

KARTA PRZEDMIOTU

1. Informacje ogólne

| | |
|---|---|
| Nazwa przedmiotu i kod (wg planu studiów): | Projektowanie obiektowe aplikacji sieciowych. D1_2 |
| Nazwa przedmiotu (j. ang.): | Designing Object-Oriented Network Application |
| Kierunek studiów: | Informatyka |
| Specjalność/specjalizacja: | Sieciowe Systemy Informatyczne |
| Poziom kształcenia: | studia I stopnia |
| Profil kształcenia: | praktyczny (P) |
| Forma studiów: | studia stacjonarne, niestacjonarne |
| Obszar kształcenia: | nauki techniczne |
| Dziedzina: | nauki techniczne |
| Dyscyplina nauki: | (wg wykazu) |
| Koordynator przedmiotu: | dr Marcin Skuba |

2. Ogólna charakterystyka przedmiotu

| | |
|---|---|
| Przynależność do modułu: | specjalnościowego |
| Status przedmiotu: | obowiązkowy |
| Język wykładowy: | polski |
| Rok studiów, semestr: | II, 4 oraz III, 5 |
| Forma i wymiar zajęć według planu studiów: | stacjonarne - wykład 30 h, ćw. Projektowe 30 h, ćw. laboratoryjne 30 h niestacjonarne - wykład 15 h, ćw. Projektowe 15 h, ćw. laboratoryjne 15 h |
| Interesariusze i instytucje partnerskie (nieobowiązkowe) | |
| Wymagania wstępne / Przedmioty wprowadzające: | Podstawowa wiedza w zakresie programowania wysoko-poziomowego (instrukcje warunkowe, pętle, deklaracja funkcji, struktury). Programowanie I, Programowanie II. |

3. Bilans punktów ECTS

| Całkowita liczba punktów ECTS (wg planu studiów; 1 punkt =25-30 godzin pracy studenta, w tym praca na zajęciach i poza zajęciami): | 7 (A + B) | stacjonarne | niestacjonarne |
|---|--|--|---|
| | | A. Liczba godzin wymagających bezpośredniego udziału nauczyciela (kontaktowych, w czasie rzeczywistym, w tym testy, egzaminy etc) z podziałem na typy zajęć oraz całkowita liczba punktów ECTS osiągniętych na tych zajęciach | obecność na wykładach obecność na ćwiczeniach laboratoryjnych ćwiczenia projektowe udział w konsultacjach W sumie: ECTS |
| B. Poszczególne typy zadań do samokształcenia studenta (niewymagających bezpośredniego udziału nauczyciela) wraz z planowaną średnią liczbą godzin na każde i sumaryczną liczbą ECTS (np. praca w bibliotece, w sieci, na platformie e-learningowej, w laboratorium, praca nad projektem końcowym, przygotowanie ogólne; suma poszczególnych godzin powinna zgadzać się z liczbą ogólną) | przygotowanie ogólne przygotowanie do ćwiczeń laboratoryjnych wykonanie sprawozdań przygotowanie do kolokwium zaliczeniowego praca nad projektem praca w bibliotece praca w sieci w sumie: ECTS | 5 10 10 5 30 10 10 10 90 3,6 | 5 15 10 5 40 20 10 20 125 5 |
| C. Liczba godzin praktycznych/laboratoryjnych w ramach przedmiotu oraz związana z tym liczba punktów ECTS (ta liczba nie musi być powiązana z liczbą godzin kontaktowych, niektóre zajęcia praktyczne/laboratoryjne mogą odbywać się bez udziału nauczyciela): | Udział w zajęciach Praca samodzielna ECTS | 60 40 3,5 | 45 55 3,5 |

4. Opis przedmiotu

| |
|--|
| Cel przedmiotu: Celem przedmiotu jest wykształcenie u studentów umiejętności programowania aplikacji sieciowych w obiektowym, wieloplatformowym środowisku Java. |
| Metody dydaktyczne: wykład - pokaz, laboratorium - zadania problemowe, metoda projektu |
| Treści kształcenia (w rozbiciu na formę zajęć (jeśli są różne formy) i najlepiej w punktach): Wykłady: <ol style="list-style-type: none"> Środowisko Java SE, kompilator, edytor kodu, proces kompilacji i uruchamianie programu, struktura programu, deklaracja zmiennych, operatory arytmetyczne oraz logiczne, Wykorzystanie gotowych zasobów bibliotecznych, instrukcje warunkowe, pętle, tablice, Pojmowanie programu w kategoriach obiektu – deklaracja klas, tworzenie obiektów, deklaracja metod i konstruktorów, mechanizm przeciążania metod i konstruktorów w Javie, tablice obiektów, specyfikatory dostępu, Pojedyncze dziedziczenie klas, przesłanianie metod, programowanie ramki aplikacji, komponenty panelu – programowanie zdarzeniowe (interfejsy), siatki rozmieszczenia komponentów aplikacji. Organizacja komponentów graficznych – menu, paski narzędziowe, pola tekstowe, listy rozwijane, pola wyboru, |

