

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ и ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ДАГЕСТАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Факультет Информатики и Информационных Технологий

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Языки программирования

Кафедра Информационных технологий и БКС факультета ИиИТ

Образовательная программа бакалавриата

10.03.01 Информационная безопасность

Направленность (профиль) программы

Безопасность компьютерных систем

Форма обучения

Очная

Статус дисциплины:

входит в обязательную часть ОПОП

Махачкала, 2022

Рабочая программа дисциплины «Языки программирования» составлена в 2022г в соответствии с требованиями ФГОС ВО - бакалавриат по направлению подготовки 10.03.01 Информационная безопасность» от 17 ноября 2020 г. N 1427

Составитель: Ахмедова З.Х, доцент каф. ИТиБКС

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры «Информационных технологии безопасности компьютерных систем».

Протокол № 9 от 13.04 2022г

Зав кафедрой ИТиБКС _____ Ахмедова З.Х.

Одобрена на заседании Методической комиссии факультета Информатики и информационных технологий от 14.04 2022г протокол № 9

Председатель _____ Бакмаев А.Ш.

Рабочая программа согласована с учебно-методическим управлением

«_____» _____ 2022г

Начальник УМУ _____ Гасангаджиева А.Г.

Аннотация рабочей программы дисциплины.

Дисциплина «Языки программирования» входит в обязательную часть образовательной программы ОПОП бакалавриата по направлению подготовки 10.03.01 Информационная безопасность.

Дисциплина реализуется на факультете ИиИТ кафедрой ИТиБКС.

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с программированием на языке C++. Очевидно, что применение объектно-ориентированного подхода делает программы понятнее, надежнее и проще в использовании.

Дисциплина нацелена на формирование следующих компетенций выпускника: общепрофессиональные ОПК-7, профессиональные ПК-1.

Преподавание дисциплины предусматривает проведение следующих видов учебных занятий: лекции, лабораторные занятия, самостоятельная работа.

Рабочая программа дисциплины предусматривает проведение следующих видов контроля успеваемости в форме коллоквиум, устный опрос и промежуточный контроль в форме экзамена.

Объем дисциплины 7 зачетных единиц, в том числе в академических часах по видам учебных занятий

Объем дисциплины в очной форме

Семестр	Всего	Учебные занятия						СРС, в том числе экзамен	Форма промежуточной аттестации
		в том числе							
		Контактная работа обучающихся с преподавателем							
		Все го	из них				консультации		
Лекции	Лабораторные занятия		Практические занятия						
2	252	72	18	32			22	экзамен	
3		180	16	30			134		

1.Цели освоения дисциплины.

Целью изучения данной дисциплины является ознакомление студентов с языком программирования C++, в том числе средствами объектно-ориентированного программирования, а также освоение методик построения объектно-ориентированных программ.

Каждая тема начинается с теоретического материала и содержит полное содержание необходимых понятий. В каждой теме даются задачи, которые необходимо выполнить на

лабораторных занятиях с помощью программирования на языке C++. Теоретический материал, задачи и программы взаимосвязаны, и поэтому для полного усвоения обсуждаемых вопросов необходимо разобрать теоретический материал и решить все задачи. Лекционный материал построен так, что он доступен даже тем, кто изучает программирование «с нуля».

Учебный курс “Языки программирования” рассчитан на два семестра и читается как дисциплина специализации на 1-ом – 2-ом курсах факультета информатики и информационных технологий.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП бакалавриата.

Дисциплина Б1.О 04.16 входит в обязательную часть образовательной программы бакалавриата направлению подготовки 10.03.01 Информационная безопасность и является одной из дисциплин, в рамках которой изучаются языки и подходы и к программированию. Курс занимает важное место в профессиональной подготовке специалиста по программированию. Он является одним из основных общепрофессиональных курсов, который лежит в основе изучения других предметов, связанных с программированием и алгоритмизацией. Знания, полученные в результате предмета также необходимы для выполнения курсовых и дипломных работ.

До изучения данного курса студентам необходимы знания в объеме школьного курса информатики и математики. Знания, навыки и умения, приобретенные в результате прохождения курса, будут востребованы при изучении дисциплин специализаций, связанных с программированием таких, как численных алгоритмов, так и систем управления базами данных, а также в случае выполнения итоговой квалификационной работы, связанной с реализацией алгоритмов математического моделирования.

Чтение курса планируется в два семестра: начало курса во 2 семестре, окончание в 3 семестре.

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах:

1. математика
2. физика

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин:

1. Информационные технологии в химии
2. Моделирование информационных процессов и систем

3. Компетенции обучающего, формируемые в результате освоения дисциплины.

