**МИНОБРНАУКИ РОССИИ**

**Ярославский государственный университет им. П.Г. Демидова**

Кафедра вычислительных и программных систем

УТВЕРЖДАЮ

Декан факультета ИВТ

 Д.Ю. Чалый

«\_22\_» мая 2024 г.

# Рабочая программа дисциплины

«Программирование в Windows и в сетях Windows»

# Направление подготовки

01.03.02 Прикладная математика и информатика

# Направленность (профиль)

**«**Программирование и технологии искусственного интеллекта»

# Квалификация выпускника

Бакалавр

# Форма обучения

очная

Программа рассмотрена на заседании кафедры

от 19 апреля 2024 г.,

протокол № 8

Программа одобрена НМК факультета ИВТ

протокол № 6 от 26 апреля 2024 г.

Ярославль

# Цели освоения дисциплины

Целями дисциплины «Программирование в Windows и в сетях Windows» являются ознакомление студентов с современными средствами разработки Windows-приложений, а именно, со средой Microsoft Visual Studio и библиотекой Microsoft Foundation Classes, развитие понимания основных механизмов функционирования операционной системы Windows, способов и средств взаимодействия с ними, а также ознакомление студентов со средствами организации взаимодействия и передачи информации между приложениями в сетях Windows, используемых для этого протоколов и интерфейсов, способах синхронизации и повышения эффективности сетевого взаимодействия.

# Место дисциплины в структуре ОП бакалавриата

Дисциплина «Программирование в Windows и в сетях Windows» относится к вариативной части (дисциплина по выбору) ОП бакалавриата.

Для изучения данной дисциплины студенту необходимо знать язык программирования С++, иметь навыки объектно-ориентированного программирования и начальные знания об операционной системе Windows.

Знания и навыки, полученные при изучении данной дисциплины, используются учащимися при изучении других дисциплин компьютерного цикла, а также при подготовке курсовых и дипломных работ.

# Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения ОП бакалавриата

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих элементов компетенций в соответствии с ФГОС ВО, ОП ВО и приобретения следующих знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Формируемая компетенция****(код и формулировка)** | **Индикатор достижения компетенции****(код и формулировка)** | **Перечень планируемых результатов обучения** |
| **Профессиональные компетенции** |
| ПК-2 Способен к разработке и применению алгоритмических и программных решений в области системного и прикладного программного обеспечения, в том числе методы машинного обучения. | ПК – 2.1 Демонстрирует знания в области современных языков и технологий программирования, комплексов прикладных компьютерных программ. | **Знать:*** современные языки программи- рования и средства разработки приложений для ОС Windows. **Уметь:**
* выбрать для решения конкретной задачи подходящий язык, среду разработки и библиотечные средства.

**Владеть навыками:*** поиска актуальной информации по языкам и средствам програм- мирования в сети "Интернет".
 |

# Объем, структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зач. ед., 180 акад. час.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Темы (разделы) дисциплины, их содержание** | **Семестр** | **Виды учебных занятий, включая самостоятельную работу студентов,****и их трудоемкость****(в академических часах)** | **Формы текущего контроля успеваемости****Форма промежуточной аттестации** |
|  |  |  | **Контактная работа** |  |  |
|  |  |  | **лекции** | **практические** | **лабораторные** | **консультации** | **аттестационные** | **самостоятельная** |  |
| 1. | Установка среды Visual Studio и справочной системы.Создание программ в среде Visual Studio | 5 | 1 |  | 1 |  |  |  |  |
| 2. | Модель программирования в Windows с использованиемграфического интерфейса | 5 | 1 |  | 1 |  |  |  |  |
| 3. | Создание программ сграфическим интерфейсом | 5 | 1 |  | 1 |  |  | 2 |  |
| 4. | Реализация представления | 5 | 1 |  | 1 | 1 |  | 2 |  |
| 5. | Реализация документа | 5 | 1 |  | 1 | 1 |  | 2 |  |
| 6. | Хранение данных | 5 | 1 |  | 1 |  |  | 2 | сдача проекта |
| 7. | Прокрутка и разделение окон представления | 5 | 1 |  | 1 |  |  | 2 |  |
| 8. | Перемещаемые панели и строки состояния | 5 | 1 |  | 1 |  |  | 2 |  |
| 9. | Создание диалоговых окон | 5 | 1 |  | 1 |  |  | 2 |  |
| 10. | Разработка диалоговыхприложений | 5 | 1 |  | 1 | 1 |  | 2 |  |
| 11. | Созданиемногодокументных приложений | 5 | 1 |  | 1 |  |  | 2 |  |
| 12. | Ввод/вывод символов | 5 | 1 |  | 1 |  |  | 2 |  |
| 13. | Использование функцийрисования | 5 | 1 |  | 1 |  |  | 2 |  |
| 14. | Растровые изображения ибитовые операции | 5 | 1 |  | 1 |  |  | 3 | сдача проекта |
| 15. | Печать и предварительныйпросмотр | 5 | 1 |  | 1 |  |  | 4 |  |
| 16. | Многопоточныеприложения | 5 | 2 |  | 2 | 1 |  | 2,7 |  |
| 17. | Связи между процессами | 5 | 1 |  | 1 |  |  |  | Экзамен |
|  | **Всего за 5 семестр** |  | **18** |  | **18** | **4** |  | **31,7** | **Зачет** |
| 18. | Механизм OLE | 6 |  |  | 2 |  |  | 3 |  |
| 19. | Создание и применениеэлементов ActiveX | 6 |  |  | 2 |  |  | 3 |  |
| 20. | Динамическиподключаемые библиотеки | 6 |  |  | 2 |  |  | 3 |  |
| 21. | Интерфейс NetBIOS | 6 |  |  | 6 |  |  | 3 |  |
| 22. | Перенаправитель. | 6 |  |  | 2 |  |  | 3 |  |