6. Tryb graficzny – przysłanianie metody paintComponent.
7. Prezentacja danych w trybie graficznym, przysłanianie metody odpowiedzialnej za rysowanie elementów aplikacji, funkcje graficzne, odświeżanie widoku, biblioteczne okna dialogowe,
8. Programowanie współbieżne – tworzenie niezależnych wątków programu,
9. Programy dostępne w sieci Internet – Applet Java, struktura apletu, przeglądarka apletów, ograniczenia związane z dostępem do dysku, łącza w apletach,
10. Gniazda klienckie, aplikacja typu Klient Serwer – programowanie serwera, transmisja danych, serwery wielowątkowe,
11. Aplikacje sieciowe z interfejsem graficznym,
12. Zdalne uruchamianie aplikacji Java bezpośrednio ze strony WWW poprzez protokół sieciowy JNLP oraz mechanizm Java Web Start. Organizacja danych – strumienie znakowe, bajtowe, obiektowe; serializacja danych przez sieć Internet oraz do/z piku, tablice dynamiczne.
13. Programowanie aplikacji sieciowych w zintegrowanym środowisku programistycznym Eclipse

Ćwiczenia (audytoryjne/laboratoryjne/ projektowe, warsztaty, itp.):

1. Wprowadzenie do środowiska Java SE, edytor kodu, struktura programu, kompilacja i uruchamianie programów Java,
2. Deklaracja zmiennych typu podstawowego, instrukcje warunkowe, deklaracja metod,
3. Programowanie obiektowe w Javie. Definicja własnych klas oraz tworzenie obiektów. Dostęp do składowych klasy, przeciążanie konstruktorów.
4. Pętle, tablice (zmiennych podstawowych oraz obiektów),
5. Mechanizm pojedynczego dziedziczenia klas, przesłanianie metod, modyfikacja klas bibliotecznych poprzez dziedziczenie,
6. Programowanie ramki aplikacji, tworzenie przycisków z obsługą zdarzeń, pola tekstowe,
7. Programowanie aplikacji klienta, definicja gniazd,
8. Programowanie aplikacji serwera,
9. Tryb
10. Serializacja obiektów,
11. Komunikacja sieciowa z relacyjną bazą danych,
12. Programowanie wielowątkowe.

5. Efekty kształcenia i sposoby weryfikacji

| Efekty kształcenia | | |
|----------------------------------|---|-------------------------|
| Efekt przedmiotu | Student, który zaliczył przedmiot (spełnił minimum wymagań) | Efekt kierunkowy |
| D1_2_W01 D1_2_W02 | <p>Wiedza:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Student zna mechanizmy występujące w obiektowym środowisku obiektowym Java potrzebne do zbudowania aplikacji sieciowej. 2. Student zna możliwości wykorzystania języka Java. | K_W08 K_W07 |
| D1_2_U01 D1_2_U02 D1_2_U03 | <p>Umiejętności</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Student potrafi stworzyć okno aplikacji z podstawowymi komponentami graficznymi. 2. Student umie napisać aplikację sieciową typu klient/server oraz Applet Java. 3. Student potrafi zarządzać danymi z poziomu aplikacji. | K_U18 K_U17 K_U11 |
| D1_2_K01 D1_2_K02 | <p>Kompetencje społeczne</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Student rozumie potrzebę poznawania nowych narzędzi programistycznych wykorzystywanych w programowaniu aplikacji sieciowych 2. Student rozumie potrzebę stosowania języka Java do tworzenia nowych programów komputerowych. | K_K01 K_K08 |

