МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

«ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ СИСТЕМ
УПРАВЛЕНИЯ И РАДИОЭЛЕКТРОНИКИ»
(ТУСУР)

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе
_____ П. Е. Троян
«___» _____ 20__ г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

НИРС (Специализированная подготовка разработчиков бизнес приложений)

Уровень основной образовательной программы: **Бакалавриат**
Направление подготовки (специальность): **09.03.01 Информатика и вычислительная техника**
Профиль: **Автоматизированное управление бизнес-процессами и финансами**
Форма обучения: **очная**
Факультет: **ФВС, Факультет вычислительных систем**
Кафедра: **ЭМИС, Кафедра экономической математики, информатики и статистики**
Курс: **4**
Семестр: **8**
Учебный план набора 2016 года

Распределение рабочего времени

№	Виды учебной деятельности	8 семестр	Всего	Единицы
1	Лекции	20	20	часов
2	Лабораторные занятия	20	20	часов
3	Всего аудиторных занятий	40	40	часов
4	Самостоятельная работа	32	32	часов
5	Всего (без экзамена)	72	72	часов
6	Общая трудоемкость	72	72	часов
		2	2	З.Е

Дифференцированный зачет: 8 семестр

Томск 2016

Согласована на портале № 1383

Рассмотрена и одобрена на заседании кафедры
протокол № 12 от «30» 6 2016 г.

ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЙ

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального Государственного образовательного стандарта высшего образования (ФГОС ВО) по направлению подготовки (специальности) 09.03.01 Информатика и вычислительная техника, утвержденного 2016-01-12 года, рассмотрена и утверждена на заседании кафедры «___» _____ 20__, протокол №_____.

Разработчики:

зав.кафедрой каф. ЭМИС _____ Боровской И. Г.

Заведующий обеспечивающей каф. ЭМИС _____ Боровской И. Г.

Рабочая программа согласована с факультетом, профилирующей и выпускающей кафедрами направления подготовки (специальности).

Декан ФВС _____ Козлова Л. А.

Заведующий профилирующей каф. ЭМИС _____ Боровской И. Г.

Заведующий выпускающей каф. ЭМИС _____ Боровской И. Г.

Эксперты:

профессор ТУСУР _____ Колесникова С. И.

Согласована на портале № 1383

1. Цели и задачи дисциплины

1.1. Цели дисциплины

Целью данного учебного курса является ознакомление студентов выпускного курса с предметными областями их будущей профессиональной деятельности. В качестве предметной области выбрана автоматизация процесса торговли, при этом рассматривается техническое и программное обеспечение не только непосредственно торгово-закупочной деятельности, но и техническое и программное обеспечение банковских операций, электронных платежей и программная поддержка торговли через интернет.

Также в рассмотрение включены проблемно-ориентированные вычислительные системы; основные принципы разработки программных систем; обучение основам создания законченных программных продуктов и программных комплексов;

изучение методов создания приложений для операционных систем семейства Windows с использованием средств автоматизированного программирования.

1.2. Задачи дисциплины

– Основная задача изучения данного курса состоит в том, чтобы дать студентам представление о предметной области их профессиональной деятельности. Кроме того, одной из важных задач данного курса, является развитие творческой самостоятельности студентов. Лекционный материал предназначен для объяснения ключевых и наиболее сложных моментов разработки бизнес-приложений и предполагает большую самостоятельную работу с литературой. Лабораторные работы должны помочь студенту получить практические навыки разработки программных систем на примере объектно-ориентированной операционной системы Windows.;

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина «НИРС (Специализированная подготовка разработчиков бизнес приложений)» (ФТД. Факультативы) ФТД. Факультативы профессионального цикла обязательных дисциплин.

Предшествующими дисциплинами, формирующими начальные знания, являются следующие дисциплины: Объектно-ориентированное программирование, Проблемно-ориентированные вычислительные системы, Программирование, Технология программирования.

Последующими дисциплинами являются: .

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:

– ОК-3 Способность использовать основы экономических знаний в различных сферах деятельности.;

– ОПК-2 Способность осваивать методики использования программных средств для решения практических задач.;

– ПК-3 Способность обосновывать принимаемые проектные решения, осуществлять постановку и выполнять эксперименты по проверке их корректности и эффективности.;

В результате изучения дисциплины студент должен:

– **знать** методологию построения бизнес-приложений с привлечением алгоритмов различной сложности; современные парадигмы программирования; конструктивные компоненты и структуру компьютерных программ.

– **уметь** использовать приемы и методы разработки программного обеспечения на основе современных технологий программирования.

– **владеть** навыками применения алгоритмических языков высокого уровня при решении широкого круга практических задач.

4. Объем дисциплины и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных единицы и представлена в таблице 4.1.

Таблица 4.1 – Трудоемкость дисциплины

№	Виды учебной деятельности	8 семестр	Всего	Единицы
1	Лекции	20	20	часов

Согласована на портале № 1383

2	Лабораторные занятия	20	20	часов
3	Всего аудиторных занятий	40	40	часов
4	Самостоятельная работа	32	32	часов
5	Всего (без экзамена)	72	72	часов
6	Общая трудоемкость	72	72	часов
		2	2	З.Е

5. Содержание дисциплины

5.1. Разделы дисциплины и виды занятий

Разделы дисциплины и виды занятий приведены в таблице 5.1.

Таблица 5.1 – Разделы дисциплины и виды занятий

№	Названия разделов дисциплины	Лекции	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Всего часов (без экзамена)	Формируемые компетенции
1	Одномерный штрих-код	2	2	3	7	ОК-3, ОПК-2, ПК-3
2	Двумерный штрих-код	2	2	3	7	ОК-3, ОПК-2, ПК-3
3	Сканеры и принтеры штрих-кодов	2	2	3	7	ОК-3, ОПК-2, ПК-3
4	Магнитные карты	2	2	3	7	ОК-3, ОПК-2, ПК-3
5	RFID системы	2	2	4	8	ОК-3, ОПК-2, ПК-3
6	Бесконтактные смарт-карты	2	2	4	8	ОК-3, ОПК-2, ПК-3
7	Фискальные регистраторы и POS системы	2	2	3	7	ОК-3, ОПК-2, ПК-3
8	Банкоматы и платежные терминалы	2	2	3	7	ОК-3, ОПК-2, ПК-3
9	Видеонаблюдение	2	2	3	7	ОК-3, ОПК-2, ПК-3
10	Антикражные ворота	2	2	3	7	ОК-3, ОПК-2, ПК-3
	Итого	20	20	32	72	

Согласована на портале № 1383

5.2. Содержание разделов дисциплины (по лекциям)

Содержание разделов дисциплин (по лекциям) приведено в таблице 5.2.