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО по данному направлению:

Код и наименование компетенции из ОПОП	Код и наименование индикатора достижения	Планируемые результаты обучения	Процедура освоения
ОПК -7 Способен использовать языки программирования и технологии разработки программных средств для решения задач профессиональной деятельности	ИД1.ОПК-7.1.Знает основные языки программирования и работы с базами данных, операционные системы и оболочки, современные программные среды разработки	Знает основные языки программирования и работы с базами данных, операционные системы и оболочки, современные программные среды разработки информационных систем и технологий.	Устный опрос, письменный опрос
	ИД2.ОПК-7.2.Умеет применять языки программирования и работы с базами данных, современные программные среды разработки информационных систем и технологий для автоматизации бизнес-процессов, решения прикладных задач различных классов, ведения баз данных и информационных хранилищ.	Умеет применять языки программирования и работы с базами данных, современные программные среды разработки информационных систем и технологий для автоматизации бизнес-процессов, решения прикладных задач различных классов, ведения баз данных и информационных хранилищ.	Круглый стол
	ИД3.ОПК-7.3.Имеет навыки программирования, отладки и тестирования прототипов программно-технических комплексов задач.	Имеет навыки программирования, отладки и тестирования прототипов программно-технических комплексов задач.	Устный опрос, письменный опрос

ПК-1 Разработка, отладка, проверка работоспособности, модификация программного обеспечения	ПК-1.1. Знает современные инструментальные средства программного обеспечения ПК-1.2. Умеет анализировать и выбирать инструментальные средства программного обеспечения ПК-1.3. Владеет навыками использования методов и инструментальных средств исследования программного обеспечения	Знает: современные инструментальные средства программного обеспечения Умеет: анализировать и выбирать инструментальные средства программного обеспечения Владеет: навыками использования методов и инструментальных средств исследования программного обеспечения	Круглый стол
---	--	---	--------------

4. Объем, структура и содержание дисциплины.

4.1. Объем дисциплины составляет 7 зачетных единиц, 252 академических часа.

4.2. Структура дисциплины.

4.2.1. Объем дисциплины в очной форме.

№ п/п	Названия разделов	Семестр	Неделя	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)				Самостоятельная работа	Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации
				Лекции	Практические занятия	Лабораторные занятия	Контроль самост. работы		
1	2								
Модуль I. Языки и системы программирования.									
1	Введение в язык C++. Простые типы. Литералы. Операции. Типы данных и операции C++	2	1	2		4			Устный опрос

2	Базовые конструкции структурного программирования C++, организация ввода/вывода.	2	2	4		4			устный и письменный опросы
3	Составные типы. Циклы.	2	3	4		6		6	проверка домашнего задания
4	Выражения отношений. Операторы ветвления.					6			проверка домашнего задания
Итого за модуль:				10		20		6	
Модуль II. Указатели и функции									
4	Функции, разновидности переменных; структура программы	3	4	4		4		4	к/р , тестовый контроль, устный и письменный опросы
5	Функции, разновидности переменных					4			тестовый контроль
6	Указатели и адресная арифметика	3	5	4		4		12	к/р , тестовый контроль, устный и письменный опросы
Итого за модуль				8		12		16	
Модуль III. Объекты и классы в C++									
6	Модели памяти и пространства имен.	3	6	4				12	к/р , тестовый контроль, устный опросы
	Объекты и классы.			2		8		10	устный опросы
Итого за модуль:				6		8		22	
Модуль IV. Основные парадигмы программирования									
7	Отношение «has-a».	3	7	2		4		10	к/р , тестовый контроль, устный и письменный опросы
8	Другие аспекты ОПОП. Обобщенное программирование в C++.	3	8	2		6		12	к/р , тестовый контроль, устный и письменный опросы
Итого за модуль				4		10		22	
Модуль V. Работа с классами									

9	Работа с классами.	3	9	4		10		22	к/р , тестовый контроль, устный и письменный опросы
	Итого за модуль:			4		10		22	
Модуль VI. Работа с динамической памятью.									
10	Классы и динамическое распределение памяти			2		2		32	к/р , тестовый контроль, устный и письменный опросы
	Итого за модуль:			2		2		32	
Модуль VI I									
								36	экзамен
Всего часов		216		16		30		98	

4.3. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам).

4.3.1. Содержание лекционных занятий по дисциплине

I –II модуль.

Тема 1. Основы языков C\C++:

- типы данных; операторы;
- выражения; строки; массивы;
- определяемые пользователем типы;
- указатели;

Тема 2. Функции.

- прототипы функции;
- ссылки;
- способы передачи параметров;

Тема 3. Классы и объекты.

- функции-элементы;
- дружественные функции;
- перегрузка функций и операторов;
- указатель this;
- наследование;

- виртуальные функции и полиморфизм;
- множественное наследование;
- абстрактные типы и классы;

Тема 4. Библиотека классов ввода-вывода C++.

- файловый ввод-вывод;

Тема 5. Шаблоны, исключения;

- функции-шаблоны;
- классы-шаблоны;

III-IV модуль

Тема 6. Создание приложения Windows.

- мастера; имена файлов и классов;
- шаблон документа;
- обработка сообщений;

Тема 7. Формирование ресурсов диалогового окна.

- создание класса модального диалогового окна;
- окна свойств и вкладки; принципы построения меню;
- динамические меню;
- многоуровневые меню;
- программирование вывода информации в приложении;

Тема 8. Расширение возможностей пользовательского интерфейса.

- введение в OLE;

V модуль

Тема 9. Основы создания элементов управления ActiveX.

Темы лабораторных занятий.

Тема: «Функции языка C++».

1. Имеется следующий образец структуры:

```
struct box
{
char maker[40];
float height;
float width;
float length;
float volume;
};
```

Создать функцию, в которую структура `box` передаётся по значению, а функция отображает значение каждого элемента структуры. Разработать программу, которая использует эту функцию. Элементы структуры создавать интерактивно.

