высокая эффективность.

N: 1

Q: Какая утилита инструментального набора JDK позволяет выполнять Java-программу:

-: Javac;

-: Javadoc;

-: Jar;

+: Java.

## Проверочная работа №1 (типы данных)

### Вариант 1

**Задание 1.** Дан фрагмент программы:

```
_____ s =120;  
System.out.println(s-20);
```

Какой тип данных нужно подставить вместо прочерка, чтобы программа работала корректно, переменная s занимала наименьший объем памяти, а в результате исполнения на экран вывелось натуральное число?

**Задание 2.** Что выведется на экран в результате работы следующего фрагмента программы?

```
float w =2.5F;  
int z =10/(int) w;  
System.out.println(z+w);
```

**Задание 3.** Что выведется на экран в результате работы следующего фрагмента программы?

```
float y =2F;  
System.out.println((int)y+"2"+y*1.5);
```

### Вариант 2

**Задание 1.** Дан фрагмент программы:

```
_____ s =3;  
System.out.println(10/s);
```

Какой тип данных нужно подставить вместо прочерка, чтобы программа работала корректно, переменная s занимала наименьший объем памяти, а в результате исполнения на экран вывелось вещественное число?

**Задание 2.** Что выведется на экран в результате работы следующего фрагмента программы?

```
short w =9;  
double z = w *1.5;  
System.out.println(w-  
(int)z);
```

**Задание 3.** Что выведется на экран в результате работы следующего фрагмента программы?

```
double y =3.5;  
System.out.println("7"+y*3);
```

### Вариант 3

**Задание 1.** Дан фрагмент программы:

```
_____ s =990;  
System.out.println(s*2);
```

Какой тип данных нужно подставить вместо прочерка, чтобы программа работала корректно, переменная s занимала наименьший объем памяти, а в результате исполнения на экран вывелось натуральное число?

**Задание 2.** Что выведется на экран в результате работы следующего фрагмента программы?

```
int w =10;  
double z =4;  
System.out.println(1+w/z);
```

**Задание 3.** Что выведется на экран в результате работы следующего фрагмента программы?

```
double y =3;  
System.out.println((int)y+6+"y"+6);
```

### Вариант 4

**Задание 1.** Дан фрагмент программы:

```
_____ s =3;  
System.out.println(7.5/s);
```

Какой тип данных нужно подставить вместо прочерка, чтобы программа работала корректно, переменная s занимала наименьший объем памяти, а в результате исполнения на экран вывелось вещественное число?

**Задание 2.** Что выведется на экран в результате работы следующего фрагмента программы?

```
double w =1.75;  
int z =(int)(2*w);  
System.out.println(w*2+z);
```

**Задание 3.** Что выведется на экран в результате работы следующего фрагмента программы?

```
byte y =14;  
Sys-  
tem.out.println(2+y+"2"+y);
```

## Проверочная работа №2 (условный оператор, генерация псевдослучайных чисел)

### Вариант 1

**Задание 1.** Дан исходный код программы:

```
classExample{  
    publicstaticvoid  
    main(String[]largs){  
        _____ a =0==8%2;  
        if(a ||(a &&false)){  
            Sys-  
tem.out.println((1+1.5)+"2");  
        }else{  
            Sys-  
tem.out.println(3+"a"+"2"+a);  
        }  
    }  
}
```

### Вариант 2

**Задание 1.** Дан исходный код программы:

```
classExample{  
    publicstaticvoid  
    main(String[]largs){  
        _____ a =5>3;  
        if(a ||(5+3)*2<16){  
            Sys-  
tem.out.println(4+"12"+2);  
        }else{  
            Sys-  
tem.out.println(2+12*2);  
        }  
    }  
}
```

Какой тип данных из набора boolean, int, double нужно подставить вместо прочерка, чтобы программа компилировалась корректно?

**Задание 2.** Что выведется на экран в результате работы представленной выше программы?

**Задание 3.** В программе имеется объявленная переменная s типа int. Напишите выражение, в результате которого переменной s будет присвоено случайное значение из отрезка [-9;0].

