

УТВЕРЖДАЮ
 Декан факультета

« ____ » _____ 20__

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ ВИЗУАЛЬНОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ

Направление/специальность подготовки	09.03.04 Программная инженерия
Специализация/профиль/программа подготовки	Разработка программно-информационных систем
Уровень высшего образования	Бакалавриат
Форма обучения	Заочная
Факультет	И Робототехника и инновационная инженерия
Выпускающая кафедра	Н2 Программная инженерия и интеллектуальные системы
Кафедра-разработчик рабочей программы	Н2 Программная инженерия и интеллектуальные системы

КУРС	СЕМЕСТР	ОБЩАЯ ТРУДОЁМКОСТЬ (ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦ)	ЧАСЫ (по наличию видов занятий)									ВИД ПРОМЕЖУТОЧНОГО КОНТРОЛЯ
			ОБЩАЯ ТРУДОЁМКОСТЬ	АУДИТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ				САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА				
				ВСЕГО	ЛЕКЦИИ	ЛАБОРАТОРНЫЙ ПРАКТИКУМ	ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ	ВСЕГО	КУРСОВОЙ ПРОЕКТ	КУРСОВАЯ РАБОТА	ДРУГИЕ ВИДЫ САМОСТ. РАБОТЫ	
3	6	4	144	8	4	0	4	136	0	0	136	диф. зач.

ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА СОСТАВЛЕНА В СООТВЕТСТВИИ С ТРЕБОВАНИЯМИ ФЕДЕРАЛЬНОГО
ГОСУДАРСТВЕННОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО СТАНДАРТА ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ (ФГОС ВО)

09.03.04 Программная инженерия

год набора группы: 2026

Программу составил:

Кафедра Н2 Программная инженерия и интеллектуальные системы
Вальштейн Константин Владимирович, старший преподаватель

Программа рассмотрена
на заседании кафедры-разработчика
рабочей программы **Н2 Программная инженерия и интеллектуальные системы**

Заведующий кафедрой Семенова Е.Г., д.т.н., проф.

Программа рассмотрена
на заседании выпускающей кафедры

Н2 Программная инженерия и интеллектуальные системы

Заведующий кафедрой Семенова Е.Г., д.т.н., проф.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

ВИЗУАЛЬНОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ

Разделы рабочей программы

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ
2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО
3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ
4. ФОРМЫ КОНТРОЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ
5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ
6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Приложения к рабочей программе дисциплины

- Приложение 1. Аннотация рабочей программы
- Приложение 2. Технологии и формы обучения
- Приложение 3. Фонды оценочных средств

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

ОПК-6 — Способен разрабатывать алгоритмы и программы, пригодные для практического использования, применять основы информатики и программирования к проектированию, конструированию и тестированию программных продуктов

ПК-1.3 — Способен использовать различные технологии разработки программного обеспечения

Формированию компетенций служит достижение следующих результатов образования:

ОПК-6

знания:

способы реализации основных принципов объектно-ориентированного программирования и синтаксис соответствующих конструкций в языках C++ и C#;;;

умения:

уметь применять общие принципы создания программ в среде Qt Creator и MS Visual Studio на основе объектно-ориентированного программирования

знать назначение и особенности основных визуальных и не визуальных компонентов фреймворков Qt и .NET, а также общие принципы построения иерархий классов в фреймворках Qt и .NET

уметь выбрать необходимый набор компонентов для решения поставленной задачи на основе анализа конкретной предметной области

уметь реализовывать принцип событийного управления при создании приложений;;;

навыки:

уметь разрабатывать приложения с графическим пользовательским интерфейсом в интегрированной среде Qt Creator и MS Visual Studio, сочетая методы визуального программирования и непосредственного создания исходных текстов программ;;;

ПК-1.3

знания:

- общее понятие о методах создания программ с помощью средств визуального программирования, применимости методов визуального программирования при разработке пользовательских интерфейсов и компонентном построении программ

- способы реализации основных принципов объектно-ориентированного программирования и синтаксис соответствующих конструкций в языках C++ и C#

- основы использования сред визуальной разработки приложений Qt Creator и MS Visual Studio

- принципы построения компонентных сред разработки и выполнения программ;;;

умения:

- уметь применять общие принципы создания программ использованием фреймворков Qt и .NET на основе объектно-ориентированного программирования

- знать назначение и особенности основных визуальных и не визуальных компонентов фреймворков Qt и .NET а также общие принципы построения иерархий классов в фреймворке Qt и .NET

- уметь выбрать необходимый набор компонентов для решения поставленной задачи на основе анализа конкретной предметной области

- уметь реализовывать принцип событийного управления при создании приложений;;

навыки:

уметь разрабатывать приложения с графическим пользовательским интерфейсом в интегрированной среде Qt Creator и MS Visual Studio, сочетая методы визуального программирования и непосредственного создания исходных текстов программ.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина **ВИЗУАЛЬНОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ** является дисциплиной **обязательной части блока 1** программы подготовки по направлению *09.03.04 Программная инженерия*.