Таблица 5.2 - Содержание разделов дисциплин (по лекциям)

Названия разделов	Содержание разделов дисциплины по лекциям	Трудоемкость, ч	Формируемые компетенции
8 семестр			
1 Одномерный штрих-код	Организация и принципы кодирования декодирования информации для одномерного штрих-кода. Наиболее распространенные алгоритмы построения штрих-кодов. Штрих-коды для внутреннего применения на предприятии. Разработка собственного программного обеспечения для печати одномерного штрих-кода EAN8.	2	ОК-3, ОПК-2, ПК-3
	Итого	2	
2 Двумерный штрих-код	Принципы кодирования декодирования информации с использованием двумерного штрих-кода. Маркерные и реперные алгоритмы построения двумерных штрих-кодов. Положительные и отрицательные стороны применения двумерного штрих-кода в сравнении с одномерным.	2	ОК-3, ОПК-2, ПК-3
	Итого	2	
3 Сканеры и принтеры штрих-кодов	Техническое устройство сканеров для считывания одномерных и двумерных штрих-кодов. Типы сканеров: диодные, лазерные, многоплоскостные. Протоколы передачи информации от сканера в компьютер. Алгоритмы получения штрих-кодов от сканеров. Протоколы управления принтерами штрих-кодов.	2	ОК-3, ОПК-2, ПК-3
	Итого	2	
4 Магнитные карты	Техническое устройство магнитных карт. Принцип хранения информации на дорожках магнитной полосы карты. Алгоритмы передачи информации от картридера в компьютер.	2	ОК-3, ОПК-2, ПК-3
	Итого	2	
5 RFID системы	Принципы радиочастотной идентификации. Устройства, входящие в RFID системы: считыватели, метки и карты. Режимы работы	2	ОК-3, ОПК-2, ПК-3

Согласована на портале № 1383

	радиочастотных считывателей. Принципы записи информации на радиочастотные метки.		
	Итого	2	
6 Бесконтактные смарт-карты	Организация хранения информации на смарт-картах Mifare объемом ½K, 1K и 4K. Сектора, блоки, ключи, управляющие биты, служебная информация. Алгоритмы чтения и записи на смарт-карты Mifare. Команды обмена информацией с радиочастотным считывателем. Антиколлизия.	2	ОК-3, ОПК-2, ПК-3
	Итого	2	
7 Фискальные регистраторы и POS системы	Типы и техническое устройство фискальных регистраторов. Протокол обмена информацией между фискальным регистратором и компьютером на примере ФР Штрих-М. Отказоустойчивые алгоритмы передачи данных применительно к фискальным регистраторам. POS системы, программное обеспечение POS системы.	2	ОК-3, ОПК-2, ПК-3
	Итого	2	
8 Банкоматы и платежные терминалы	Типы и техническое устройство банкоматов и платежных терминалов. Алгоритмы распознавания купюр. Система безопасности и защиты от сбоев.	2	ОК-3, ОПК-2, ПК-3
	Итого	2	
9 Видеонаблюдение	Классы и состав системы видеонаблюдения. Камеры, видеоресиверы, видеохранилища. Алгоритмы сжатия видеопотоков.	2	ОК-3, ОПК-2, ПК-3
	Итого	2	
10 Антикражные ворота	Физические принципы организации систем защиты от краж. Электромагнитные, магнитоакустные системы. Принципы срабатывания меток в электромагнитном поле.	2	ОК-3, ОПК-2, ПК-3
	Итого	2	
Итого за семестр		20	

5.3. Разделы дисциплины и междисциплинарные связи с обеспечивающими (предыдущими) и обеспечиваемыми (последующими) дисциплинами

Разделы дисциплины и междисциплинарные связи с обеспечивающими (предыдущими) и обеспечиваемыми (последующими) дисциплинами представ-лены в таблице 5.3.

Согласована на портале № 1383

Таблица 5.3 - Разделы дисциплины и междисциплинарные связи

№	Наименование дисциплин	№ разделов данной дисциплины, для которых необходимо изучение обеспечивающих и обеспечиваемых дисциплин									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Предшествующие дисциплины											
1	Объектно-ориентированное программирование	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
2	Проблемно-ориентированные вычислительные системы	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
3	Программирование	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
4	Технология программирования	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+

5.4. Соответствие компетенций, формируемых при изучении дисциплины, и видов занятий

Соответствие компетенций, формируемых при изучении дисциплины, и видов занятий представлено в таблице 5.4

Таблица 5. 4 – Соответствие компетенций и видов занятий, формируемых при изучении дисциплины

Компетенции	Виды занятий			Формы контроля
	Лекции	Лабораторные занятия	Самостоятельная работа	
ОК-3	+	+	+	Отчет по лабораторной работе, Опрос на занятиях, Выступление (доклад) на занятии, Дифференцированный зачет
ОПК-2	+	+	+	Отчет по лабораторной работе, Опрос на занятиях, Выступление (доклад) на занятии, Дифференцированный зачет
ПК-3	+	+	+	Отчет по лабораторной работе, Опрос на занятиях, Выступление (доклад) на занятии, Дифференцированный зачет

6. Интерактивные методы и формы организации обучения

Не предусмотрено РУП

7. Лабораторный практикум

Содержание лабораторных работ приведено в таблице 7.1.

Согласована на портале № 1383

Таблица 7. 1 – Содержание лабораторных работ

Названия разделов	Содержание лабораторных работ	Трудоемкость, ч	Формируемые компетенции
8 семестр			
1 Одномерный штрих-код	Использование ресурсов приложения. Создать приложение, которое использует следующие ресурсы: строковый ресурс, пиктограмма, курсор мыши, графическое изображение типа bitmap. Строковый ресурс используется в заголовке окна приложения, пиктограмма выводится при минимизации окна, курсор мыши меняет свой вид при щелчке левой клавишей мыши, а изображение bitmap используется для фона окна, который меняется при щелчке правой клавишей мыши.	2	ОК-3, ОПК-2, ПК-3
	Итого	2	
2 Двумерный штрих-код	Вывод в окно при обработке различных сообщений. Создать приложение, позволяющее выводить текст в рабочую область окна, текст выдавать различным цветом. Необходимо отследить появление в очереди следующих сообщений: WM_CREATE, WM_DESTROY, WM_PAINT, WM_MOVE, WM_SIZE.	2	ОК-3, ОПК-2, ПК-3
	Итого	2	
3 Сканеры и принтеры штрих-кодов	Вывод в окно с учетом размеров рабочей области окна. Создать приложение, в рабочей области окна которого выводится изображение переплетенных полосок. Ширина полосок и расстояние между полосками должно быть равно h. Использовать сообщение WM_SIZING, препятствуя уменьшению размеров окна до минимально заданных.	2	ОК-3, ОПК-2, ПК-3
	Итого	2	
4 Магнитные карты	Вывод графика в окно. Изменение размера изображения при изменении размеров окна.Создать приложение, в рабочей области окна которого выводится строка "График функции Cos(x) для x от -2*□ до 2*□□" и изображение этого графика. При	2	ОК-3, ОПК-2, ПК-3