| <p>Sposoby weryfikacji efektów kształcenia: (np. dyskusja, gra dydaktyczna, zadanie e-learningowe, ćwiczenie laboratoryjne, projekt indywidualny/ grupowy, zajęcia terenowe, referat studenta, praca pisemna, kolokwium, test zaliczeniowy, egzamin, opinia eksperta zewnętrznego, etc. Dodać do każdego wybranego sposobu symbol zakładanego efektu, jeśli jest ich więcej)</p> | | | | |
|--|--|---|--|--|
| Lp. | Efekt przedmiotu | Sposób weryfikacji | Ocena formująca | Ocena końcowa |
| 1 | D1_2_W01 D1_2_W02 | Egzamin | kolokwium, sprawozdanie, ocena projektu, | Ocena końcowa z egzaminu |
| 2 | D1_2_U01 D1_2_U02 D1_2_U03 | Rozwiązywanie zadań problemowych na zajęciach laboratoryjnych, praca nad projektem. | kolokwium, sprawozdanie, ocena projektu, | Ocena końcowa z laboratorium |
| 3 | D1_2_K01 D1_2_K02 | Obserwacja, pogadanka. | Ocena za aktywność | Egzamin |
| <p>Kryteria oceny (oceny 3,0 powinny być równoważne z efektami kształcenia, choć mogą być bardziej szczegółowo opisane):</p> | | | | |
| w zakresie wiedzy | | | | Efekt kształcenia |
| Na ocenę 3,0 | Student uzyskał min. 50% wymaganej wiedzy w zakresie obowiązującego materiału. Student zna mechanizmy (dziedziczenie, specyfikatory dostępu) występujące w obiektowym środowisku obiektowym Java potrzebne do zbudowania aplikacji sieciowej. Student zna możliwości wykorzystania języka Java (Aplikacje, Applety). | | | D1_2_K_W01 D1_2_K_W02 |
| Na ocenę 5,0 | Student zdobył powyżej 95% wymaganej wiedzy w zakresie obowiązującego materiału. Nie tylko osiągnął poziom wiedzy wymagany na ocenę 3,0 ale również zna zasady programowania niezależnych wątków. Nie tylko osiągnął poziom wiedzy wymagany na ocenę 3,0 ale również zna możliwości wykorzystania języka Java do zbudowania aplikacji na inne platformy sprzętowe. | | | D1_2_K_W01 D1_2_K_W02 |
| w zakresie umiejętności | | | | |
| Na ocenę 3,0 | Student uzyskał min. 50% wymaganych umiejętności w zakresie obowiązującego materiału. Student potrafi stworzyć okno aplikacji z podstawowymi komponentami graficznymi (panel, przycisk, pole tekstowe, obiekty wyboru). Student umie napisać aplikację sieciową klienta oraz Applet Java. Student potrafi zapisać dane aplikacji do pliku używając strumieni bajtowych oraz znakowych. | | | D1_2_K_U01 D1_2_K_U02 D1_2_K_U03 |
| Na ocenę 5,0 | Student uzyskał powyżej 95% umiejętności w zakresie obowiązującego materiału. Nie tylko osiągnął poziom umiejętności wymagany na ocenę 3,0 ale również potrafi stworzyć interfejs użytkownika łącząc tryb graficzny z komponentami bibliotecznymi umieszczone na kilku panelach. Nie tylko osiągnął poziom umiejętności wymagany na ocenę 3,0 ale również potrafi stworzyć aplikację serwera. Nie tylko osiągnął poziom umiejętności wymagany na ocenę 3,0 ale również potrafi serializować obiekty do pliku oraz przez sieć. | | | D1_2_K_U01 D1_2_K_U02 D1_2_K_U03 |

| | | |
|---|---|------------|
| | | |
| w zakresie kompetencji społecznych | | |
| Na ocenę 3,0 | Student rozumie potrzebę poznawania nowych narzędzi programistycznych wykorzystywanych w programowaniu aplikacji sieciowych. | D1_2_K_K01 |
| Na ocenę 5,0 | Student rozumie potrzebę poznawania nowych narzędzi programistycznych wykorzystywanych w programowaniu aplikacji sieciowych, aplikacji na system android. | |

| Zalecana literatura | |
|----------------------------------|--|
| Literatura podstawowa: | <ol style="list-style-type: none"> 1. Java - Ćwiczenia praktyczne - Wydanie II, Marcin Lis, Helion 2006r. 2. Java2 Dla każdego, Laura Lemay, Rogers Cadenhead, Helion 2001r. 3. Schildt Herbert, Java, Helion, Gliwice 2015 |
| Literatura uzupełniająca: | <ol style="list-style-type: none"> 1. Java : zadania z programowania z przykładowymi rozwiązaniami / Mirosław J. Kubiak, Helion 2011r. 2. Poznaj język Java 1.2, Mike Morgan, Nikom 2001, 3. Eclipse Web tools platform : tworzenie aplikacji www w języku Java, Naci Dai, Lawrence Mandel, Arthur Ryman, Helion 2008 |

Informacje dodatkowe:

| |
|--|
| Dodatkowe obowiązki prowadzącego wraz z szacowaną całkowitą liczbą godzin: |
| Przygotowanie i aktualizacja wykładów, opracowanie ćwiczeń laboratoryjnych, przygotowanie tematów projektu - 40 godzin |
| Konsultacje – 20 godzin |
| Poprawa prac projektowych – 15 godzin |
| Przygotowanie i poprawa egzaminu – 5 godzin |
| W sumie: 80 godzin |