Содержание дисциплины является логическим продолжением дисциплин: **ВВЕДЕНИЕ В ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И ПРОГРАММИРОВАНИЕ, ИНФОРМАТИКА: ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ, СИСТЕМНОЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ.**

Содержание дисциплины является основой для освоения дисциплин: **РАЗРАБОТКА ИНТЕРАКТИВНЫХ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ, ПРОЕКТИРОВАНИЕ АРХИТЕКТУРЫ ПРОГРАММНЫХ СРЕДСТВ, ВЫПОЛНЕНИЕ И ЗАЩИТА ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ.**

Предварительные компетенции, сформированные у обучающегося до начала изучения дисциплины:

- ОПК-2 — Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и программных средств, в том числе отечественного производства, и использовать их при решении задач профессиональной деятельности
- ОПК-3 — Способен решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности
- ОПК-5 — Способен устанавливать программное и аппаратное обеспечение для информационных и автоматизированных систем
- ОПК-6 — Способен разрабатывать алгоритмы и программы, пригодные для практического использования, применять основы информатики и программирования к проектированию, конструированию и тестированию программных продуктов
- ПК-1.2 — Способен использовать операционные системы, сетевые технологии, средства разработки программного интерфейса, применять языки и методы формальных спецификаций, системы управления базами данных
- ПК-1.3 — Способен использовать различные технологии разработки программного обеспечения
- ПК-93 — Способен генерировать новые идеи для решения задач цифровой экономики, абстрагироваться от стандартных моделей, перестраивать сложившиеся способы решения задач, выдвигать альтернативные варианты действий с целью выработки новых оптимальных алгоритмов
- ПК-94 — Способен к управлению информацией и данными, поиску источников информации и данных, восприятию, анализу, запоминанию и передаче информации с использованием цифровых средств, а также с помощью алгоритмов при работе с полученными из различных источников данными с целью эффективного использования полученной информации для решения задач

3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 з.е., 144 ч.

3.1. Содержание (дидактика) дисциплины

КУРС	СЕМЕСТР	Наименование разделов и дидактических единиц	ВСЕГО	Аудиторные занятия в контактной форме			Самостоятельная работа студентов	Формируемая компетенция, %	
				ВСЕГО	Лекции	Практические занятия		ОПК-6	ПК-1.3
3	6	Раздел 1. Введение в технологию визуального программирования. Понятие "Визуальное программирование" Основные понятия и определения визуального программирования. Компонентная модель, компонентная среда, компоненты и интерфейсы. Обзор сред визуального программирования. Delphi, C++ Builder, Lazarus, MS Visual Studio, Qt Creator Обзор фреймворков Qt и .NET.	10.5	0.5	0.5	0	10	5	5
3	6	Раздел 2. Порядок разработки приложений с использованием фреймворков Qt и .NET. Обзор возможностей фреймворков Qt и .NET Основные механизмы фреймворка Qt: сигналы и слоты, события, иерархия объектов. Основные концепции фреймворка .NET и технологии Windows Forms: события и подписки, иерархия объектов Структура проекта приложения.	26	2	1	1	24	10	10
3	6	Раздел 3. Технологии QML и WPF для создания приложений. Обзор QML и технологии Qt Quick Использование QML для создания приложений Использование QML в проектах, написанных на C++ Обзор WPF Использование XAML для описания формы Перенаправляемые события Привязка данных.	23	1	0.5	0.5	22	10	10
3	6	Раздел 4. Методы создания компонентов пользовательского интерфейса. Задачи создания компонентов пользовательского интерфейса Использование фреймворка Qt для создания компонентов пользовательского интерфейса Использование технологий Windows Forms и WPF для создания компонентов пользовательского интерфейса.	23	1	0.5	0.5	22	15	15
3	6	Раздел 5. Сериализация и работа со структурированными файлами. Понятие и виды сериализации Сохранение настроек приложения Работа с файлами INI/XML/JSON.	13	1	0.5	0.5	12	20	20
3	6	Раздел 6. Использование шаблонов проектирования при разработке программ. Понятие шаблона проектирования Шаблон MVC Шаблон MVVM Реализация шаблонов проектирования в фреймворках Qt и .NET.	25.5	1.5	0.5	1	24	20	20
3	6	Раздел 7. Работа с графикой. Подходы к работе с графикой Рисование путём работы с графическими примитивами Использование компонентов для визуализации данных Объектно-ориентированный подход к рисованию.	23	1	0.5	0.5	22	20	20
Всего за 6 семестр			144	8	4	4	136	100	100
Всего по дисциплине			144	8	4	4	136	100	100