Согласована на портале № 1383

	изменении размеров окна размер изображения графика должно масштабироваться.		
	Итого	2	
5 RFID системы	Обработка клавиатурных сообщений. Создать приложение, в окне которого при нажатии клавиш-стрелок выводится маршрут, задаваемый пользователем. После нажатия клавиши "Enter" по заданному маршруту определяется кратчайший путь, который выводится другим цветом.	2	ОК-3, ОПК-2, ПК-3
	Итого	2	
6 Бесконтактные смарт-карты	Обработка сообщений от манипулятора «мышь». Создать приложение, в окне которого выводится траектория движения курсора мыши. Причем: 1) при движении мыши с нажатой левой клавишей выводятся прямоугольники; 2) при движении мыши с нажатой правой клавишей выводятся окружности; 3) при движении без нажатия клавиш выводится символ '*'. Предусмотреть запись в файл текущего трека манипулятора.	2	ОК-3, ОПК-2, ПК-3
	Итого	2	
7 Фискальные регистраторы и POS системы	Использование таймера, вывод в окно и восстановление изображения после перекрытия. Создать приложение, позволяющее при получении сообщения от таймера выводить символ * в случайном месте рабочей области окна с использованием случайного цвета. Необходимо вести обработку сообщений WM_CREATE, WM_DESTROY, WM_PAINT, WM_TIMER.	2	ОК-3, ОПК-2, ПК-3
	Итого	2	
8 Банкоматы и платежные терминалы	Использование полос прокрутки окна. Создать приложение, позволяющее динамически менять цвет области окна, задавая три его компоненты (R, G, B) при помощи трех полос просмотра.	2	ОК-3, ОПК-2, ПК-3
	Итого	2	
9 Видеонаблюдение	Диалоговая панель как главное окно приложения. Создать приложение, которое в качестве главного окна	2	ОК-3, ОПК-2, ПК-3

Согласована на портале № 1383

	приложения использует диалоговую панель, выполняющую функции простейшего калькулятора.		
	Итого	2	
10 Антикражные ворота	Работа Windows памятью. Создать приложение, являющееся простейшим редактором текста. Приложение позволяет создавать новые файлы, открывать уже существующие, редактировать текст и сохранять его в файле. Для выбора имен файлов используются стандартные диалоговые панели.	2	ОК-3, ОПК-2, ПК-3
	Итого	2	
Итого за семестр		20	

8. Практические занятия

Не предусмотрено РУП

9. Самостоятельная работа

Виды самостоятельной работы, трудоемкость и формируемые компетенции представлены в таблице 9.1.

Таблица 9.1 - Виды самостоятельной работы, трудоемкость и формируемые компетенции

Названия разделов	Виды самостоятельной работы	Трудоемкость ч	Формируемые компетенции	Формы контроля
8 семестр				
1 Одномерный штрих-код	Проработка лекционного материала	1		Дифференцированный зачет, Выступление (доклад) на занятии, Опрос на занятиях, Отчет по лабораторной работе
	Оформление отчетов по лабораторным работам	2		
	Итого	3		
2 Двумерный штрих-код	Проработка лекционного материала	1	ОК-3, ОПК-2, ПК-3	Дифференцированный зачет, Выступление (доклад) на занятии, Опрос на занятиях, Отчет по лабораторной работе
	Оформление отчетов по лабораторным работам	2		
	Итого	3		
3 Сканеры и принтеры штрих-кодов	Проработка лекционного материала	1		Дифференцированный зачет, Выступление (доклад) на занятии, Опрос на занятиях, Отчет по лабораторной работе
	Оформление отчетов по лабораторным работам	2		
	Итого	3		
4 Магнитные карты	Проработка лекционного материала	1		Дифференцированный зачет, Выступление (доклад) на занятии,
	Оформление отчетов по	2		

Согласована на портале № 1383

	лабораторным работам			Опрос на занятиях, Отчет по лабораторной работе
	Итого	3		
5 RFID системы	Проработка лекционного материала	1		Дифференцированный зачет, Выступление (доклад) на занятии, Опрос на занятиях, Отчет по лабораторной работе
	Оформление отчетов по лабораторным работам	3		
	Итого	4		
6 Бесконтактные смарт-карты	Проработка лекционного материала	1		Дифференцированный зачет, Выступление (доклад) на занятии, Опрос на занятиях, Отчет по лабораторной работе
	Оформление отчетов по лабораторным работам	3		
	Итого	4		
7 Фискальные регистраторы и POS системы	Проработка лекционного материала	1		Дифференцированный зачет, Выступление (доклад) на занятии, Опрос на занятиях, Отчет по лабораторной работе
	Оформление отчетов по лабораторным работам	2		
	Итого	3		
8 Банкоматы и платежные терминалы	Проработка лекционного материала	1		Дифференцированный зачет, Выступление (доклад) на занятии, Опрос на занятиях, Отчет по лабораторной работе
	Оформление отчетов по лабораторным работам	2		
	Итого	3		
9 Видеонаблюдение	Проработка лекционного материала	1		Дифференцированный зачет, Выступление (доклад) на занятии, Опрос на занятиях, Отчет по лабораторной работе
	Оформление отчетов по лабораторным работам	2		
	Итого	3		
10 Антикражные ворота	Проработка лекционного материала	1		Дифференцированный зачет, Выступление (доклад) на занятии, Опрос на занятиях, Отчет по лабораторной работе
	Оформление отчетов по лабораторным работам	2		
	Итого	3		
Итого за семестр		32		
Итого		32		

9.1. Вопросы на проработку лекционного материала

1. Положительные и отрицательные стороны применения двумерного штрих-кода в сравнении с одномерным
2. Протоколы передачи информации от сканера в компьютер
3. Алгоритмы чтения и записи на смарт-карты Mifare
4. Протокол обмена информацией между фискальным регистратором и компьютером
5. Алгоритмы сжатия видеопотоков
6. Физические принципы организации систем защиты от краж
7. Организация и принципы кодирования декодирования информации для одномерного

Согласована на портале № 1383

штрих-кода

8. Алгоритмы передачи информации от картридера в компьютер
9. Алгоритмы распознавания купюр
10. Режимы работы радиочастотных считывателей

9.2. Темы лабораторных работ

11. Создать приложение, работающего в двух режимах: кодирование и декодирование содержимого файла. Кодирование и декодирование символов должно происходить при помощи таблицы перекодировки, загружаемой из ресурсов приложения. т.е. ресурсы содержат произвольные данные. Имена файлов выбираются при помощи стандартной диалоговой панели “File Open”. Содержимое закодированного или восстановленного файла выводится в окно редактирования, занимающего всю клиентскую часть окна приложения, и может быть сохранено в файлах *.cod и *.txt соответственно. (6 часов)