2. Создать функцию `Poisk _ w _ array ()`, которая принимает в качестве аргументов указатель на массив элементов данных типа `int`, искомое число `x` типа `int` и размер этого массива. Функция возвращает количество повторов числа `x` в массиве. Разработать программу, которая использует эту функцию. Элементы массива и число `x` создавать интерактивно (массив – динамический).

3. Создать функцию `Preobr _ array ()`, которая принимает в качестве аргументов указатель на массив элементов данных типа `double` и размер этого массива. Функция увеличивает в два раза каждый элемент массива, а затем отображает содержимое массива. Разработать программу, которая использует эту функцию. Число элементов и сами элементы массива создавать интерактивно (массив – динамический).

4. Создать функцию `Reverse _ array ()`, которая принимает в качестве аргументов указатель на массив элементов данных типа `double` и размер этого массива. Функция инвертирует порядок следования значений, хранимых в массиве, а затем отображает содержимое массива. Разработать программу, которая использует эту функцию. Число элементов и сами элементы массива создавать интерактивно (массив – динамический).

5. Создать функцию `Ukazn _ cifra`, которая принимает в качестве аргументов длинное натуральное число и искомую цифру, а возвращает количество повторов указанной цифры в записи числа. Разработать программу, которая использует эту функцию.

6. Создать функцию `Reverse _ word`, которая принимает в качестве аргумента указатель на слово (символьный массив), а возвращает указатель на новую строку, которая получается из исходной строки путём перестановки символов в обратном порядке. Разработать программу, которая использует эту функцию для проверки: является ли исходная строка «перевёртышем».

7. Создать функцию `Preobr _ str ()`, которая принимает в качестве аргумента указатель на строку символов. Функция заменяет в исходной строке все точки и дефисы символом двоеточие и отображает полученную строку. Разработать программу, которая использует эту функцию (строку символов создавать динамически).

8. Создать функцию `Preobr _ str ()`, которая принимает в качестве аргумента указатель на строку символов. Функция заменяет в исходной строке сочетания символов “ `rr` ” на “ `xx` ” и отображает полученную строку. Разработать программу, которая использует эту функцию (строку символов создавать динамически).

9. Имеется следующий образец структуры:

```
struct box
{
    char maker[40];
    float height;
    float width;
    float length;
    float volume;
};
```

Создать функцию, в которую передаётся адрес структуры `box`, а функция присваивает элементу структуры `volume` (объём) произведение остальных трёх измерений и отображает элементы структуры. Разработать программу, которая использует эту функцию. Элементы структуры создавать интерактивно.

10. Создать функцию `Summa _ cifr`, которая принимает в качестве аргумента длинное натуральное число, а возвращает сумму цифр числа. Разработать программу, которая использует эту функцию.

11. Создать функцию `Proizw _ cifr`, которая принимает в качестве аргумента длинное натуральное число, а возвращает произведение цифр числа. Разработать программу, которая использует эту функцию.

12. Создать функцию `Right _ cifri`, которая принимает в качестве аргументов длинное натуральное число и заданное количество цифр n , а возвращает число, полученное из «правых» n цифр исходного числа. Разработать программу, которая использует эту функцию.

13. Создать функцию `Leftt _ cifri`, которая принимает в качестве аргументов длинное натуральное число и заданное количество цифр n , а возвращает число, полученное из «левых» n цифр исходного числа. Разработать программу, которая использует эту функцию.

14. Создать функцию `Sum _ deliteli`, которая принимает в качестве аргумента натуральное число, а возвращает сумму делителей исходного числа. Разработать программу, которая использует эту функцию.

15. Создать функцию `Right _ simb ()`, которая принимает в качестве аргументов указатель на строку символов и натуральное число n . Функция создаёт новую строку из n правых символов исходной строки и отображает полученную строку. Разработать программу, которая использует эту функцию (строку символов создавать динамически).

16. Создать функцию `Left _ simb ()`, которая принимает в качестве аргументов указатель на строку символов и натуральное число n . Функция создаёт новую строку из n левых символов исходной строки и отображает полученную строку. Разработать программу, которая использует эту функцию (строку символов создавать динамически).

Тема: «Классы. Заимствование функциональности одного класса другим. Решение задач планиметрии».

1. Дано множество точек на плоскости. Указать в нём две такие точки, чтобы отрезок, концами которого они являются, был параллелен оси Ox .

2. Дано множество точек на плоскости. Указать в нём две такие точки, чтобы отрезок, концами которого они являются, был параллелен оси Oy .

3. Дано множество точек на плоскости. Указать в нём две такие точки, чтобы прямая, проходящая через них, делила 1 и 3 координатные углы пополам.

4. Дано множество точек на плоскости. Указать в нём две такие точки, чтобы прямая, проходящая через них, делила 2 и 4 координатные углы пополам.

5. Дано множество точек на плоскости. Выяснить, существует ли такая точка в данном множестве, что все остальные точки этого множества лежат на окружности с центром в этой точке.

6. Дано множество точек на плоскости. Сколько точек данного множества попадает в круг с центром в начале координат и радиусом 5 ед.?

7. Дано множество точек на плоскости. Сколько точек этого множества окажутся вне круга, ограниченного окружностью с центром в последней точке этого множества и радиусом, равным 2?

8. Дано множество точек на плоскости. Найдите такую окружность с центром в начале координат, на которой лежит наибольшее количество точек данного множества.

9. Дано множество точек на плоскости. Сколько отрезков можно построить на основе этого множества точек, чтобы они были параллельны оси Ox ?