3.2. Аудиторный практикум

№ п/п	Номер и наименование раздела дисциплины	Тема практического занятия	Объем, ауд. часов
1	Раздел 2. Порядок разработки приложений с использованием фреймворков Qt и .NET.	Знакомство со средами Qt Creator и MS Visual Studio. Использование визуального редактора форм и редактора исходных текстов при разработке программ. Программный доступ к свойствам компонентов.	0.5
2		Разработка простых приложений в средах Qt Creator и MS Visual Studio. Работа с окном формы, использование стандартных компонентов. Создание интерфейсов приложений. Выполнение первой части индивидуального задания.	0.5
3	Раздел 3. Технологии QML и WPF для создания приложений.	Использование WPF для создания приложений, выполнение индивидуального задания	0.5
4	Раздел 4. Методы создания компонентов пользовательского интерфейса.	Использование технологий Windows Forms и WPF для создания компонентов пользовательского интерфейса. Выполнение индивидуального практического задания	0.5
5	Раздел 5. Сериализация и работа со структурированными файлами.	Использование фреймворков Qt и .NET для работы со структурированными файлами. Выполнение индивидуального задания	0.5
6	Раздел 6.	Реализация шаблона MVC средствами фреймворка Qt	0.5

7	Использование шаблонов проектирования при разработке программ.	Реализация шаблона MVVM средствами технологии WPF, выполнение индивидуального задания	0.5
8	Раздел 7. Работа с графикой.	Объектно-ориентированный подход к графике. Выполнение индивидуального задания	0.5
Всего за 6 семестр			4

3.3. Самостоятельная работа студента (СРС)

№ п/п	Номер и наименование раздела дисциплины	Содержание учебного задания	Объем, часов
1	Раздел 1. Введение в технологию визуального программирования.	Изучение рекомендуемой литературы	10
2	Раздел 2. Порядок разработки приложений с использованием фреймворков Qt и .NET.	Подготовка к защите индивидуальных заданий	4
3		Подготовка к практическому занятию	4
4		Изучение рекомендуемой литературы	16
5	Раздел 3. Технологии QML и WPF для создания приложений.	Подготовка к практическому занятию	4
6		Подготовка к защите индивидуальных заданий	2
7		Изучение рекомендуемой литературы	16
8	Раздел 4. Методы создания компонентов пользовательского интерфейса.	Подготовка к защите индивидуальных заданий	4
9		Подготовка к практическому занятию	4
10		Изучение рекомендуемой литературы	14
11	Раздел 5. Сериализация и работа со структурированными файлами.	Подготовка к защите индивидуальных заданий	4
12		Подготовка к практическому занятию	4
13		Изучение рекомендуемой литературы	4
14	Раздел 6. Использование шаблонов проектирования при разработке программ.	Подготовка к практическому занятию	4
15		Подготовка к защите индивидуальных заданий	4
16		Изучение рекомендуемой литературы	16
17	Раздел 7. Работа с графикой.	Подготовка к защите индивидуальных заданий	4
18		Изучение рекомендуемой литературы	14
19		Подготовка к практическому занятию	4
Всего за 6 семестр			136

4. ФОРМЫ КОНТРОЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Текущий контроль успеваемости студентов проводится в дискретные временные интервалы в следующих формах:

- диагностическая работа;
- индивидуальное практическое задание;
- отчет по практическому заданию;
- ТЕСТ.

Промежуточная аттестация проводится в формах:

- дифференцированный зачет.

