

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

Наименование дисциплины	Визуальное программирование
Направление подготовки	01.03.04 Прикладная математика
Направленность программы (профиль)	Математическое и программное обеспечение беспилотных авиационных систем
Квалификация выпускника	Бакалавр
Форма обучения	Очная
Цели освоения дисциплины	Цель освоения дисциплины «Визуальное программирование» – формирование компетенций для успешной профессиональной деятельности выпускника по разработке и эксплуатации программного обеспечения автоматизированных систем управления воздушным движением.
Семестр (курс), в (на) котором изучается дисциплина	4 семестр
Наименование части (блока) ОПОП ВО, к которой относится дисциплина	Блок факультативных дисциплин
Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины	ПК-2
Трудоемкость дисциплины	2 зачетные единицы, 72 академических часа
Содержание дисциплины. Основные разделы (темы)	<p>Тема 1. Инструментальное программное обеспечение</p> <p>Тема 2. Консольные приложения</p> <p>Тема 3. Разработка интерфейса пользователя</p> <p>Тема 4. Менеджеры размещения</p> <p>Тема 5. Меню, строка состояния и панель инструментов приложения</p> <p>Тема 6. Работа с данными</p> <p>Тема 7. Потoki ввода-вывода</p> <p>Тема 8. Программирование графики и подсистемы печати</p> <p>Тема 9. Списки, таблицы и деревья</p> <p>Тема 10. Технология «модель–представление»</p> <p>Тема 11. Работа с процессами и потоками</p> <p>Тема 12. Разработка приложений баз данных</p> <p>Тема 13. Средства XML</p> <p>Тема 14. Разработка сетевых приложений</p>
Форма промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины	Зачет