

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ САХА (ЯКУТИЯ)

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ РЕСПУБЛИКИ САХА (ЯКУТИЯ)
«РЕГИОНАЛЬНЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ В Г. МИРНОМ»**

УТВЕРЖДЕНО
приказом директора
ГАПОУ РС(Я) «МРТК»
от «21» декабря 2020 г.
№ 01-05/784

**ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
ОП. 04 ОСНОВЫ АЛГОРИТМИЗАЦИИ И ПРОГРАММИРОВАНИЯ**

Мирный, 2020 г.

Лист согласования

Программа учебной дисциплины ОП.04 Основы алгоритмизации и программирования Мураталиевой А.У, преподавателем ГАПОУ РС (Я) «Региональный технический колледж в г. Мирном»

Программа разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом по специальностям среднего профессионального образования

Рабочая программа дисциплины рассмотрена на заседании кафедры ЕНД ГАПОУ РС (Я) МРТК «__» _____ 20__ г. протокол №__

Заведующая кафедрой Кириченко Н.В./ _____ /

Программа рабочей дисциплины согласована на заседании Учебно-методического совета ГАПОУ РС (Я) МРТК «24» октября 2020 г. протокол № 5

СОДЕРЖАНИЕ

1	ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
2	СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	6
3	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	12
4	КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	13

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОСНОВЫ АЛГОРИТМИЗАЦИИ И ПРОГРАММИРОВАНИЕ

1.1. Область применения программы

Программа учебной дисциплины является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС.

Программа разработана для реализации программ подготовки специалистов среднего звена среднего профессионального образования.

1.2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы: данная учебная дисциплина относится к общепрофессиональному циклу.

1.3. Цели и задачи дисциплины - требования к результатам освоения дисциплины:

В результате освоения дисциплины обучающийся *должен уметь:*

- разрабатывать алгоритмы для конкретных задач;
- использовать программы для графического отображения алгоритмов;
- определять сложность работы алгоритмов;
- работать в среде программирования;
- реализовывать построенные алгоритмы в виде программ на конкретном языке программирования;
- оформлять код программы в соответствии со стандартом кодирования;
- выполнять проверку, отладку кода программы.

знать:

- понятие алгоритмизации, свойства алгоритмов, общие принципы построения алгоритмов, основные алгоритмические конструкции;
- эволюцию языков программирования, их классификацию, понятие системы программирования;
- основные элементы языка, структуру программы, операторы и операции, управляющие структуры, структуры данных, файлы, классы памяти;
- подпрограммы, составление библиотек подпрограмм;
- объектно-ориентированную модель программирования, основные принципы объектно-ориентированного программирования на примере алгоритмического языка: понятие классов и объектов, их свойств и методов, инкапсуляция и полиморфизма, наследования и переопределения.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен обладать общими и профессиональными компетенциями, включающими в себя способность:

ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.

ОК 02 Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности

ОК 04 Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.

ОК 05 Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.

ОК 09 Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.

ОК 10 Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

ПК 1.1 Формировать алгоритмы разработки программных модулей в соответствии с техническим заданием.

ПК 1.2. Разрабатывать программные модули в соответствии с техническим заданием.

ПК.1.3. Выполнять отладку программных модулей с использованием специализированных программных средств

- ПК 1.4. Выполнять тестирование программных модулей.
 ПК 1.5. Осуществлять рефакторинг и оптимизацию программного кода
 ПК 2.4. Осуществлять разработку тестовых наборов и тестовых сценариев для программного обеспечения.
 ПК 2.5. Производить инспектирование компонент программного обеспечения на предмет соответствия стандартам кодирования.