12. Создать приложение, выводящее в свое окно одну кнопку со стандартным видом и поведением и несколько кнопок с нестандартным видом и поведением. Все кнопки – класса “button”, стиль – BS_PUSHBUTTON. Нестандартные кнопки должны отличаться по своему внешнему виду: они должны менять свой вид в нажатом и отпущенном состоянии и при нажатии и отпускании выдавать звуковой сигнал. При реализации нестандартных кнопок следует воспользоваться созданием подклассов стандартной кнопки при помощи замены стандартной функции окна кнопки на новую (8 часов)

13. Создать приложение, работающего в двух режимах: кодирование и декодирование содержимого файла. Кодирование и декодирование символов должно происходить при помощи таблицы перекодировки, загружаемой из ресурсов приложения. т.е. ресурсы содержат произвольные данные. Имена файлов выбираются при помощи стандартной диалоговой панели “File Open”. Содержимое закодированного или восстановленного файла выводится в окно редактирования, занимающего всю клиентскую часть окна приложения, и может быть сохранено в файлах *.cod и *.txt соответственно. (6 часов)

14. Создать приложение, выводящее в свое окно одну кнопку со стандартным видом и поведением и несколько кнопок с нестандартным видом и поведением. Все кнопки – класса “button”, стиль – BS_PUSHBUTTON. Нестандартные кнопки должны отличаться по своему внешнему виду: они должны менять свой вид в нажатом и отпущенном состоянии и при нажатии и отпускании выдавать звуковой сигнал. При реализации нестандартных кнопок следует воспользоваться созданием подклассов стандартной кнопки при помощи замены стандартной функции окна кнопки на новую (8 часов)

15. Создать приложение, выводящее в свое окно одну кнопку со стандартным видом и поведением и несколько кнопок с нестандартным видом и поведением. Все кнопки – класса “button”, стиль – BS_PUSHBUTTON. Нестандартные кнопки должны отличаться по своему внешнему виду: они должны менять свой вид в нажатом и отпущенном состоянии и при нажатии и отпускании выдавать звуковой сигнал. При реализации нестандартных кнопок следует воспользоваться созданием подклассов стандартной кнопки при помощи замены стандартной функции окна кнопки на новую (8 часов)

16. Написать двухпотоковую программу – тренажер работы на клавиатуре. Через определенный интервал времени (постепенно уменьшающийся) программа выводит в окно случайный символ. Это должен делать рабочий поток. Пользователь должен нажимать соответствующие клавиши клавиатуры, стараясь успеть за выводом символов на экран. Интерфейс с пользователем должен реализовываться в главном потоке. Для хранения информации о выведенных символах использовать такую структуру данных как очередь (8 часов)

17. Написать двухпотоковую программу – тренажер работы на клавиатуре. Через определенный интервал времени (постепенно уменьшающийся) программа выводит в окно случайный символ. Это должен делать рабочий поток. Пользователь должен нажимать соответствующие клавиши клавиатуры, стараясь успеть за выводом символов на экран. Интерфейс с пользователем должен реализовываться в главном потоке. Для хранения информации о выведенных символах использовать такую структуру данных как очередь (8 часов)

18. Написать двухпотоковую программу – тренажер работы на клавиатуре. Через определенный интервал времени (постепенно уменьшающийся) программа выводит в окно

Согласована на портале № 1383

случайный символ. Это должен делать рабочий поток. Пользователь должен нажимать соответствующие клавиши клавиатуры, стараясь успеть за выводом символов на экран. Интерфейс с пользователем должен реализовываться в главном потоке. Для хранения информации о выведенных символах использовать такую структуру данных как очередь (8 часов)

19. Создать приложение, работающего в двух режимах: кодирование и декодирование содержимого файла. Кодирование и декодирование символов должно происходить при помощи таблицы перекодировки, загружаемой из ресурсов приложения. т.е. ресурсы содержат произвольные данные. Имена файлов выбираются при помощи стандартной диалоговой панели “File Open”. Содержимое закодированного или восстановленного файла выводится в окно редактирования, занимающего всю клиентскую часть окна приложения, и может быть сохранено в файлах *.cod и *.txt соответственно. (6 часов)

10. Курсовая работа

Не предусмотрено РУП

11. Рейтинговая система для оценки успеваемости студентов

11.1. Балльные оценки для элементов контроля

Таблица 11.1 – Бальные оценки для элементов контроля

Элементы учебной деятельности	Максимальный балл на 1-ую КТ с начала семестра	Максимальный балл за период между 1КТ и 2КТ	Максимальный балл за период между 2КТ и на конец семестра	Всего за семестр
8 семестр				
Выступление (доклад) на занятии	7	7	8	22
Дифференцированный зачет			30	30
Опрос на занятиях	8	8	8	24
Отчет по лабораторной работе	8	8	8	24
Нарастающим итогом	23	46	100	100

11.2. Пересчет баллов в оценки за контрольные точки

Пересчет баллов в оценки за контрольные точки представлен в таблице 11.2.

Таблица 11. 2 – Пересчет баллов в оценки за контрольные точки

Баллы на дату контрольной точки	Оценка
≥ 90% от максимальной суммы баллов на дату КТ	5
От 70% до 89% от максимальной суммы баллов на дату КТ	4
От 60% до 69% от максимальной суммы баллов на дату КТ	3
< 60% от максимальной суммы баллов на дату КТ	2

11.3. Пересчет суммы баллов в традиционную и международную оценку

Пересчет суммы баллов в традиционную и международную оценку представлен в таблице 11.3.

Таблица 11. 3 – Пересчет суммы баллов в традиционную и международную оценку

Оценка (ГОС)	Итоговая сумма баллов, учитывает успешно сданный экзамен	Оценка (ECTS)
5 (отлично) (зачтено)	90 - 100	A (отлично)
4 (хорошо) (зачтено)	85 - 89	B (очень хорошо)

Согласована на портале № 1383

	75 - 84	C (хорошо)
	70 - 74	D (удовлетворительно)
3 (удовлетворительно) (зачтено)	65 - 69	
	60 - 64	E (посредственно)
2 (неудовлетворительно) (не зачтено)	Ниже 60 баллов	F (неудовлетворительно)

12. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

12.1. Основная литература

1. Специализированная подготовка разработчиков бизнес приложений : Учебное пособие / Боровской И. Г., Матолыгин А. А., Колесникова С. И. - 2012. 256 с. [Электронный ресурс] - Режим доступа: http://edu.tusur.ru/publications/2532, свободный.