5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

5.1. Основная литература по дисциплине:

1. А.А. Бармина, К. В. Вальштейн. . Программирование на языке C#. СПб.: Изд-во БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д. Ф. Устинова, 2022, 290 экз.
2. В. М. Смирнов. . Системы отображения информации. Инженерная психология. Санкт-Петербург: Лань, 2020, эл. рес.
3. Г. С. Иванова, Т. Н. Ничушкина. . Объектно-ориентированное программирование. М.: Изд-во МГТУ им. Н. Э. Баумана, 2014, эл. рес.
4. И. Г. Головин, И. А. Волкова . . Языки и методы программирования. М.: Академия, 2016, 50 экз.
5. К. В. Вальштейн, А. А. Гладевич. . Визуальное программирование. СПб.: Изд-во БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д. Ф. Устинова, 2023, 24 экз.
6. Э. Троелсен. . C# и платформа .NET. СПб.: Питер, 2005, 20 экз.

5.2. Дополнительная литература по дисциплине:

не требуется.

5.3. Периодические издания:

не требуются.

5.4. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", необходимых для освоения дисциплины, электронные библиотечные системы:

1. <https://urait.ru/> — Образовательная платформа «Юрайт». Для вузов и ссузов.;;
2. <https://doc.qt.io/> — Qt Documentation | Home;;
3. <http://library.voenmeh.ru/> — Р“Р”Р°РІРSP°CЦ; — Фундаментальная библиотека БГТУ «ВОЕНМЕХ» им. Д.Ф. Устинова.

Современные профессиональные базы данных:

1. <https://rusneb.ru> – Национальная электронная библиотека (НЭБ);
2. <https://cyberleninka.ru/> - Научная электронная библиотека «Киберленинка»;
<http://www.rfbr.ru/rffi/ru/library> - Полнотекстовая электронная библиотека Российского фонда фундаментальных исследований.

Информационные справочные системы:

1. Техэксперт – Информационный портал технического регулирования: Нормы, правила, стандарты РФ;
2. http://library.voenmeh.ru/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=457 - БД ГОСТов собственной генерации БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д. Ф. Устинова;
3. <http://www.consultant.ru/> - КонсультантПлюс- информационный портал правовой информации.

5.5. Программное обеспечение:

- ## 1. Microsoft Visual Studio Community;

2. Microsoft Windows;

3. Набор библиотек, средств трансляции, компоновки, отладки и интегрированных средств разработки Qt for Application Development.

5.6. Информационные технологии:

взаимодействие с обучающимися посредством ЭИОС Moodle БГТУ «ВОЕНМЕХ» им. Д.Ф. Устинова.

6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1. Лекционные занятия:

специализированные требования по оборудованию отсутствуют; аудитория с посадочными местами по количеству студентов; доска.

6.2. Практические занятия:

1. Проектор;
2. Аудитория с числом посадочных мест не меньше количества обучающихся;
3. Microsoft Visual Studio Community;
4. Microsoft Windows;
5. Набор библиотек, средств трансляции, компоновки, отладки и интегрированных средств разработки Qt for Application Development.

6.3. Прочее:

1. рабочее место преподавателя, оснащенное компьютером с доступом в Интернет;
2. рабочие места студентов, оснащенные компьютерами с доступом в Интернет, предназначенные для работы в электронной образовательной среде.

Аннотация рабочей программы

Дисциплина **ВИЗУАЛЬНОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ** является дисциплиной **обязательной части блока 1** программы подготовки по направлению *09.03.04 Программная инженерия*. Дисциплина реализуется на факультете *И Робототехника и инновационная инженерия* БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д.Ф. Устинова кафедрой *И2 Программная инженерия и интеллектуальные системы*.

Дисциплина нацелена на формирование *компетенций*:

ОПК-6 Способен разрабатывать алгоритмы и программы, пригодные для практического использования, применять основы информатики и программирования к проектированию, конструированию и тестированию программных продуктов;

ПК-1.3 Способен использовать различные технологии разработки программного обеспечения.

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с основными понятиями, принципами, методами создания программ в среде визуального программирования на основе объектно-ориентированного программирования.

Программой дисциплины предусмотрены следующие **виды контроля**:

Текущий контроль успеваемости студентов проводится в дискретные временные интервалы в следующих формах:

- диагностическая работа;
- индивидуальное практическое задание;
- отчет по практическому заданию;
- тест.

Промежуточная аттестация проводится в формах:

- дифференцированный зачет.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет **4 з.е., 144 ч.** Программой дисциплины предусмотрены лекционные занятия (**4 ч.**), практические занятия (**4 ч.**), самостоятельная работа студента (**136 ч.**).

ТЕХНОЛОГИИ И ФОРМЫ ОБУЧЕНИЯ

Рекомендации по освоению дисциплины для студента

Трудоемкость освоения дисциплины составляет 144 ч., из них 8 ч. аудиторных занятий, и 136 ч., отведенных на самостоятельную работу студента.