1.4. Использование часов вариативной части ОПОП*

№ п/п	Дополнительные знания, умения	№, наименование темы	Количество часов	Обоснование включения в рабочую программу
1	ПК 1.1, ПК 1.2, ПК.1.3 , ПК 1.4 ПК 1.5, ПК 2.4, ПК 2.5.	Все темы дисциплины	14	Для приобретения дополнительной компетенции

1.5 Рекомендуемое количество часов на освоение программы дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося 166 часов, в том числе:
 обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 152 часов;
 консультация 2 часа;
 промежуточная аттестация 12 часов.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	166
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	152
в том числе:	
лекции	76
лабораторные занятия, практические занятия	76
контрольные работы	
Промежуточная аттестация	12
Консультация	2
<i>Итоговая аттестация в форме экзамена</i>	

**2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины:
ОП.04 Основы алгоритмизации и программирования**

Наименование разделов и тем	№ урока	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект) (если предусмотрены)	Объем часов	Уровень освоения	Форма занятий
1		2	3	4	
Раздел 1		Введение в программирование	10		
Тема 1.1. Языки программирования		Содержание учебного материала	6		
	1-2	Развитие языков программирования. Обзор языков программирования. Области применения языков программирования. Стандарты языков программирования. Среда проектирования. Компиляторы и интерпретаторы.	4	лекция	1
	3-4	Жизненный цикл программы. Программа. Программный продукт и его характеристики. Основные этапы решения задач на компьютере.			
		Практических занятий и лабораторных работ			
5-6	Знакомство со средой программирования.	2	практика	1,2	
Тема 1.2. Типы данных		Содержание учебного материала	4		
	7	Типы данных. Простые типы данных. Производные типы данных. Структурированные типы данных.	1	лекция	1
		Практических занятий и лабораторных работ	3		
	8-10	Знакомство со средой программирования	3	практика	1,2
Раздел 2		Операторы языка программирования	40		
Тема 2.1. Операторы языка программирования		Содержание учебного материала	12		
	11-12	Операции и выражения. Правила формирования и вычисления выражений. Структура программы. Ввод и вывод данных. Оператор присваивания. Составной оператор	12	лекция	1
	13-14	Условный оператор. Оператор выбора.			
	15-16	Цикл с постусловием. Цикл с предусловием. Цикл с параметром. Вложенные циклы.			

	17-18	Массивы. Двумерные массивы. Строки. Стандартные процедуры и функции для работы со строками.			
	19-20	Структурированный тип данных – множество. Операции над множествами			
	21-22	Комбинированный тип данных – запись. Файлы последовательного доступа. Файлы прямого доступа			
		Практических занятий и лабораторных работ	28		
	23-50	Составление программ линейной структуры. Составление программ разветвляющейся структуры. Составление программ циклической структуры Обработка одномерных массивов. Обработка двумерных массивов.	28	практика	1,2
Раздел 3.		Процедуры и функции	28		
Тема 3.1. Процедуры и функции		Содержание учебного материала	12		
	51-52	Общие сведения о подпрограммах. Определение и вызов подпрограмм. Область видимости и время жизни переменной. Механизм передачи параметров. Организация функций.	4	лекция	1
	53-54	Рекурсия. Программирование рекурсивных алгоритмов.			
		Практических занятий и лабораторных работ	8		
	55-62	Работа с данными типа множество. Файлы последовательного доступа. Типизированные файлы. Нетипизированные файлы. Организация процедур. Применение рекурсивных функций.	8	практика	1,2
Тема 3.2. Структуризация в программировании		Содержание учебного материала	4		
	63-64	Основы структурного программирования. Методы структурного программирования.	2	лекция	1
		Практических занятий и лабораторных работ	2		
	65-66	Программирование модуля.	2	практика	1,2
Тема 3.3. Модульное		Содержание учебного материала	12		
	67-68	Модульное программирование. Понятие модуля. Структура модуля. Компиляция и компоновка программы.	2	лекция	1
	69-70	Стандартные модули.	2	лекция	1