12.2. Дополнительная литература

1. Головин И. Г. Языки и методы программирования: учебник для вузов / И. Г. Головин, И. А. Волкова. - М. : Академия, 2012. - 304 с. - (Высшее профессиональное образование) (Бакалавриат). - ISBN 978-5-7695-7973-8. (30 экз.) (наличие в библиотеке ТУСУР - 30 экз.)
2. Шилдт, Герберт. C++: базовый курс : пер. с англ. / Г. Шилдт ; пер. Н. М. Ручко. - 3-е изд. - М. : Вильямс, 2005. - 620[4] с. : табл. - (Изучайте C++ с профессионалом). - Предм. указ.: с. 610-620. - ISBN 5-8459-0768-3 : 412.50 р., 375.00 р. (наличие в библиотеке ТУСУР - 3 экз.)

12.3. Учебно-методическое пособие и программное обеспечение

1. Специализированная подготовка разработчиков бизнес приложений: Методические указания по выполнению лабораторных работ и заданий самостоятельной подготовки / Боровской И. Г. - 2012. 61 с. [Электронный ресурс] - Режим доступа: http://edu.tusur.ru/publications/2531, свободный.

12.4. Базы данных, информационно справочные и поисковые системы

1. 1.Служебные программы от компании Sysinternals
2. https://technet.microsoft.com/ru-ru/sysinternals/bb545046
3. 2.Программирование. Проектирование и рефакторинг. Разработка веб-сайтов
4. https://habrahabr.ru/flows/develop
5. 3. БД SQLite
6. http://www.sqlite.org/download.html

13. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Лекционные и практические занятия:

- лекционные аудитории, в том числе оснащенные презентационной техникой;
- аудитории для проведения интерактивных лекций: видеопроектор, экран настенный, др. оборудование;
- компьютерные классы, оснащенные компьютерной техникой с выходом в Интернет.

14. Фонд оценочных средств

Фонд оценочных средств приведен в приложении 1.

15. Методические рекомендации по организации изучения дисциплины

Без рекомендаций.

Согласована на портале № 1383

Приложение 1

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

«ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ СИСТЕМ
УПРАВЛЕНИЯ И РАДИОЭЛЕКТРОНИКИ»
(ТУСУР)

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе
_____ П. Е. Троян
«___» _____ 20__ г.

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ

НИРС (Специализированная подготовка разработчиков бизнес приложений)

Уровень основной образовательной программы: **Бакалавриат**
Направление подготовки (специальность): **09.03.01 Информатика и вычислительная техника**
Профиль: **Автоматизированное управление бизнес-процессами и финансами**
Форма обучения: **очная**
Факультет: **ФВС, Факультет вычислительных систем**
Кафедра: **ЭМИС, Кафедра экономической математики, информатики и статистики**
Курс: **4**
Семестр: **8**

Учебный план набора 2016 года

Разработчики:

- зав.кафедрой каф. ЭМИС Боровской И. Г.

Дифференцированный зачет: 8 семестр

Томск 2016

Согласована на портале № 1383

1. Введение

Фонд оценочных средств (ФОС) является приложением к рабочей программе дисциплины (практики) и представляет собой совокупность контрольно-измерительных материалов (типовые задачи (задания), контрольные работы, тесты и др.) и методов их использования, предназначенных для измерения уровня достижения студентом установленных результатов обучения.

ФОС по дисциплине (практике) используется при проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации студентов.

Перечень закрепленных за дисциплиной (практикой) компетенций приведен в таблице 1.

Таблица 1 – Перечень закрепленных за дисциплиной компетенций

Код	Формулировка компетенции	Этапы формирования компетенций
ПК-3	Способность обосновывать принимаемые проектные решения, осуществлять постановку и выполнять эксперименты по проверке их корректности и эффективности.	Должен знать методологию построения бизнес-приложений с привлечением алгоритмов различной сложности; современные парадигмы программирования; конструктивные компоненты и структуру компьютерных программ.; Должен уметь использовать приемы и методы разработки программного обеспечения на основе современных технологий программирования.; Должен владеть навыками применения алгоритмических языков высокого уровня при решении широкого круга практических задач.;
ОПК-2	Способность осваивать методики использования программных средств для решения практических задач.	
ОК-3	Способность использовать основы экономических знаний в различных сферах деятельности.	

Общие характеристики показателей и критериев оценивания компетенций на всех этапах приведены в таблице 2.

Таблица 2 – Общие характеристики показателей и критериев оценивания компетенций по этапам

Показатели и критерии	Знать	Уметь	Владеть
Отлично (высокий уровень)	Обладает фактическими и теоретическими знаниями в пределах изучаемой области с пониманием границ применимости	Обладает диапазоном практических умений, требуемых для развития творческих решений, абстрагирования проблем	Контролирует работу, проводит оценку, совершенствует действия работы
Хорошо (базовый уровень)	Знает факты, принципы, процессы, общие понятия в пределах изучаемой области	Обладает диапазоном практических умений, требуемых для решения определенных проблем в области исследования	Берет ответственность за завершение задач в исследовании, приспосабливает свое поведение к обстоятельствам в решении проблем
Удовлетворительно (пороговый уровень)	Обладает базовыми общими знаниями	Обладает основными умениями, требуемыми для выполнения простых задач	Работает при прямом наблюдении

2 Реализация компетенций

2.1 Компетенция ПК-3

ПК-3: Способность обосновывать принимаемые проектные решения, осуществлять постановку и выполнять эксперименты по проверке их корректности и эффективности..

Согласована на портале № 1383

Для формирования компетенции необходимо осуществить ряд этапов. Этапы формирования компетенции, применяемые для этого виды занятий и используемые средства оценивания представлены в таблице 3.

Таблица 3 – Этапы формирования компетенции и используемые средства оценивания

Состав	Знать	Уметь	Владеть
Содержание этапов	базовые понятия эффективности применения программных средств и критерии качества программного обеспечения	проводить сравнительный анализ парадигм и технологий программирования и делать обоснованный выбор	навыками проектирования, разработки и тестирования программного обеспечения по техническому заданию
Виды занятий	• Лабораторные занятия; • Лекции; • Самостоятельная работа;	• Лабораторные занятия; • Лекции; • Самостоятельная работа;	• Лабораторные занятия; • Самостоятельная работа;
Используемые средства оценивания	• Отчет по лабораторной работе; • Опрос на занятиях; • Выступление (доклад) на занятии; • Дифференцированный зачет; • Дифференцированный зачет;	• Отчет по лабораторной работе; • Опрос на занятиях; • Выступление (доклад) на занятии; • Дифференцированный зачет; • Дифференцированный зачет;	• Отчет по лабораторной работе; • Выступление (доклад) на занятии; • Дифференцированный зачет; • Дифференцированный зачет;

Формулировка показателей и критериев оценивания данной компетенции приведена в таблице 4.