### Вариант 3

**Задание 1.** Дан исходный код программы:

```
classExample{
    publicstaticvoid
    main(String[] args){
        _____ b =5.0;
        b = b*2;
        if(b >10 || b <-10){
            Sys-
            tem.out.println("12"+0+4);
        }else{
            Sys-
            tem.out.println(0+4+"12");
        }
    }
}
```

Какой тип данных из набора boolean, int, double нужно подставить вместо прочерка, чтобы программа компилировалась корректно?

**Задание 2.** Что выведется на экран в результате работы представленной выше программы?

**Задание 3.** В программе имеется объявленная переменная s типа int. Напишите выражение, в результате которого переменной s будет присвоено случайное значение из отрезка [-6;2].

Какой тип данных из набора boolean, int, double нужно подставить вместо прочерка, чтобы программа компилировалась корректно?

**Задание 2.** Что выведется на экран в результате работы представленной выше программы?

**Задание 3.** В программе имеется объявленная переменная s типа int. Напишите выражение, в результате которого переменной s будет присвоено случайное значение из отрезка [4;12].

### Вариант 4

**Задание 1.** Дан исходный код программы:

```
classExample{
    publicstaticvoid
    main(String[] args){
        _____ a =-3.0;
        a =2+ a;
        if(3>2 || 3>2&&false){
            Sys-
            tem.out.println("4"+a);
        }else{
            System.out.println(-
            a+"4");
        }
    }
}
```

Какой тип данных из набора boolean, int, double нужно подставить вместо прочерка, чтобы программа компилировалась корректно?

**Задание 2.** Что выведется на экран в результате работы представленной выше программы?

**Задание 3.** В программе имеется объявленная переменная s типа int. Напишите выражение, в результате которого переменной s будет присвоено случайное значение из отрезка [-6;8].

## Проверочная работа №3

### Пример класса №1

Создайте класс окружностей на плоскости, описав в нём все необходимые свойства, подобрав им понятные имена и правильные типы данных.

Опишите в классе конструктор, позволяющий при создании нового объекта явно задать все его свойства. Если это необходимо, то проверьте допустимость их значений в конструкторе (например, в классе обыкновенных дробей нельзя создавать дробь с нулевым знаменателем).

Создайте в классе метод, проверяющий имеют ли две окружности равную площадь.

С использованием построенного класса создайте две окружности: одну с центром в (0;0) и радиусом 12, а вторую с центром в (3;5) и радиусом 11. Проверьте с помощью созданного метода равна ли их площадь и если равна, то выведите соответствующее сообщение на экран.

### Пример класса №2

Создайте класс углов отложенных против часовой стрелки от положительного направления оси абсцисс, описав в нём все необходимые свойства, подобрав им понятные имена и правильные типы данных.

Опишите в классе конструктор, позволяющий при создании нового объекта явно задать все его свойства. Если это необходимо, то проверьте допустимость их значений в конструкторе (например, в классе обыкновенных дробей нельзя создавать дробь с нулевым знаменателем).

Создайте в классе метод, вычисляющий в радианах угол равный данному и лежащий в пределах  $[0;2\pi)$ .

С использованием построенного класса создайте угол в  $1085^\circ$  и с помощью созданного метода вычислите и выведите на экран равный ему угол в радианах.

## Вопросы зачета по курсу «Java-программирование» для студентов 3 курса ФМиКН направления ФИИТ, 5 семестр.

1. Выполнение Java-программы. Средства в составе пакета JDK. Кроссплатформенность.
2. Понятие байт кода. Типы Java-программ. Различия между приложениями и апплетами.
3. Идентификаторы. Комментарий. Управляющие символы.
4. Типы данных. Примитивные типы.
5. Типы данных. Ссылочные типы. Массивы.
6. Типы данных. Ссылочные типы. Классы. Интерфейсы.
7. Логические операции. Преобразование типа. Переменные.
8. Операторы. Логические, присваивания. Приоритеты.
9. Операторы. Условные, выбора.
10. Операторы цикла. Три инструкции перехода.