Рекомендации по распределению учебного времени по видам самостоятельной работы и разделам дисциплины приведены в таблице.

Контроль освоения дисциплины производится в соответствии с Положением о текущем, рубежном контроле успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся.

Формы контроля и критерии оценивания приведены в приложении 3 к Рабочей программе.

Наименование работы	Рекомендуемая литература	Трудоемкость, час.
Раздел 1. Введение в технологию визуального программирования.		
Изучение рекомендуемой литературы	Э. Троелсен. . C# и платформа .NET: СПб.: Питер, 2005 (1-5) И. Г. Головин, И. А. Волкова . . Языки и методы программирования: М.: Академия, 2016 (1,2,3) Г. С. Иванова, Т. Н. Ничушкина. . Объектно- ориентированное программирование: М.: Изд-во МГТУ им. Н. Э. Баумана, 2014 (1,2) К. В. Вальштейн, А. А. Гладевич. . Визуальное программирование: СПб.: Изд-во БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д. Ф. Устинова, 2023 (1)	10
Итого по разделу 1		10
Раздел 2. Порядок разработки приложений с использованием фреймворков Qt и .NET.		
Подготовка к защите индивидуальных заданий	Э. Троелсен. . C# и платформа .NET: СПб.: Питер, 2005 (целиком) И. Г. Головин, И. А. Волкова . . Языки и методы программирования: М.: Академия, 2016 (4,5) Г. С. Иванова, Т. Н. Ничушкина. . Объектно- ориентированное программирование: М.: Изд-во МГТУ им. Н. Э. Баумана, 2014 (3,6,8,9) А.А. Бармина, К. В. Вальштейн. . Программирование на языке C#: СПб.: Изд-во БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д. Ф. Устинова, 2022 (целиком) К. В. Вальштейн, А. А. Гладевич. . Визуальное программирование: СПб.: Изд-во БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д. Ф. Устинова, 2023 (2)	4
Подготовка к практическому занятию		4
Изучение рекомендуемой литературы		16
Итого по разделу 2		24
Раздел 3. Технологии QML и WPF для создания приложений.		
Подготовка к практическому занятию	Э. Троелсен. . C# и платформа .NET: СПб.: Питер, 2005 (целиком) И. Г. Головин, И. А. Волкова . . Языки и методы программирования: М.: Академия, 2016 (6-8) Г. С. Иванова, Т. Н. Ничушкина. . Объектно- ориентированное программирование: М.: Изд-во МГТУ им. Н. Э. Баумана, 2014 (3,6,8,9) К. В. Вальштейн, А. А. Гладевич. . Визуальное программирование: СПб.: Изд-во БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д. Ф. Устинова, 2023 (3)	4
Подготовка к защите индивидуальных заданий		2
Изучение рекомендуемой литературы		16
Итого по разделу 3		22
Раздел 4. Методы создания компонентов пользовательского интерфейса.		