Таблица 4 – Показатели и критерии оценивания компетенции на этапах

Состав	Знать	Уметь	Владеть
Отлично (высокий уровень)	• архитектуру приложения, каркас приложения, проект приложения ; • средства разработки и типы мастеров проектов, преимущества мастеров проектов ; • создание документов и обликов, взаимодействие документов и обликов; • мультиоконное приложение, ресурсы и классы приложения ;	• проводить анализ предметной области ; • разрабатывать однооконные и многооконные пользовательские приложения; • применять методы практического проектирования подсистем при разработке программного продукта ;	• методами построения библиотек различного типа ; • инструментарием создания пользовательских приложений ; • основными методами использования объектов операционной системы ;
Хорошо (базовый уровень)	• архитектуру приложения, каркас приложения, проект приложения ;	• проводить анализ предметной области ; • разрабатывать однооконные и	• методами построения библиотек различного типа ; • инструментарием

Согласована на портале № 1383

	• средства разработки и типы мастеров проектов, преимущества мастеров проектов ; • создание документов и обликов, взаимодействие документов и обликов;	многооконные пользовательские приложения; • применять методы практического проектирования подсистем при разработке программного продукта ;	создания пользовательских приложений ; • основными методами использования объектов операционной системы ;
Удовлетворительно (пороговый уровень)	• архитектуру приложения, каркас приложения, проект приложения ; • средства разработки и типы мастеров проектов, преимущества мастеров проектов ;	• проводить анализ предметной области ; • разрабатывать однооконные и многооконные пользовательские приложения;	• методами построения библиотек различного типа ; • инструментарием создания пользовательских приложений ;

2.2 Компетенция ОПК-2

ОПК-2: Способность осваивать методики использования программных средств для решения практических задач..

Для формирования компетенции необходимо осуществить ряд этапов. Этапы формирования компетенции, применяемые для этого виды занятий и используемые средства оценивания представлены в таблице 5.

Таблица 5 – Этапы формирования компетенции и используемые средства оценивания

Состав	Знать	Уметь	Владеть
Содержание этапов	основные принципы работы программного и аппаратного обеспечения для пользовательских приложений различного класса	инсталлировать программное и аппаратное обеспечение для информационных и автоматизированных систем при разработке пользовательских приложений	различными способами инсталляции программного и аппаратного обеспечения при разработке пользовательских приложений
Виды занятий	• Лабораторные занятия; • Лекции; • Самостоятельная работа;	• Лабораторные занятия; • Лекции; • Самостоятельная работа;	• Лабораторные занятия; • Самостоятельная работа;
Используемые средства оценивания	• Отчет по лабораторной работе; • Опрос на занятиях; • Выступление (доклад) на занятии; • Дифференцированный зачет; • Дифференцированный зачет;	• Отчет по лабораторной работе; • Опрос на занятиях; • Выступление (доклад) на занятии; • Дифференцированный зачет; • Дифференцированный зачет;	• Отчет по лабораторной работе; • Выступление (доклад) на занятии; • Дифференцированный зачет; • Дифференцированный зачет;

Формулировка показателей и критериев оценивания данной компетенции приведена в таблице 6.

Согласована на портале № 1383

Таблица 6 – Показатели и критерии оценивания компетенции на этапах

Состав	Знать	Уметь	Владеть
Отлично (высокий уровень)	• предметную область разработки программного продукта ; • принципы кодирования декодирования информации с использованием двумерного штрих-кода ; • современные подходы применения и обзор технологий RFID систем; • определение базовых элементов класса и состав систем видеонаблюдения;	• проектировать интерфейсы для программного продукта в предметной области ; • создавать алгоритмы передачи информации от картридера ; • использовать маркерные алгоритмы построения двумерных штрих-кодов ; • создавать классы для обеспечения систем видеонаблюдения ;	• навыками применения сканеров различного типа ; • механизмом записи и восстановления объектов; • протоколом обмена информацией между фискальным регистратором и компьютером ; • программным обеспечением POS систем ;
Хорошо (базовый уровень)	• предметную область разработки программного продукта ; • принципы кодирования декодирования информации с использованием двумерного штрих-кода ; • современные подходы применения и обзор технологий RFID систем;	• проектировать интерфейсы для программного продукта в предметной области ; • создавать алгоритмы передачи информации от картридера ; • использовать маркерные алгоритмы построения двумерных штрих-кодов ;	• навыками применения сканеров различного типа ; • механизмом записи и восстановления объектов; • программным обеспечением POS систем ;
Удовлетворительно (пороговый уровень)	• предметную область разработки программного продукта ; • принципы кодирования декодирования информации с использованием двумерного штрих-кода ;	• проектировать интерфейсы для программного продукта в предметной области ; • создавать алгоритмы передачи информации от картридера ;	• навыками применения сканеров различного типа ; • механизмом записи и восстановления объектов;

2.3 Компетенция ОК-3

ОК-3: Способность использовать основы экономических знаний в различных сферах деятельности..

Для формирования компетенции необходимо осуществить ряд этапов. Этапы формирования компетенции, применяемые для этого виды занятий и используемые средства оценивания

Согласована на портале № 1383

представлены в таблице 7.

Таблица 7 – Этапы формирования компетенции и используемые средства оценивания

Состав	Знать	Уметь	Владеть
Содержание этапов	общие направления в изучении информационных систем и технологий	применять базовые экономические знания при решении задач в области проектирования и разработки программных продуктов	базовыми экономическими знаниями раздела информационных технологий для решения практических задач
Виды занятий	• Лабораторные занятия; • Лекции; • Самостоятельная работа;	• Лабораторные занятия; • Лекции; • Самостоятельная работа;	• Лабораторные занятия; • Самостоятельная работа;
Используемые средства оценивания	• Отчет по лабораторной работе; • Опрос на занятиях; • Выступление (доклад) на занятии; • Дифференцированный зачет; • Дифференцированный зачет;	• Отчет по лабораторной работе; • Опрос на занятиях; • Выступление (доклад) на занятии; • Дифференцированный зачет; • Дифференцированный зачет;	• Отчет по лабораторной работе; • Выступление (доклад) на занятии; • Дифференцированный зачет; • Дифференцированный зачет;

Формулировка показателей и критериев оценивания данной компетенции приведена в таблице 8.