10. Дано множество точек на плоскости. Сколько отрезков можно построить на основе этого множества точек, чтобы они были параллельны оси Oy ?

11. Дано множество точек на плоскости. Найдите пару точек – центр и точка на окружности – так, чтобы круг, ограниченный этой окружностью, содержал все остальные точки данного множества.

12. Дано множество точек на плоскости. Указать в нём две такие точки, чтобы все остальные точки находились по одну сторону от прямой, проходящей через две указанные точки.

13. Дано множество точек на плоскости. Выяснить, лежат ли эти точки на одной прямой.

14. Дано множество точек на плоскости. Найти две точки так, чтобы у первой Y -вая координата была самой маленькой, у второй Y -вая координата была самой большой и вычислить расстояние между этими точками.

15. Дано множество точек на плоскости. Можно ли в данном множестве найти пару точек X и Y так, чтобы вне круга, для которого отрезок XY является диаметром, находились все остальные точки данного множества?

16. Дано множество точек на плоскости и прямая d своим уравнением $X - 2Y + 5 = 0$. По разные стороны от этой прямой найти 2 самые близкие точки из данного множества.

17. Дано множество точек на плоскости. Выбрать, если возможно, в этом множестве 2 точки так, чтобы из оставшихся точек ни одна больше не принадлежала прямой, проходящей через выбранные 2 точки.

Примерный перечень вопросов к экзамену(3 семестр).

1. Основы языков $C / C++$: синтаксис языка, директивы препроцессора, консольное приложение.

2. Коллизия имён и использование пространства имен.

3. Классификация типов данных в $C++$. Арифметические типы данных. Преобразование типов в выражениях.

4. Переменные, константы, операторы и выражения. Приоритеты операций и операторов в $C++$.

5. Потоки и файлы; ввод, вывод, управляющие последовательности. Библиотечные функции.

6. Функции: прототип, определение, реализация. Функция `main ()`. Структура $C++$ -программы.

7. Логические операции. Операторы управления $C++$ -программой.

8. Составной тип – строки. Методы ввода строк.

9. Составные типы – структуры, объединения, перечисления и определяемые пользователем типы.

10. Виды циклов в $C++$.

11. Указатели и свободная память. Работа с памятью с помощью `new` и `delete`.

12. Указатели и строки.

13. Массивы. Одномерные и многомерные массивы. Динамические массивы.

14. Статические и динамические массивы структур.

15. Ссылки. Передача массивов как параметров.

16. Функции пользователя в $C++$. Передача параметров в функции по значению и по ссылке.

17. Функции и строки. Функции сравнения, копирования строк.

18. Функции и структуры. Передача параметров (типа «структура») в функции.

19. Объекты и классы. Описание класса.

20. Конструкторы, их виды. Деструкторы.

21. `inline`-функции, создание `inline`-функций внутри класса.

22. Статические и динамические классы.

23. Область видимости и классы памяти (`auto`, `register`, `extern`, `static`).

24. Указатели на объекты. Передача объектов функциям. Объекты в качестве возвращаемых функциями значений.

25. Массивы объектов, организация работы с ними.
26. Полиморфизм. Переопределение функций. Функции с аргументами по умолчанию.
27. Конструктор копий.
28. Виртуальные функции. Абстрактные классы. Раннее и позднее связывание.
29. Указатель `this`.
30. Традиционные типы конструкторов. Списки инициализаторов.
31. Перегрузка функций. Неоднозначность при перегрузке функций.
32. Перегрузка операторов.
33. Реализация операторной функции `=`.
34. Реализация операторной функции сравнения `==`.
35. Наследование. Виды наследования. Дружественные функции.
36. Перегрузка операторов ввода/вывода.
37. Вывод в файл.
38. Ввод в файл.
39. Шаблоны функций, пример.
40. Шаблоны классов, пример.
41. Обработка исключительных ситуаций.
42. Обзор C ++: объектно-ориентированное программирование - инкапсуляция, полиморфизм, наследование.

5.Образовательные технологии.

В учебном процессе помимо традиционных форм проведения занятий используются лекции – визуализации, лекции – диалоги. Лабораторные занятия проводятся в компьютерном классе с использованием Интернет среды. При проведение практических занятий используются деловые игры с разбором конкретных ситуаций.

- Лекционные занятия
- Традиционные технологии
- Иллюстрация работы алгоритмов с использованием видео и элементов анимации в презентациях.
- Демонстрация элементов современных методов разработки программ с использованием видеопроектора
- Практические занятия
- Традиционные технологии
- Коллективное выполнение заданий с использованием видеопроектора, среды разработчика и системы контроля версий исходного кода SVN или Git
- Лабораторные занятия
- Традиционные технологии
- Автоматическое компьютерное тестирование программ, разрабатываемых студентами

6.Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов обучающихся по дисциплине «Языки программирования».

Форма контроля и критерий оценок

В соответствии с учебным планом предусмотрен экзамен в четвертом семестре.

Формы контроля: текущий контроль, промежуточный контроль по модулю, итоговый контроль по дисциплине предполагают следующее распределение баллов.

