**Nazwa przedmiotu:**

Zaawansowane programowanie w C++

**Koordynator przedmiotu:**

dr Andrzej Pankowski

**Status przedmiotu:**

Fakultatywny ograniczonego wyboru

**Poziom kształcenia:**

Studia I stopnia

**Program:**

Ekonomia

**Grupa przedmiotów:**

Obieralne

**Kod przedmiotu:**

SIE 34.7/2

**Semestr nominalny:**

6 / rok ak. 2009/2010

**Liczba punktów ECTS:**

1

**Liczba godzin pracy studenta związanych z osiągnięciem efektów uczenia się:**

**Liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich:**

**Język prowadzenia zajęć:**

polski

**Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć o charakterze praktycznym:**

**Formy zajęć i ich wymiar w semestrze:**

|  |  |
| --- | --- |
| Wykład: | 15h |
| Ćwiczenia: | 0h |
| Laboratorium: | 0h |
| Projekt: | 0h |
| Lekcje komputerowe: | 0h |

**Wymagania wstępne:**

Przedmioty wprowadzające - wstęp do programowania, programowanie obiektowe

**Limit liczby studentów:**

**Cel przedmiotu:**

Celem nauczania przedmiotu jest zaznajomienie słuchaczy z zaawansowanymi technikami programowania obiektowego w języku C++.

**Treści kształcenia:**

Wykłady:
Programowanie imperatywne, programowanie obiektowe, programowanie funkcyjne, programowanie w logice, złożoność programów. Narzędzia programistyczne.

**Metody oceny:**

Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest uczestnictwo w co najmniej 80% zajęć oraz pozytywnie napisane dwa kolokwia. W przypadku niespełnienia wyżej wymienionych warunków student zobowiązany jest zgłosić się do prowadzącego przedmiot celem ustalenia terminu, zakresu, narzędzia i tematu do realizacji praktycznej.

**Egzamin:**

**Literatura:**

1.D. Vandervoorde, N. Josuttis "C++ Szablony, Vademecum profesjonalisty", Helion S.A 2003.
2.Alexandrescu "Nowoczesne projektowanie w C++", Wyd. Naukowo-Techniczne 2005.
3.N. Josuttis "C++ Biblioteka Standardowa, podręcznik programisty", Wydawnictwo HELION 2003.
4.B. Eckel, Ch. Allinson, "Thinking in C++" Edecja Polska, tom 2, Wydawnictwo HELION 2004.

**Witryna www przedmiotu:**

**Uwagi:**

## Efekty przedmiotowe