Таблица 8 – Показатели и критерии оценивания компетенции на этапах

Состав	Знать	Уметь	Владеть
Отлично (высокий уровень)	• принцип хранения информации на дорожках магнитной полосы карты ; • отказоустойчивые алгоритмы передачи данных применительно к фискальным регистраторам ; • системы безопасности и защиты от сбоев ; • принципы срабатывания меток в электромагнитном поле;	• проводить анализ предметной области; • применять методы радиочастотной идентификации ; • разрабатывать алгоритмы чтения и записи на смарт-карты; • использовать алгоритмы сжатия видео-потоков ;	• методами реализации антиколлизии ; • инструментарием для хранения информации на смарт-картах Mifare ; • основными методами использования объектов операционной системы ; • способами создания однооконных приложений с ресурсами;
Хорошо (базовый уровень)	• принцип хранения информации на дорожках магнитной полосы карты ; • отказоустойчивые алгоритмы передачи данных применительно к фискальным	• проводить анализ предметной области; • применять методы радиочастотной идентификации ; • разрабатывать алгоритмы чтения и записи на смарт-карты;	• методами реализации антиколлизии ; • инструментарием для хранения информации на смарт-картах Mifare ; • основными методами использования объектов операционной

Согласована на портале № 1383

	регистраторам ; • системы безопасности и защиты от сбоев ;		системы ;
Удовлетворительно (пороговый уровень)	• принцип хранения информации на дорожках магнитной полосы карты ; • отказоустойчивые алгоритмы передачи данных применительно к фискальным регистраторам ;	• проводить анализ предметной области; • применять методы радиочастотной идентификации ;	• методами реализации антиколлизии ; • основными методами использования объектов операционной системы ;

3 Типовые контрольные задания

Для реализации вышеперечисленных задач обучения используются типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы, в следующем составе.

3.1 Темы опросов на занятиях

– 1. Что необходимо сделать для отображения окна. 2. Каким образом приложение может явно потребовать перерисовку всего окна или его части. 3. Каким способом приложение может удалить из очереди сообщение WM_PAINT. 4. На каком этапе создания приложения ресурсы записываются в загрузочный модуль. 5. Что приводит к появлению недействительной области окна. 6. Способы модификации меню окна. 7. Ресурс шаблона диалога. 8. Понятия диапазона полосы прокрутки, способы изменения этих характери-стик. 9. Типы диалоговых панелей, сходства и отличия. 10. При каких условиях в диалоговую процедуру поступает сообщение с идентификатором IDOK. 11. Какое сообщение является символьным клавиатурным сообщением и какую дополнительную информацию оно несет с собой. 12. Что необходимо сделать, чтобы окно приложения получало сообщения о двойных щелчках мыши. 13. Общая схема печати документа в ОС. 14. Объекты GDI, что это такое, как приложение может их создавать и исполь-зовать. 15. Что такое недействительная область, в каких ситуациях рабочая область ок-на может становиться недействительной. 16. Файл ресурсов приложения, какими способами его можно создавать. 17. Способы создания, загрузки и использования пиктограммы. 18. Сообщения, поступающие к родительскому окну от элементов управления, какую дополнительную информацию несет с собой это сообщение. 19. От чего зависит количество сообщений mousemove, которые получает окно приложения. 20. Системные метрики ОС, зачем нужны, как определить. 21. Этапы создания диалоговой панели. 22. Дескриптор элемента управления и идентификатор элемента управления. 23. Каким образом можно прервать цикл обработки сообщений, что при этом происходит. 24. Что такое дескриптор окна, его краткая характеристика. 25. Что такое оконная процедура, для чего она предназначена, ее взаимодейст-вие с ядром ОС.

3.2 Темы докладов

– 1. Звездное небо. Обеспечить графический вывод изображения звездного неба, на котором некоторые звезды в случайном порядке “зажигаются” и “гаснут”. Для хране-ния информации о звездах использовать такую структуру данных как односвязанный список. Программа должна быть двухпотоковая, за отрисовку постоянно меняющегося изображения должен отвечать рабочий поток. Пользователь должен иметь возможность изменения количества звезд и их времени жизни. 2. Класс DIB для работы с Device Independent Bitmap. Изучить возможности отображения 2-х мерных изображений DIB формата. Разработать собственный класс DIB, обеспечивающий полнофункциональную работу с BMP изображениями. Минималь-ные требования: метод для считывания изображения в BMP формате из файла, метод для отрисовки BMP изображения. 3. Программа преобразования чисел. Написать программу перевода любого десятичного числа в двоичную и шестнадцатеричную системы счисления. При запуске про-грамма

Согласована на портале № 1383

отображается в системном трее. Пользователь помещает число в буфер об-мена и делает двойной щелчок по иконке программы. В результате отображается диалоговая панель с результатом. Предусмотреть анализ нечисловых данных в буфере обмена. 4. Работа с ресурсами приложения. Создать приложение, которое использует следующие ресурсы приложения: строковый ресурс, пиктограмма, курсор мыши, графическое изображение на диалоге.

3.3 Вопросы дифференцированного зачета

– 1. Организация и принципы кодирования информации для одномерного штрих-кода. 2. Принципы декодирования информации для одномерного штрих-кода. 3. Наиболее распространенные алгоритмы построения штрих-кодов. 4. Штрих-коды для внутреннего применения на предприятии. 5. Разработка собственного программного обеспечения для печати одномерного штрих-кода EAN8. 6. Принципы кодирования декодирования информации с использованием двумер-ного штрих-кода. 7. Маркерные и реперные алгоритмы построения двумерных штрих-кодов. 8. Положительные и отрицательные стороны применения двумерного штрих-кода в сравнении с одномерным. 9. Техническое устройство сканеров для считывания одномерных и двумерных штрих-кодов. 10. Программное обеспечение для считывания двумерных штрих-кодов. 11. Типы сканеров: диодные, лазерные, многоплоскостные. 12. Протоколы передачи информации от сканера в компьютер. 13. Алгоритмы получения штрих-кодов от сканеров. 14. Протоколы управления принтерами штрих-кодов. 15. Техническое устройство магнитных карт. 16. Принцип хранения информации на дорожках магнитной полосы карты. 17. Алгоритмы передачи информации от картридера в компьютер. 18. Принципы радиочастотной идентификации. 19. Устройства, входящие в RFID системы: считыватели, метки и карты. 20. Режимы работы радиочастотных считывателей. 21. Принципы записи информации на радиочастотные метки. 22. Организация хранения информации на смарт-картах Mifare объемом 0,5K, 1K и 4K. 23. Сектора, блоки, ключи, управляющие биты, служебная информация. 24. Алгоритмы чтения и записи на смарт-карты Mifare. 25. Команды обмена информацией с радиочастотным считывателем. 26. Алгоритм реализации антиколлизии. 27. Типы и техническое устройство фискальных регистраторов. 28. Протокол обмена информацией между фискальным регистратором и ПК. 29. Отказоустойчивые алгоритмы передачи данных применительно к фискальным регистраторам. 30. Состав и организация POS систем. 31. Программное обеспечение POS системы. 32. Типы и техническое устройство банкоматов и платежных терминалов. 33. Алгоритмы распознавания денежных купюр. 34. Система безопасности и защиты от сбоев. 35. Классы и состав системы видеонаблюдения. 36. Камеры, видеоресиверы, видеохранилища. 37. Алгоритмы сжатия видеопотоков. 38. Физические принципы организации систем защиты от краж. 39. Электромагнитные, магнитоакустные системы. 40. Принципы срабатывания меток в электромагнитном поле.