Текущий контроль

- Выполнение 1 домашней работы 10 баллов
- Активность в системе Moodle 60 баллов

Примерное распределение времени самостоятельной работы студентов

Вид самостоятельной работы	Примерная трудоёмкость, а.ч.	Примерная трудоёмкость, а.ч.	Формируемые компетенции
	Очная	Очно-заочная	
Текущая СРС			
работа с лекционным материалом, с учебной литературой	10		ОПК-7
опережающая самостоятельная работа (изучение нового материала до его изложения на занятиях)	10		ОПК-7
самостоятельное изучение разделов дисциплины	12		ОПК-7
выполнение домашних заданий, домашних контрольных работ	10		ПК-1
подготовка к лабораторным работам, к практическим и семинарским занятиям	2		ОПК-7, ПК-1
подготовка к контрольным работам, коллоквиумам, зачётам	10		ПК-1
подготовка к экзамену (экзаменам)	36		ОПК-7, ПК-1
Творческая проблемно-ориентированная СРС			
поиск, изучение и презентация информации по заданной проблеме, анализ научных публикаций по заданной теме	10		ОПК-7
исследовательская работа, участие в конференциях, семинарах, олимпиадах	10		ОПК-7
анализ данных по заданной теме, написание программ, составление моделей на основе исходных данных	10		ПК-1
ИТОГО:	120ч		

Рекомендуемая литература.

а) основная литература:

1. Керниган, Б.В. Язык программирования С / Б.В. Керниган, Д.М. Ричи. - М. : Интернет-Университет Информационных Технологий, 2016. - 272 с. ; То же [Электронный ресурс]. - URL:1.

б) дополнительная литература:

1. Шилдт Г. Самоучитель С++, 3-е изд. СПб.: ВHV – Санкт-Петербург, 2012.
2. Грегори К. Использование VisualC++ 6. Специальное издание. – М.: СПб.; К.: Издательский дом «Вильямс», 2016.
3. Тихомиров Ю.В. Самоучитель МFC. – СПб.: БХВ – Санкт-Петербург, 2016.

7. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ИТОГАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ.

7.1. Типовые контрольные задания или иные материалы

Темы курсовых работ.

Написать программу изображающую в окне с координатами (2,2, maxх-2, maxу-2) фон белого цвета, четыре залитых квадрата красного, синего, голубого и желтого цветов. Квадраты являются объектом – потомком закрашенного прямоугольника и отрисовывается путем вычерчивания четырех четырехугольников одинакового размера. Координаты правого верхнего угла первого квадрата равны координатам левого нижнего угла второго квадрата, а координаты правого нижнего угла второго четырехугольника равны координатам левого верхнего угла третьего четырехугольника. Координаты левого нижнего угла третьего квадрата, равны: 24,24. Координаты правого верхнего угла квадрата равны: 140,140. При нажатии клавиши “←” объект сдвигается влево на 10 пикселей, при нажатии “→” на 10 вправо. При нажатии “С” цвета квадратов циклически сдвигаются, то есть красный становится желтым, синий красным, голубой, синим, желтый голубым. При достижении объектом границ окна перемещение возможно только в противоположную сторону. При нажатии “ESC” программа завершает работу.

[3D моделирование лунохода](#)

Visual C++ 6.0

[Вариация игры "Змейка" из серии игр "Пастух собирает овец", где голова змеи - это пастух, а тело змеи - это овцы](#)

Visual C++ .NET 2015

[Вариация игры "Пакмен" с телепортацией, щитом и лазером](#)

C++ QT 5

[Движок для разработки и обучения разработке компьютерных игр для Windows на JavaScript](#)

C++ QT 5

[Домино на двух игроков с использованием Windows API и SFML](#) **Новая**

Visual C++ .NET 2019

[Игра "16 кнопок"](#)

Visual C++ .NET 2017

[Игра "9 Лунок"](#)

Borland C++ 5.0 (под DOS)

[Игра "Арканоид" 3D](#)

Visual C++ .NET 2010

[Игра "Арканоид" Arcanoid](#)

C++ QT 4

[Игра "Волчий остров" на C++ SFML](#)

Visual C++ .NET 2019

[Игра "Го" на языке C++](#)

Visual C++ .NET 2012

[Игра "Гонки"](#)

Borland C++ 5.0 (под DOS)

[Игра "Грибник" \(версия 2\)](#)

Borland C++ 5.0 (под Windows)

[Игра "Змейка" \(Питон\)](#)

Borland C++ 3.1 (под DOS)

[Игра "Змейка" в 3D на OpenGL](#) **Новая**

Visual C++ .NET 2012

[Игра "Имитатор покера" \(упрощенный покер\)](#)

ПРИМЕРЫ КОНТРОЛЬНО-ИЗМЕРИТЕЛЬНЫХ МАТЕРИАЛОВ

№Текст тестовых материалов

№Вопрос 1

Q: Разделение программы на функции:

- 1: является ключевым методом объектно-ориентированного программирования;
- 2: упрощает представление программы;
- 3: сокращает размер программного кода;
- 4: ускоряет процесс выполнения программы.

№Вопрос 2

Q: После имени функции ставятся

№Вопрос 3

Q: Первая функция, вызываемая при запуске программы, это функция ...

№Вопрос 4

Q: Конструкция C++, указывающая компьютеру выполнить действие, называется

№Вопрос 5

Q: Выражение:

- 1: всегда приводит к вычислению значения;
- 2: является способом высказывания программы;
- 3: всегда происходит вне функции;
- 4: является частью оператора.