11. Свойства ООП.
12. Классы. Передача параметров по значению и по ссылке. Ссылка `this`.
13. Модификаторы доступа. Типы методов: перегруженные, переопределенные. Ключевое слово `super`.
14. Пакеты. Включение пакета, класса пакета. Пакет `AbstractWindowToolkit`, `GUI`.
15. Контейнеры: фрейм, панель.
16. Компоненты GUI: `Label`, `TextField`, `TextArea`.
17. Компоненты GUI: `Button`, `Checkbox`, радиокнопки, списки.
18. Типы макетов.
19. Обработка событий от кнопки, от мыши. Реализация интерфейсов.
20. Апплеты - создание, жизненный цикл, вывод апплета.
21. Апплеты – вывод изображений, передача параметров.
22. Классы `Graphics`, `Colors`, `Fonts`.
23. Обработка исключений. Классы `Error` и `Exception`.
24. Ключевые слова: `try`, `catch`, `throw`, `throws`, `finally`.
25. Потоки, 2 способа создания потоков.
26. Состояния потоков, два типа потоков.
27. Пакеты, управление доступом.

#### **7.4. Методические материалы, определяющие процедуру оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций**

Общий результат складывается из текущего контроля - 50% и промежуточного контроля - 50%.

Текущий контроль по дисциплине включает:

- посещение занятий – 10 баллов,
- выполнение текущих лабораторных заданий – 40 баллов,
- выполнение домашних (аудиторных) контрольных работ - 50 баллов.

Промежуточный контроль по дисциплине включает:

- устный опрос - 50 баллов,
- письменная контрольная работа - 50 баллов.

#### **8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины**

Основная литература:

1. Патрик Ноутон, Герберт Шилдт. `Java™2`. Наиболее полное руководство. Санкт-Петербург. “БХВ-Петербург” 2013, 1050 стр.
2. В.Будилов. Интернет-программирование на `Java`. С.Пб: ВHV-Санкт-Петербург, 2014, 694 стр.
3. Вебер Д. Технология `Java` в подлиннике. С.Пб: ВHV-Санкт-Петербург, 2012, 1104 стр.
4. Эферган М. `JAVA` Справочник. С.Пб: Питер, 2013. 448 стр.
5. Мейнджер Д. `JAVA`: Основы программирования. С.Пб: ВHV-Санкт-Петербург, 2012, 320 стр.
6. Мейсо Б. `JAVA ++`: Основы программирования. 2014, 400 стр.



## Дополнительная литература

1. Крис Джамса Библиотека программиста Java .- Jamsa Press, ООО "Попурри", 2009.
2. И.Ю.Баженова Язык программирования Java .- АО "Диалог-МИФИ", 2011
3. Нейл Бартлетт, Алекс Лесли, Стив Симкин Программирование на Java. Путеводитель .- The Coriolis Group,Inc.,1996, Издательство НИПФ "ДиаСофт Лтд.",2012

## 9. Перечень рекомендуемых ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

<https://ru.wikipedia.org/wiki/Java>

<http://citforum.ru/>

<http://www.compdoc.ru/>

<http://www.emanual.ru/>

## 10. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

- 1) Помимо выполнения лабораторных заданий рекомендуется решить все упражнения (или большую часть) упражнений, предложенных к каждой лекции.
- 2) Самостоятельная работа студентов заключается в решении всех разобранных на занятиях упражнений, материала учебника и соответствующих форумов интернет, решения всех заданий из индивидуальных лабораторных заданий, решения рекомендуемых задач, подготовки к сдаче промежуточных отчетов и зачета и дополнительной работы в компьютерном классе самостоятельно.

## 11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем

Для проведения полноценных занятий необходимо следующее программное обеспечение: Операционная система Windows 7, 8.1 и 10, JDK, библиотеки Java,одна из программных оболочек, к примеру, NetBeans.

## 12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Лекции по дисциплине читаются в классе оборудованном проектором, к каждому занятию имеются презентации. Часть лекций предоставляется студенту в электронном формате. Лабораторные занятия проводятся в компьютерных классах с современным аппаратным и программным обеспечением. На сайте кафедры размещаются учебные пособия и презентации к лекции.