3.4 Темы лабораторных работ

– Создать приложение, работающего в двух режимах: кодирование и декодирование содержимого файла. Кодирование и декодирование символов должно происходить при помощи таблицы перекодировки, загружаемой из ресурсов приложения. т.е. ресурсы содержат произвольные данные. Имена файлов выбираются при помощи стандартной диалоговой панели “File Open”. Содержимое закодированного или восстановленного файла выводится в окно редактирования, занимающего всю клиентскую часть окна приложения, и может быть сохранено в файлах *.cod и *.txt соответственно. (6 часов)

– Создать приложение, работающего в двух режимах: кодирование и декодирование содержимого файла. Кодирование и декодирование символов должно происходить при помощи таблицы перекодировки, загружаемой из ресурсов приложения. т.е. ресурсы содержат произвольные данные. Имена файлов выбираются при помощи стандартной диалоговой панели “File Open”. Содержимое закодированного или восстановленного файла выводится в окно редактирования, занимающего всю клиентскую часть окна приложения, и может быть сохранено в файлах *.cod и *.txt соответственно. (6 часов)

– Создать приложение, выводящее в свое окно одну кнопку со стандартным видом и поведением и несколько кнопок с нестандартным видом и поведением. Все кнопки – класса “button”, стиль – BS_PUSHBUTTON. Нестандартные кнопки должны отличаться по своему

Согласована на портале № 1383

внешнему виду: они должны менять свой вид в нажатом и отпущенном состоянии и при нажатии и отпускании выдавать звуковой сигнал. При реализации нестандартных кнопок следует воспользоваться созданием подклассов стандартной кнопки при помощи замены стандартной функции окна кнопки на новую (8 часов)

– Создать приложение, работающего в двух режимах: кодирование и декодирование содержимого файла. Кодирование и декодирование символов должно происходить при помощи таблицы перекодировки, загружаемой из ресурсов приложения. т.е. ресурсы содержат произвольные данные. Имена файлов выбираются при помощи стандартной диалоговой панели “File Open”. Содержимое закодированного или восстановленного файла выводится в окно редактирования, занимающего всю клиентскую часть окна приложения, и может быть сохранено в файлах *.cod и *.txt соответственно. (6 часов)

– Создать приложение, выводящее в свое окно одну кнопку со стандартным видом и поведением и несколько кнопок с нестандартным видом и поведением. Все кнопки – класса “button”, стиль – BS_PUSHBUTTON. Нестандартные кнопки должны отличаться по своему внешнему виду: они должны менять свой вид в нажатом и отпущенном состоянии и при нажатии и отпускании выдавать звуковой сигнал. При реализации нестандартных кнопок следует воспользоваться созданием подклассов стандартной кнопки при помощи замены стандартной функции окна кнопки на новую (8 часов)

– Создать приложение, выводящее в свое окно одну кнопку со стандартным видом и поведением и несколько кнопок с нестандартным видом и поведением. Все кнопки – класса “button”, стиль – BS_PUSHBUTTON. Нестандартные кнопки должны отличаться по своему внешнему виду: они должны менять свой вид в нажатом и отпущенном состоянии и при нажатии и отпускании выдавать звуковой сигнал. При реализации нестандартных кнопок следует воспользоваться созданием подклассов стандартной кнопки при помощи замены стандартной функции окна кнопки на новую (8 часов)

– Написать двухпотоковую программу – тренажер работы на клавиатуре. Через определенный интервал времени (постепенно уменьшающийся) программа выводит в окно случайный символ. Это должен делать рабочий поток. Пользователь должен нажимать соответствующие клавиши клавиатуры, стараясь успеть за выводом символов на экран. Интерфейс с пользователем должен реализовываться в главном потоке. Для хранения информации о выведенных символах использовать такую структуру данных как очередь (8 часов)

– Написать двухпотоковую программу – тренажер работы на клавиатуре. Через определенный интервал времени (постепенно уменьшающийся) программа выводит в окно случайный символ. Это должен делать рабочий поток. Пользователь должен нажимать соответствующие клавиши клавиатуры, стараясь успеть за выводом символов на экран. Интерфейс с пользователем должен реализовываться в главном потоке. Для хранения информации о выведенных символах использовать такую структуру данных как очередь (8 часов)

– Написать двухпотоковую программу – тренажер работы на клавиатуре. Через определенный интервал времени (постепенно уменьшающийся) программа выводит в окно случайный символ. Это должен делать рабочий поток. Пользователь должен нажимать соответствующие клавиши клавиатуры, стараясь успеть за выводом символов на экран. Интерфейс с пользователем должен реализовываться в главном потоке. Для хранения информации о выведенных символах использовать такую структуру данных как очередь (8 часов)

4 Методические материалы

Для обеспечения процесса обучения и решения задач обучения используются следующие материалы:

– методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы фор-мирования компетенций, согласно п. 12 рабочей программы.

4.1. Основная литература

1. Специализированная подготовка разработчиков бизнес приложений : Учебное пособие / Боровской И. Г., Матолыгин А. А., Колесникова С. И. - 2012. 256 с. [Электронный ресурс] - Режим доступа: http://edu.tusur.ru/publications/2532, свободный.

Согласована на портале № 1383

4.2. Дополнительная литература

1. Головин И. Г. Языки и методы программирования: учебник для вузов / И. Г. Головин, И. А. Волкова. - М. : Академия, 2012. - 304 с. - (Высшее профессиональное образование) (Бакалавриат). - ISBN 978-5-7695-7973-8. (30 экз.) (наличие в библиотеке ТУСУР - 30 экз.)
2. Шилдт, Герберт. C++: базовый курс : пер. с англ. / Г. Шилдт ; пер. Н. М. Ручко. - 3-е изд. - М. : Вильямс, 2005. - 620[4] с. : табл. - (Изучайте C++ с профессионалом). - Предм. указ.: с. 610-620. - ISBN 5-8459-0768-3 : 412.50 р., 375.00 р. (наличие в библиотеке ТУСУР - 3 экз.)

4.3. Учебно-методическое пособие и программное обеспечение

1. Специализированная подготовка разработчиков бизнес приложений: Методические указания по выполнению лабораторных работ и заданий самостоятельной подготовки / Боровской И. Г. - 2012. 61 с. [Электронный ресурс] - Режим доступа: http://edu.tusur.ru/publications/2531, свободный.

4.4. Базы данных, информационно справочные и поисковые системы

1. 1.Служебные программы от компании Sysinternals
2. https://technet.microsoft.com/ru-ru/sysinternals/bb545046
3. 2.Программирование. Проектирование и рефакторинг. Разработка веб-сайтов
4. https://habrahabr.ru/flows/develop
5. 3. БД SQLite
6. http://www.sqlite.org/download.html

Согласована на портале № 1383