**Nazwa przedmiotu:**

Programowanie w środowisku graficznym

**Koordynator przedmiotu:**

Mgr inż. Karol Walędzik

**Status przedmiotu:**

Obowiązkowy

**Poziom kształcenia:**

Studia I stopnia

**Program:**

Informatyka

**Grupa przedmiotów:**

Wspólne

**Kod przedmiotu:**

1120-IN000-ISP-0024

**Semestr nominalny:**

4 / rok ak. 2015/2016

**Liczba punktów ECTS:**

4

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

1. godziny kontaktowe – 60 h; w tym
 a) obecność na wykładach – 30 h
 b) obecność na laboratoriach – 30 h
2. praca własna studenta – 55 h; w tym
 a) przygotowanie do zajęć laboratoryjnych – 30 h, w tym
 - przygotowanie teoretyczne – 10 h
 - przygotowanie poprzez realizację zadań praktycznych – 20 h
 b) realizacja domowej części zadań laboratoryjnych – 25 h
Razem 115 h, co odpowiada 4 pkt. ECTS

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

1. obecność na wykładach – 30 h
2. obecność na laboratoriach – 30 h
Razem 60 h, co odpowiada 2 pkt. ECTS

**Język prowadzenia zajęć:**

polski

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

1. obecność na laboratoriach – 30 h
2. przygotowanie do zajęć laboratoryjnych poprzez realizację zadań praktycznych – 20 h
3. realizacja domowej części zadań laboratoryjnych – 25 h
Razem 75 h, co odpowiada 3 pkt. ECTS

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

|  |  |
| --- | --- |
| Wykład:  | 30h |
| Ćwiczenia:  | 0h |
| Laboratorium:  | 30h |
| Projekt:  | 0h |
| Lekcje komputerowe:  | 0h |

**Wymagania wstępne:**

Programowanie 1 – strukturalne
Programowanie 2 – obiektowe
Programowanie 3 – zaawansowane

**Limit liczby studentów:**

Laboratoria (ćwiczenia komputerowe) – 15 os. / grupa

**Cel przedmiotu:**

Celem przedmiotu jest zaznajomienie studentów z technologiami tworzenia aplikacji wykorzystujących graficzny interfejs użytkownika systemów Ms Windows. Po ukończeniu kursu studenci powinni:
- posiadać wiedzę na temat ogólnego schematu działania aplikacji wykorzystujących okienkowy interfejs użytkownika;
- potrafić posłużyć się natywnym API systemu Microsoft Windows w celu utworzenia prostych aplikacji okienkowych;
- potrafić posłużyć się biblioteką Windows.Forms platformy .NET w celu utworzenia prostych aplikacji okienkowych dla systemu Ms Windows;
- potrafić posłużyć się biblioteką Windows Presentation Foundation platformy .NET w celu utworzenia prostych aplikacji okienkowych dla systemu Ms Windows.

**Treści kształcenia:**

Program wykładu:
Windows API. Okna, komunikaty, czas, błędy. Struktury, mysz, kla-wiatura, wersje. GDI. Zasoby, okna dialogowe, kontrolki, skrolowanie
Windows Forms: aplikacja, ustawienie, formularze, zdarzenia, okna dialogowe. GDI+. Kontenery, kontrolki, skrolowanie. Własne kontrolki, zasoby. Biblioteki DLL, schowek, rejestr, drukowanie. Pamięć, procesy i wątki, system plików. Multimedia
Windows Shell, kompozycje. Windows Vista, Windows Mobile.
Windows Presentation Foundation.
Aplikacje wielojęzyczne, zasady tworzenia dobrego GUI
Program laboratorium:
Windows API i GDI – ćwiczenia, zad. 1. Windows Forms i GDI+ – ćwiczenia, zad. 2 i 3. Windows Presentation Foundation – ćwiczenia, zad. 4 i 5. Zadanie przekrojowe.

**Metody oceny:**

W toku semestru studenci mają możliwość realizacji 6 zadań, każdego składającego się z części laboratoryjnej wartej 8 punktów oraz domowej wartej 12 punktów. W ostatecznej punktacji uwzględniane jest 5 najwyżej punktowanych zadań.
Skala ocen: 51-60: 3.0; 61-70: 3.5; 71-80: 4.0; 81-90: 4.5; 91-100: 5.0.

**Egzamin:**

nie

**Literatura:**

1. Ch. Petzold, Programowanie Windows
2. A. Wiliams, Programowanie Windows 2000. Czarna księga
3. D. S. Platt, Microsoft .NET - podstawy
4. Ch. Petzold, Programowanie Microsoft Windows w języku C#

**Witryna www przedmiotu:**

e.mini.pw.edu.pl

**Uwagi:**

## Efekty przedmiotowe

### Profil ogólnoakademicki - wiedza

**Efekt W01:**

Ma wiedzę ogólną oraz zna podstawowe techniki z zakresu tworzenia okienkowych graficznych interfejsów użyt-kownika na potrzeby komunikacji człowiek-komputer

Weryfikacja:

ocena zadań laboratoryjnych

**Powiązane efekty kierunkowe:** K\_W07, K\_W12

**Powiązane efekty obszarowe:** T1A\_W03, T1A\_W07

**Efekt W02:**

Zna podstawowe metody, techniki i narzędzia stosowane przy rozwiązywaniu prostych zadań informatycznych z zakresu budowy systemów komputerowych dla systemów Ms Windows

Weryfikacja:

ocena zadań laboratoryjnych

**Powiązane efekty kierunkowe:** K\_W11

**Powiązane efekty obszarowe:** T1A\_W07

**Efekt W03:**

Ma uporządkowaną, podbudowaną wiedzę w zakresie architektury systemów komputerowych i systemów operacyjnych

Weryfikacja:

ocena zadań laboratoryjnych

**Powiązane efekty kierunkowe:** K\_W05

**Powiązane efekty obszarowe:** T1A\_W03

**Efekt W04:**

Zna podstawowe metody, techniki i narzędzia stosowane przy rozwiązywaniu prostych zadań informatycznych z zakresu wykorzystania funkcjonalności systemu opera-cyjnego Ms Windows

Weryfikacja:

ocena zadań laboratoryjnych

**Powiązane efekty kierunkowe:** K\_W13

**Powiązane efekty obszarowe:** T1A\_W07

### Profil ogólnoakademicki - umiejętności

**Efekt U01:**

Ma umiejętność posługiwania się systemem operacyjnym Ms Windows na poziomie API

Weryfikacja:

ocena zadań laboratoryjnych

**Powiązane efekty kierunkowe:** K\_U15

**Powiązane efekty obszarowe:** T1A\_U09, T1A\_U15

**Efekt U02:**

Ma umiejętność rozwiązywania prostych zagadnień z zakresu komunikacji człowiek-komputer i projektowania prostych systemów informatycznych

Weryfikacja:

ocena zadań laboratoryjnych

**Powiązane efekty kierunkowe:** K\_U23

**Powiązane efekty obszarowe:** T1A\_U09, T1A\_U16

**Efekt U03:**

Potrafi - zgodnie z zadaną specyfikacją - zaprojektować oraz zrealizować prosty system informatyczny, używając właściwych metod, technik i narzędzi

Weryfikacja:

ocena zadań laboratoryjnych

**Powiązane efekty kierunkowe:** K\_U30

**Powiązane efekty obszarowe:** T1A\_U16