№Вопрос 6

Q: Укажите размер в байтах переменных следующих типов в 32-битной системе: тип int ...4..; тип longdouble ...10.; тип float 4....; тип long4

№ВОПРОС 7

Q: Истинно ли следующее утверждение: переменная типа char может хранить значение 301?

- 1: да;
- 2: нет.

№Вопрос 8

Q: Истинно ли следующее утверждение: в операции присваивания величина, стоящая слева от знака равенства, всегда равна величине, стоящей справа от знака равенства?

- 1: истинно;
- 2: ложно.

№Вопрос 9

Q: Какой заголовочный файл нужно включить в исходный текст, чтобы использовать объекты cin и cout?

- 1: iomanip;
- 2: iostream;
- 3: fstream;
- 4: process;
- 5: ostream.

№Вопрос 10

Q: Напишите оператор, который получает с клавиатуры числовое значение и присваивает его переменной temp :

№Вопрос 11

Q:Какой заголовочный файл нужно включить в исходный текст, чтобы использовать манипулятор setw?

- 1: iomanip;
- 2: iostream;
- 3: fstream;

4: process;

5: ostream.

№Вопрос 12

Q: Верно или неверно следующее утверждение: нет никаких препятствий к использованию переменных разного типа в одном арифметическом выражении?

1: неверно

2: верно

№Вопрос 13

Q: Значение выражения $11 \% 3$ равно :2

№Вопрос 14

Q: Напишите оператор, увеличивающий значение переменной temp на 23 с одновременным присваиванием:

№Вопрос 15

Q: На какую величину увеличивает значение переменной операция инкремента? V: 1 V:

№Вопрос 16

Q: Какие значения выведут на экран два указанных оператора `cout<< var1--;` `cout<< ++var1;`, если начальное значение переменной var1 равно 20? V:20 20 V:

№Вопрос 17

Q: Коды библиотечных функций содержатся в V: библиотечных V: файлах.

№Вопрос 18

Q: Каждая программа на языке C++ содержит функцию

1. head()

2.primary()

3. main()

4.prime()

5.major()

№Вопрос 19

Q:Оператор инкремента (++)

1. увеличивает значение переменной на единицу

2.увеличивает значение переменной на два

3.уменьшает значение переменной на единицу

4.уменьшает значение переменной на два

5не существует в языке C++

№Вопрос 20

Q: Нелогическим является оператор

1.&&

2. =

3. ||

4. !

№Вопрос 21

Q: Результат выполнения программы

```
#include<iostream>
```

```
int main()
```

```
{ int a = 5*3; float b=1.5f; b += --a/2; cout<<b; return 1; }
```

1.8.50

2. 9.00

3.8.00

4.9.50

5.7.50

№Вопрос 22

Q: "<<"

1. оператор вывода в языке C++

- 2.встроенная функция
- 3.функция из стандартной библиотеки
- 4.макрОПОПределение
- 5.нет правильного ответа

№Вопрос 23

Q: Лексема

- 1.заключительный оператор в программе
2. единица текста программы, которая при компиляции воспринимается как единое целое
- 3.первый оператор в программе
- 4.заголовок программы
- 5.фамилия создателя языка C++

№Вопрос 24

Q: Тип результата при сложении переменных типа short

- 1.short
- 2.int
- 3.unsigned
- 4.long
- 5.float

№Вопрос 25

Q: Фрагменткода `int a=3, b=4, c; c=a+++--b; cout<<"a="<<a<<" , b="<<b<<" , c="<<c;` напечатает:

- 1.a=3, c=3, b=6
- 2.выражение некорректно
- 3.a=4, b=4, c=8
- 4.a=4, b=3, c=6
- 5.a=4, b=4, c=7

№Вопрос 26

Фрагменткода `int a=3,b=4, c=3; c=b++++-c; cout<<"a="<<a<<" , b="<<b<<" , c="<<c;` напечатает:

- 1.a=3, c=4, b=6
- 2.выражение некорректно
3. a=3, b=5, c=6
- 4.a=4, b=3, c=2
- 5.a=4, b=4, c=2

№Вопрос 27

Фрагменткода `int a=3,b=4, c=3; c=b++++-c+a++; cout<<"a="<<a<<" , b="<<b<<" , c="<<c;` напечатает:

- 1.a=3, c=2, b=4
- 2.выражение некорректно
3. a=4, b=5, c=9
- 4.a=3, b=3, c=2
- 5.a=4, b=6, c=2

№Вопрос 28

Q: Фрагментпрограммы `int i = 4; int x = 6; double z; z = x / i; cout<<"z="<< z;` напечатает:

- 1.z=0.00
- 2.z=1.00
- 3.z=1.50
- 4.z=2.00
- 5.z=NULL

№Вопрос 29

Q: Фрагментпрограммы `int i = 4; int x = 6; double z = 2; z+= x++/i++; cout<<"z=" z;` напечатает:

- 1.z=3.40
2. z=3.00
- 3.z=1.40

4.выражение некорректно

5.z=NULL

№Вопрос 30

Q: Выполнение программы на языке C++ начинается с

1.1-ой строки;

2.1-ой функции;

3. функции main;

4.нет правильного ответа

№Вопрос 31

Q: Файл с расширением obj содержит

1. исходный текст программы;

2.библиотечные функции;

3.исполняемую программу;

4. объектный код программы.