программирование		Практических занятий и лабораторных работ	8		
	71-78	Программирование модуля. Создание библиотеки подпрограмм	8	практика	1,2
Раздел 4		Указатели.	12		
Тема 4.1 Указатели		Содержание учебного материала	12		
	79-80	Указатели. Описание указателей. Основные понятия и применение динамически распределяемой памяти. Создание и удаление динамических переменных.	2	лекция	1
	81-82	Структуры данных на основе указателей. Задача о стеке	2	лекция	1
		Практических занятий и лабораторных работ	8		
	83-90	Создание проекта с использованием компонентов для работы с текстом. Создание проекта с использованием компонентов ввода и отображения чисел, дат и времени. События компонентов (элементов управления), их сущность и назначение. Создание процедур на основе событий.	8	практика	1,2
		Промежуточная аттестация	6		
Раздел 5		Основные принципы объектно-ориентированного программирования (ООП)	60		
Тема 5.1 Основные принципы объектно-ориентированного программирования (ООП)		Содержание учебного материала	12		
	91	История развития ООП. Базовые понятия ООП: объект, его свойства и методы, класс, интерфейс.	1	лекция	1
	92	Основные принципы ООП: инкапсуляция, наследование, полиморфизм.	1	лекция	1
	93	Классы объектов. Компоненты и их свойства	1	лекция	1
	94	Событийно-управляемая модель программирования. Компонентно-ориентированный подход.	1	лекция	1
		Практических занятий и лабораторных работ	8		
	95-102	Изучение интегрированной среды разработчика.	8	практика	1,2
Тема 5.2 Интегрированная среда		Содержание учебного материала	12		
	103	Требования к аппаратным и программным средствам интегрированной среды разработчика.	1	лекция	1
	104	Интерфейс среды разработчика: характеристика, основные окна, инструменты, объекты. Форма и размещение на ней управляющих элементов.	1	лекция	1

разработчик	105	Панель компонентов и их свойства. Окно кода проекта.	1	лекция	1
	106	Состав и характеристика проекта. Выполнение проекта. Настройка среды и параметров проекта.	1	лекция	1
	107	Панель компонентов и их свойства. Окно кода проекта. Состав и характеристика проекта. Выполнение проекта. Настройка среды и параметров проекта.	1	лекция	1
	108	Настройка среды и параметров проекта.	1		
		Практических занятий и лабораторных работ	6		
	109-114	Создание проекта с использованием кнопочных компонентов. Создание проекта с использованием компонентов стандартных диалогов и системы меню.	6	практика	1,2
Тема 5.3. Визуальное событийно - управляемое программирование		Содержание учебного материала	10		
	115	Основные компоненты (элементы управления) интегрированной среды разработки, их состав и назначение.	1	лекция	1
	116-117	Дополнительные элементы управления. Свойства компонентов. Виды свойств. Синтаксис определения свойств. Назначения свойств и их влияние на результат. Управление объектом через свойства.	2	лекция	1
	118	События компонентов (элементов управления), их сущность и назначение. Создание процедур на основе событий.	1	лекция	1
		Практических занятий и лабораторных работ	6		
	119-124	Разработка игрового приложения. Создание процедур обработки событий. Компиляция и запуск приложения. Разработка интерфейса приложения. Тестирование, отладка приложения.	6	практика	1,2
Тема 5.4 Разработка оконного приложения		Содержание учебного материала	12		
	125	Разработка функционального интерфейса приложения. Создание интерфейса приложения.	1	лекция	1
	126	Разработка функциональной схемы работы приложения.	1	лекция	1
	127	Разработка игрового приложения.	1	лекция	1
		Практических занятий и лабораторных работ	9		
	128-136	Разработка игрового приложения. Создание процедур обработки событий. Компиляция и запуск приложения. Разработка интерфейса приложения. Тестирование, отладка приложения.	9	практика	1,2

Тема 5.5 Этапы разработк и приложен ий		Содержание учебного материала	10		
	137	Разработка приложения.	1	лекция	1
	138	Проектирование объектно-ориентированного приложения.	1	лекция	1
	139	Создание интерфейса пользователя.	1	лекция	1
	140	Тестирование, отладка приложения	1	лекция	1
		Практических занятий и лабораторных работ		6	
141- 146	Разработка игрового приложения. Создание процедур обработки событий. Компиляция и запуск приложения. Разработка интерфейса приложения. Тестирование, отладка приложения	6	практика	1,2	
Тема 5.6 Иерархия классов.		Содержание учебного материала	4		
	147	Классы ООП: виды, назначение, свойства, методы, события. Перегрузка методов.	1	лекция	1
	148	Тестирование и отладка приложения. Решение задач	1	лекция	1
		Практических занятий и лабораторных работ			
	149- 150	Классы ООП: виды, назначение, свойства, методы, события. Объявления класса. Создание наследованного класса. Программирование приложений. Перегрузка методов.	2	практика	1,2
		Промежуточная аттестация	6		
	152	Дифференцированный зачет	2		1,2,3
			Всего:	152	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация учебной дисциплины требует наличия учебного кабинета учебного кабинета «Информационные технологии в профессиональной деятельности».