Подготовка к защите индивидуальных заданий	Э. Троелсен. . C# и платформа .NET: СПб.: Питер, 2005 (целиком)	4
Подготовка к практическому занятию	А.А. Бармина, К. В. Вальштейн. . Программирование на языке C#: СПб.: Изд-во БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д. Ф. Устинова, 2022 (целиком)	4
Изучение рекомендуемой литературы	К. В. Вальштейн, А. А. Гладевич. . Визуальное программирование: СПб.: Изд-во БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д. Ф. Устинова, 2023 (4)	14
Итого по разделу 4		22
Раздел 5. Сериализация и работа со структурированными файлами.		
Подготовка к защите индивидуальных заданий	К. В. Вальштейн, А. А. Гладевич. . Визуальное программирование: СПб.: Изд-во БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д. Ф. Устинова, 2023 (5)	4
Подготовка к практическому занятию	Э. Троелсен. . C# и платформа .NET: СПб.: Питер, 2005 (целиком)	4
Изучение рекомендуемой литературы	И. Г. Головин, И. А. Волкова . . Языки и методы программирования: М.: Академия, 2016 (6-8) Г. С. Иванова, Т. Н. Ничушкина. . Объектно-ориентированное программирование: М.: Изд-во МГТУ им. Н. Э. Баумана, 2014 (3,6,8,9)	4
Итого по разделу 5		12
Раздел 6. Использование шаблонов проектирования при разработке программ.		
Подготовка к практическому занятию	Э. Троелсен. . C# и платформа .NET: СПб.: Питер, 2005 (целиком)	4
Подготовка к защите индивидуальных заданий	И. Г. Головин, И. А. Волкова . . Языки и методы программирования: М.: Академия, 2016 (9) Г. С. Иванова, Т. Н. Ничушкина. . Объектно-ориентированное программирование: М.: Изд-во МГТУ им. Н. Э. Баумана, 2014 (6)	4
Изучение рекомендуемой литературы	К. В. Вальштейн, А. А. Гладевич. . Визуальное программирование: СПб.: Изд-во БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д. Ф. Устинова, 2023 (6)	16
Итого по разделу 6		24
Раздел 7. Работа с графикой.		
Подготовка к защите индивидуальных заданий	И. Г. Головин, И. А. Волкова . . Языки и методы программирования: М.: Академия, 2016 (6-8,10) В. М. Смирнов. . Системы отображения информации. Инженерная психология: Санкт-Петербург: Лань, 2020 (1-5)	4
Изучение рекомендуемой литературы	Г. С. Иванова, Т. Н. Ничушкина. . Объектно-ориентированное программирование: М.: Изд-во МГТУ им. Н. Э. Баумана, 2014 (3,6,8,9)	14
Подготовка к практическому занятию	Э. Троелсен. . C# и платформа .NET: СПб.: Питер, 2005 (целиком) К. В. Вальштейн, А. А. Гладевич. . Визуальное программирование: СПб.: Изд-во БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д. Ф. Устинова, 2023 (7)	4
Итого по разделу 7		22

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Фонд оценочных средств, позволяющие оценить результаты обучения по данной дисциплине, включают в себя:

- диагностическая работа
- тест;
- отчет по практическому заданию;
- индивидуальное практическое задание;
- дифференцированный зачет.

Критерии оценивания

Диагностическая работа

Диагностическая работа проводится в форме теста в ЭИОС Moodle:

- при правильном ответе менее чем на 60% вопросов - не аттестация;
- при правильном ответе на 60% вопросов и более - аттестация.

Тест

Тест из 30 вопросов по дисциплине расположен в УМК дисциплины. Для прохождения необходимо верно ответить на 60% вопросов.

Отчет по практическому заданию

Индивидуальные задания выполняются и защищаются на практических занятиях, к ним оформляется отчет в печатном виде в формате, предусмотренном шаблоном отчета.

Критерии оценивания указаны в технологической карте дисциплины. Максимальное число баллов за первые три задания определяется по сумме баллов за отчет, защиту и выполнение работы и составляет 10 баллов за каждое. Максимальное число баллов за последние два задания определяется аналогично и составляет по 20 баллов за каждое.

Работа считается принятой при получении не менее половины баллов

Индивидуальное практическое задание

Перечень индивидуальных заданий:

1. Создание пользовательского интерфейса приложения с использованием инструментов визуального программирования
2. Создание собственных элементов управления и работа с ними
3. Работа с файлами XML/JSON
4. Использование шаблонов проектирования при разработке программ.
5. Объектно-ориентированный подход к созданию графических сцен

Индивидуальное задание считается выполненным и защищенным успешно при условии:

- наличия программного приложения, реализующего поставленную задачу;
- наличия отчета;
- защиты индивидуального задания по комплекту тестовых вопросов для защиты индивидуальных заданий, размещенного в УМК дисциплины.

Дифференцированный зачет

График контрольных мероприятий предусматривает выполнение студентом пяти индивидуальных заданий, каждое из которых может быть оценено максимально на 20 баллов. Дифференцированный зачет выставляется по сумме результатов контрольных мероприятий, проводимых в течение семестра. Максимальная сумма баллов за семестр – 100 баллов.

Набранная итоговая сумма баллов пересчитывается в оценку по следующей схеме:

- 60 – 100 баллов – отлично;
 - 41 – 59 балла - хорошо;
 - 21 – 40 баллов – удовлетворительно
- меньше 21 - не зачтено.