№Вопрос 32

Q: При правильном выполнении программы в операционную систему передается

1. нулевой результат;

2.ненулевой результат;

3.отрицательный результат;

4.нет правильного ответа

№Вопрос 33

Q: Не ключевое слово языка C++

1.break;

2.class;

3. go;

4.static;

5.this.

№Вопрос 34

Q: Операция == относится к

1.операциям сдвига;

2. операциям сравнения;

3.операциям присваивания;

4.логическим операциям ;

5.нет правильного ответа

№Вопрос 35

Q: Отдельно стоящий символ "точка с запятой" считается

1.ошибкой;

2.разделителем;

3. пустым оператором;

4.концом программы;

5.концом строки.

№Вопрос 36

Q: Верное преобразование (если такое имеется), гарантирующее сохранение точности и неизменности численного значения:

1.signed char -> short -> char -> long ->int

2. float -> double -> long double

3.unsigned char -> unsigned short -> unsigned int -> double

4. Правильного преобразования нет.

№Вопрос 37

Q: Неверное утверждение:

1.программа на языке C++ - это совокупность функций, каждая из которых должна быть определена или по крайней мере описана до ее использования в конкретном модуле программы;

2. функция main обеспечивает создание точки входа в откомпилированную программу;

3. так же как и при определении массивов, не относящихся к динамическим, можно выполнить инициализацию динамического массива, поэтому при выделении памяти размеры такого массива можно явно не указывать;

4. всем именам функций программы по умолчанию присваивается класс памяти extern;

№Вопрос 38

Q: Ошибочное утверждение:

1. C++ обеспечивает "строгий контроль типов";

2. строгое согласование по типам между формальными и фактическими параметрами требует, чтобы в модуле до первого обращения к функции было помещено либо ее описание, либо ее определение.

3. описание функции - это ее прототип,

4. при обращении к функции, фактические параметры заменяются формальными.

№Вопрос 39

Q: Правильный вариант программы, выводящей на экран "HelloWorld":

1. #include <iostream> void main() { cout<<"Hello World"; return; }

2. #include <iostream>int main() { cout<<"Hello World"; return 0; }

3. #include <iostream>; int main() { cout<<"Hello World"; return 0; }

4. include<iostream> void main() { cout<<"Hello World"; return 0; }

№Вопрос 40

Q: Правильный вариант программы, выводящей на экран "I love C++":

1. #include <iostream> void main() { cout<<"I love C++"; return; }

2. #include <iostream>int main() { cout<<"I love C++"; return 0; }

3. #include <iostream> ; int main() { cout<<"I love C++"; return 0; }

4. #include <iostream> ; void main() { cout<<"I love C++"; return 0; }

№Вопрос 41

Q: Преимущество использования ключевого слова const:

1. константу, определенную с помощью const, можно изменять во время работы;

2. к константе, определенной с помощью const, можно применить операции инкремента и декремента;

3. константа, определенная с помощью const, доступна в других модулях программы;

4. константа, определенная с помощью const, имеет тип, и компилятор может проследить за ее использованием в соответствии с объявленным типом.

№Вопрос 42

Q: Команда вставляет в программу заранее подготовленные тексты из включаемых файлов.

№Вопрос 43

Q: Какие основные области применения языка C++?

1. системное программирование

2. прикладное программирование

3. системное и прикладное программирование

№Вопрос 44

Q: Компилятор языка C++:

1. переводит текст программы в машинные инструкции

2. выполняет программу

3. форматирует текст программы так, чтобы его было удобно читать

№Вопрос 45

Q: Комментарий в программе на C++

1. содержит указания компилятору по настройке программы

2. содержит пояснения к тексту и не оказывает влияния на выполнение программы

3. должен содержать допустимые аргументы программы

№Вопрос 46

Q: При выходе из функции main()

1. программа повторяется с теми же аргументами
2. программа завершается
3. выполняется функция finish, определенная программистом

№Вопрос 47

Q: Укажите неправильный идентификатор:

1. AB_D1
2. 1xd
3. z1d8_14f3

№Вопрос 48

Q: Проверка типов переменной

1. осуществляется во время компиляции
2. осуществляется во время выполнения программы
3. производится, если при объявлении переменных был задан тип

№Вопрос 49

Q: Выберите правильное объявление константы pi:

1. const float pi = 3.14;
2. float pi = (const) 3.14;
3. const float pi; pi = 3.14;

№Вопрос 50

Q: Какое из приведенных имен является недопустимым в C++?

1. Abc_87F\$_7
2. x03488erJJ_
3. _a\$\$\$error
4. xb__@
5. r13
6. OOP

7.2. Методические материалы, определяющие процедуру оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций.

а) Критерии оценивания компетенций (результатов).

Программой дисциплины в целях проверки прочности усвоения материала предусматривается проведение различных форм контроля:

1. «Входной» контроль определяет степень сформированности знаний, умений и навыков обучающегося, необходимым для освоения дисциплины и приобретенным в результате освоения предшествующих дисциплин.
2. Тематический контроль определяет степень усвоения обучающимися каждого раздела (темы в целом), их способности связать учебный материал с уже усвоенными знаниями, проследить развитие, усложнение явлений, понятий, основных идей.
3. Межсессионная аттестация– рейтинговый контроль знаний студентов, проводимый в середине семестра.
4. Рубежной формой контроля является зачет. Изучение дисциплины завершается зачетом, проводимым в виде письменного опроса с учетом текущего рейтинга .