Оборудование учебного кабинета:

- компьютерный стол для преподавателя;
- компьютерные столы для обучающихся;
- комплект бланков технологической документации;
- комплект учебно-методической документации.

Технические средства обучения:

- оборудование электропитания;
- персональные компьютеры;
- серверное оборудование;
- коммутируемое оборудование;
- мультимедийное оборудование;
- источники бесперебойного питания;
- интерактивная доска;
- принтер лазерный;
- сканер;
- проектор;
- аудиосистема;
- внешние накопители информации;
- мобильные устройства для хранения информации;
- локальная сеть;
- подключение к глобальной сети Интернет;
- стендовые компьютеры для установки операционных систем.

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

1. Колдаев, В. Д. Основы алгоритмизации и программирования : учебное пособие / В.Д. Колдаев ; под ред. проф. Л.Г. Гагариной. — Москва : ИД «ФОРУМ» : ИНФРА-М, 2021. — 414 с. — (Среднее профессиональное образование). - ISBN 978-5-8199-0733-7. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1151517> (дата обращения: 19.10.2020). – Режим доступа: по подписке.

Дополнительные источники:

- 1 Ночка, Е. И. Основы алгоритмизации и программирования. Ответы на контрольные вопросы.: Учебник / Ночка Е.И. - Москва :КУРС, НИЦ ИНФРА-М, 2017. - 59 с.: ISBN 978-5-906818-82-9. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/772548> (дата обращения: 19.10.2020). – Режим доступа: по подписке. Основы Web-технологий / П.Б. Храмцов, С.А. Брик, А.М. Русак, А.И. Сурин; под редакцией П.К. Храмцова. – И.: ИНТУИТ.РУ "Интернет-университет информационных технологий", 2013. – 512 с.
- 2 Гуриков, С. Р. Основы алгоритмизации и программирования на языке Microsoft Visual Basic : учебное пособие / С.Р. Гуриков. — Москва : ИНФРА-М, 2020. — 594 с. — (Среднее профессиональное образование). - ISBN 978-5-16-014442-9. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/982532> (дата обращения: 19.10.2020). – Режим доступа: по подписке.

Интернет-ресурсы:

1. Электронный курс по дисциплине: <https://c1623.c.3072.ru>
2.) <http://psbatishev.narod.ru/vb/v000.htm> Основы программирования на VB

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и лабораторных работ, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Коды формируемых профессиональных и общих компетенций	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
<p>Освоенные умения:</p> <ul style="list-style-type: none"> - строить и описывать алгоритм решения поставленной задачи; - использовать язык программирования высокого уровня для реализации решения задачи на персональном компьютере; - моделировать логическую структуру информационной системы обработки отраслевой информации; - анализировать и описывать логические потоки обмена данными на автоматизированном рабочем месте отраслевой направленности; - тестировать и отлаживать программы 	<p>OK1 – OK11</p>	<p>Оценка выполнения лабораторных работ и индивидуальных заданий. Оценка оформления и защиты лабораторных работ. Тестирование. Оценка выполнения контрольных работ. Дифференцированный зачет.</p>
<p>Усвоенные знания:</p> <ul style="list-style-type: none"> - общие принципы построения алгоритмов; - основные алгоритмические структуры; - понятие объектноориентированного программирования; - процессы и этапы алгоритмизации и программирования решения задач, процессов, процедур обработки данных; - методы сбора и обработки данных для автоматизации процессов управления и производств отраслевой направленности; - современные интегрированные среды программирования и проектирования автоматизированных информационных систем 	<p>OK1 – OK11</p>	<p>Оценка выполнения лабораторных работ и индивидуальных заданий. Оценка оформления и защиты лабораторных работ. Тестирование. Оценка выполнения контрольных работ. Дифференцированный зачет</p>

Разработчик:

ГАПОУ РС (Я) «МРТК» преподаватель общеобразовательных дисциплин А.У.

Мураталиева