КУРС	СЕМЕСТР	Наименование разделов и дидактических единиц	ВСЕГО	Аудиторные занятия в контактной форме			Самостоятельная работа студентов	Формируемая компетенция, %		НАИМЕНОВАНИЕ ОЦЕНОЧНОГО СРЕДСТВА
				ВСЕГО	Лекции	Практические занятия		ОПК-6	ПК-1.3	
3	6	Раздел 1. Введение в технологию визуального программирования.	10.5	0.5	0.5	0	10	5	5	Тест
3	6	Раздел 2. Порядок разработки приложений с использованием фреймворков Qt и .NET.	26	2	1	1	24	10	10	Отчет по практическому заданию, Индивидуальное практическое задание
3	6	Раздел 3. Технологии QML и WPF для создания приложений.	23	1	0.5	0.5	22	10	10	Отчет по практическому заданию, Индивидуальное практическое задание
3	6	Раздел 4. Методы создания компонентов пользовательского интерфейса.	23	1	0.5	0.5	22	15	15	Отчет по практическому заданию, Индивидуальное практическое задание
3	6	Раздел 5. Сериализация и работа со структурированными файлами.	13	1	0.5	0.5	12	20	20	Отчет по практическому заданию, Индивидуальное практическое задание
3	6	Раздел 6. Использование шаблонов проектирования при разработке программ.	25.5	1.5	0.5	1	24	20	20	Индивидуальное практическое задание, Отчет по практическому заданию
3	6	Раздел 7. Работа с графикой.	23	1	0.5	0.5	22	20	20	Отчет по практическому заданию, Индивидуальное практическое задание
Всего за 6 семестр			144	8	4	4	136	100	100	
Всего по дисциплине			144	8	4	4	136	100	100	

Оценочные материалы по дисциплине ВИЗУАЛЬНОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ

ОПК-6 - Способен разрабатывать алгоритмы и программы, пригодные для практического использования, применять основы информатики и программирования к проектированию, конструированию и тестированию программных продуктов

- № 1 Прочитайте текст, выберите правильный ответ и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответа
Верно ли что количество и тип параметров сигнала должны строго соответствовать количеству и типу параметров слота?
- Верно
- Не верно
- № 2 Прочитайте текст, выберите правильный ответ и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответа
Что является точкой взаимодействия с пользователем в шаблоне MVVM?
- Представление
- Модель
- Контроллер
- МодельПредставление
- № 3 Прочитайте текст, выберите правильный ответ и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответа
Что является точкой взаимодействия с пользователем в шаблоне MVC?
- Представление
- Модель
- Контроллер
- МодельПредставление
- № 4 Прочитайте текст, выберите правильные ответы и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответов
Что из перечисленного - стандартные компоновщики в Windows Forms?
- FlowLayoutPanel
- TableLayoutPanel
- GridLayout
- FlowLayout
- DataGridView
- № 5 Прочитайте текст, выберите правильные ответы и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответов
Отметьте неверные высказывания о подписке на события в технологии Windows Forms
- Для подписки на событие элемента управления, необходимо связать один из методов этого же элемента с конкретным событием
- Для подписки на события необходимо добавить делегат, содержащий метод для обработки события, в очередь делегатов, закреплённых за конкретным событием
- В качестве делегата для обработки события можно использовать как объект класса EventHandler, так и просто имя метода
- Один делегат может быть подписан только на события одного типа
- У обработчиков события должно быть ровно два аргумента
- № 6 Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ
Согласно формальному определению, визуальное программирование – это
- № 7 Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ
Что означает принцип событийного управления?

№ 8 Прочитайте текст и установите соответствие

Сопоставьте форматы файлов текстовых документов и классы, подходящие для работы с ними. Если один класс подходит для нескольких форматов, выбирайте тот, для которого нет альтернативы в списке предложенных.

1 PDF

2 OTF

3 OOXML

A QPdfDocument

B QTextDocument

C QAxObject

D QFile

№ 9 Прочитайте текст и установите соответствие

Сопоставьте события с корректными обработчиками, при этом в данном случае ни один обработчик не может быть использован для обработки разных событий!

1 Click

2 KeyPress

3 MouseDoubleClick

4 FormClosing

A private void fun(object sender, EventArgs e)

B private void fun(object sender, KeyPressEventEventArgs e)

C private void fun(object sender, MouseEventArgs e)

D private void fun(object sender, FormClosingEventArgs e)

E private void fun(object sender, KeyEventEventArgs e)

№ 10 Прочитайте текст и установите последовательность

Укажите верный порядок вызова обработчиков события **KeyDown**, произошедшем с кнопкой Button1 при условии следующей иерархии:

Window

Grid

Button2

ListView

ListViewItem

Button1

Label1

1 - Button1.KeyDown

2 - ListViewItem.KeyDown

3 - ListView.KeyDown

4 - Grid.KeyDown

5- Window.KeyDown

№ 11 Прочитайте текст и установите последовательность

Укажите верную последовательность обращения к свойству, которое необходимо изменить для переключения текущей культуры в C#?