Неявка студента на промежуточный контроль в установленный срок без уважительной причины оценивается нулевым баллом. Повторная сдача в течение семестра не разрешается.

Дополнительные дни отчетности для студентов, пропустивших контрольную работу по уважительной причине, подтвержденной документально, устанавливаются преподавателем дополнительно.

Лабораторные занятия, пропущенные без уважительной причины, должны быть отработаны до следующей контрольной точки, если сдаются позже, то оцениваются в 1 балл.

Итоговой формой контроля знаний, умений и навыков по дисциплине является **Экзамен**. Экзамен проводится в форме тестирования. При соответствии ответа учащегося на зачете более чем 51 % критериев из этого списка выставляется оценка «удовлетворительно», 66% – 85% оценка «хорошо», 86% и выше оценка «отлично».

8. Учебно-методическое обеспечение дисциплины

а) адрес сайта курса

1. Ахмедова З.Х. Программирование на языке С++ Moodle [Электронный ресурс]: система виртуального обучения:[база данных] / Даг.гос.универ. – Махачкала, - Доступ из сети ДГУ или, после регистрации из сети ун-та, из любой точки, имеющей доступ в интернет. – URL: <http://moodle.dgu.ru>. (дата обращения 22.05.22).

б) основная литература:

1. Павловская, Т. А. С/С++. Системное программирование [Текст]: Учебное пособие / Т. А. Павловская. - СПб. :Питер, 2011. – 347с
2. Павловская, Т.А. С/С++. Программирование на языке высокого уровня [Текст]: для магистров и бакалавров. - СПб. [и др.] : Питер, 2012. - 460 с. - (Учебник для вузов).
3. Программирование на языке высокого уровня С/С++ [Электронный ресурс]: конспект лекций/ — Электрон.текстовые данные.— М.: Московский государственный строительный университет, Ай Пи Эр Медиа, ЭБС АСВ, 2016.— 140 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/48037.html>.— ЭБС «IPRbooks»[Дата обращения 20 июня 2018]

в) дополнительная литература

- 1.Программирование на языке высокого уровня [Электронный ресурс]: методические указания и варианты заданий для студентов 1-го курса направления подготовки 09.03.01 Информатика и вычислительная техника/ — Электрон.текстовые данные.— М.: Московский государственный строительный университет, Ай Пи Эр Медиа, ЭБС АСВ, 2016.— 89 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/46060.html>.— ЭБС «IPRbooks»[Дата обращения 20 июня 2018]
2. Кубенский, А.А. Структуры и алгоритмы обработки данных: объектно-ориентированный подход и реализация на С++[Текст]: БХВ-Петербург, 2004.- 254 с.
3. Кормен,Т.и др. Алгоритмы. Построение и анализ.алгоритмов. [Текст]: Учебник / ТКормен. - МЦНМО, Москва,2001.- 364 с.

9. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины.

2. eLIBRARY.Ru[Электронный ресурс]: электронная библиотека / Науч. электр. б-ка.- МОСКВА.1999. – Режим доступа: <http://elibrary.ru> (дата обращения 15.04.2018). – Яз. рус., англ.
3. Ахмедова З.Х. Программирование на языке С++ Moodle [Электронный ресурс]: система

виртуального обучения:[база данных] / Даг.гос.универ. – Махачкала, - Доступ из сети ДГУ или, после регистрации из сети ун-та, из любой точки, имеющей доступ в интернет. – URL: <http://moodl.dgu.ru>. (дата обращения 22.05.18).

4. Электронный каталог НБ ДГУ Ru [Электронный ресурс]: база данных содержит сведения о всех видах лит., поступающих в фонд НБ ДГУ / Дагестанский гос.унив. – Махачкала. – 2010. – Режим доступа: <http://elib.dgu.ru>. свободный (дата обращения 11.03.2018)
5. Национальный Открытый Университете «ИНТУИТ»[Электронный ресурс]: электронно-библиотечная система, издательство «Лань» - www.intuit.ru(дата обращения 12.03.2018)

10. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины.

К современному специалисту общество предъявляет достаточно широкий перечень требований, среди которых немаловажное значение имеет наличие у выпускников определенных способностей и умения самостоятельно добывать знания из различных источников, систематизировать полученную информацию, давать оценку конкретной финансовой ситуации. Формирование такого умения происходит в течение всего периода обучения через участие студентов в практических занятиях, выполнение контрольных заданий и тестов, написание курсовых и выпускных квалификационных работ. При этом самостоятельная работа студентов играет решающую роль в ходе всего учебного процесса.

11.Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем.

1. Компьютерные классы с набором лицензионного базового программного обеспечения для проведения лабораторных занятий;
2. MicrosoftVisualStudio (или CodeBloc) для выполнения лабораторных заданий
3. Лекционная мультимедийная аудитория для чтения лекций с использованием мультимедийных материалов.
4. Тестовая программа Test2000 для компьютерного тестирования.

12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине.

При освоении дисциплины для выполнения лабораторных работ необходимы классы персональных компьютеров с приложениями программирования на языках C/C++. Для проведения лекционных занятий, необходима мультимедийная аудитория с набором лицензионного базового программного обеспечения.

Лекционные занятия

- Видеопроектор, ноутбук, презентатор
- Подключение к сети Интернет

Практические занятия

- Видеопроектор, ноутбук
- Подключение к сети Интернет