1 Threading.Thread

2 CurrentThread

3 CurrentUICulture

4 System

№ 12 Прочитайте текст, выберите правильные ответы и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответов

Что из перечисленного не является стандартным элементом QML?

Item

Rectangle

Ellipse

Line

№ 13 Прочитайте текст, выберите правильные ответы и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответов

Что из перечисленного можно использовать для анимации в QML?

PropertyAnimation

NumberAnimation

ColorAnimation

Behavior

ПК-1.3 - Способен использовать различные технологии разработки программного обеспечения

№ 1 Прочитайте текст и установите соответствие

Сопоставьте форматы файлов и правила

1 INI

2 XML

3 JSON

A Может содержать любое число записей, необязательно поделённые на секции

B Должен содержать строгую иерархию тегов с единственным корневым элементом

C Должен содержать единственный корневой элемент, в качестве которого выступает объект или массив объектов

D Подчиняется строгим правилам форматирования в плане отступов для каждого элемента

№ 2 Прочитайте текст и установите последовательность

Расставьте этапы локализации по порядку:

1 Подготовка

2 Перевод

3 Подключение

4 Локализация

№ 3 Прочитайте текст, выберите правильные ответы и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответов

Выберите основные принципы ООП из числа представленных

Инкапсуляция

Наследование

Полиморфизм

Соккрытие

Событийность

Иммутабельность

Ковариантность

Энкапсуляция

№ 4 Прочитайте текст, выберите правильные ответы и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответов

При создании формы с помощью Qt Designer, на неё был помещён объект класса label под названием lblText. После этого в конструкторе формы были написаны следующие выражения. Выберите те из них, которые являются ОШИБОЧНЫМИ

```
lblText->setText("Сapybara");  
ui->lblText->text="Сapybara";  
connect(ui->lblText,&QLabel::linkActivated,this,&QMainWindow::close);  
connect(ui->lblText,&QLabel::clicked,this,&QMainWindow::close);  
    auto lbl=ui->lblText;  lbl->clear();  
connect(ui->lblText,&QLabel::linkActivated(),this,&QMainWindow::close());
```

№ 5 Прочитайте текст и установите последовательность

Укажите верный порядок вызова обработчиков события **PreviewKeyDown**, произошедшем с кнопкой Button1 при условии следующей иерархии:

Window

Grid

Button2

ListView

ListViewItem

Button1

Label1

Label2

1 - Button1.PreviewKeyDown

2 - ListViewItem.PreviewKeyDown

3 - ListView.PreviewKeyDown

4 - Grid.PreviewKeyDown

5- Window.PreviewKeyDown

- № 6 Прочитайте текст, выберите правильный ответ и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответа
Что из перечисленного относится к средам визуального программирования? Выберите все варианты.

Scratch
Lazarus
Firebird
Dev-cpp

- № 7 Прочитайте текст, выберите правильный ответ и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответа
Что из перечисленного не может быть объединено посредством компоновщика?

Другие компоновщики
Виджеты или элементы управления
Формы
Всё перечисленное может быть включено в компоновщик

- № 8 Прочитайте текст, выберите правильный ответ и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответа
Какая из перечисленных форм записи функции connect некорректна?

connect(exitButton,SIGNAL(clicked(bool)), this,SLOT(close()))
connect(myButton, SIGNAL(clicked()), this, SIGNAL(buttonClicked()))
connect(lineEdit, &QLineEdit::textChanged, label, &QLabel::setText)
Все перечисленные формы записи корректны

- № 9 Прочитайте текст, выберите правильные ответы и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответов
Какие основные особенности компонентов подразумеваются в компонентном подходе к разработке программ? Выберите все подходящие варианты

Многоразовое использование
Независимость от контекста
Кооперация с другими компонентами
Инкапсуляция
Самостоятельность как единицы программы
Возможность наследования
Контекстнезависимая структура
Комплексность выполняемых функций

- № 10 Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ
Дополните определение:

Одиночка – это...

- № 11 Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ
Дайте определение формату OOXML и укажите характерное для него расширение у файлов с текстом.
- № 12 Прочитайте текст и установите соответствие
Сопоставьте элементы “простого” подхода к графике и их описание:

1 Прimitives
2 Pen
3 Brush

А один из множества векторных объектов, задающихся набором свойств или действий

В объект, отвечающий за рисование линий

С объект, отвечающий за правила заливки геометрических фигур

D не применимо в данном подходе