**испытания**

**работа**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Почтовые ящики |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 23. | Именованные каналы | 6 |  |  | 2 | 1 |  | 3 |  |
| 24. | Сетевые протоколы | 6 |  |  | 2 |  |  | 3 |  |
| 25. | Семейства адресов иразрешение имен | 6 |  |  | 2 | 1 |  | 3 |  |
| 26. | Основы интерфейсаWinsock | 6 |  |  | 2 | 1 |  | 3 |  |
| 27. | Ввод-вывод в Winsock | 6 |  |  | 12 | 2 |  | 3 | сдача проекта |
| 28. | Параметры сокета и команды управлениявводом-выводом | 6 |  |  | 2 |  |  | 1 |  |
|  | **Всего за 6 семестр** |  |  |  | **36** | **5** |  | **31** | **Экзамен** |
|  | **Всего** |  | **18** |  | **54** | **9** |  | **62,7** |  |

**Для самостоятельной работы** используются задания из учебных пособий [3] и [5].Они доступны в электронной форме в сети факультета. Распределение их по темам соответствует темам лекций.

**Зачет** проходит в форме разработки и защиты самостоятельного проекта, разрабо- танного с использованием библиотеки MFC.

**Экзамен** состоит из двух частей. В практической части студент должен разработать и сдать сетевое приложение в соответствии с требованиями, выложенными в сети факультета. В теоретической он должен ответить на вопросы по темам, приведенным в приложении.

# Содержание разделов дисциплины:

## Установка среды Visual Studio и справочной системы. Создание программ в среде Visual Studio

Установка Visual Studio и справочной системы MSDN.

Процесс компиляции и сборки программы. Создание проекта программы. Промежуточные файлы Visual Studio. Компоненты Visual Studio. Создание и редактирование исходных файлов программы. Изменение установок проекта. Построение программы. Выполнение программы. Отладка программы.

## Модель программирования в Windows с использованием графического интерфейса

Обработка сообщений. Интерфейс графического устройства. Программирование, основанное на ресурсах. Управление памятью. Динамически подключаемые библиотеки. Интерфейс прикладных программ. Win32 API.

## Создание программ с графическим интерфейсом

Генерация исходного кода. Редактирование исходного кода. Построение и запуск программы. Классы и файлы программы. Этапы выполнения программы. Исключения в библиотеке MFC.

## Реализация представления

Реализация графического представления. Реализация текстового представления.

## Реализация документа

Сохранение графических данных. Перерисовка окна. Добавление команд в меню.

Удаление данных документа. Реализация команд меню.

## Хранение данных

Принципы сохранения и загрузки данных документа из файлов на диске. Реализация стандартных команд меню File: New, Open, Save, Save As. Реализация технологии drag- and-drop.

## Прокрутка и разделение окон представления

Добавление средств прокрутки окна. Добавление средств разделения окна.

Обновление окна представления. Эффективная перерисовка.

## Перемещаемые панели и строки состояния

Добавление в новую программу перемещаемой панели инструментов и строки состояния в процессе генерации кода. Добавление перемещаемой панели инструментов в существующую программу. Добавление строки состояния в существующую программу.

## Создание диалоговых окон

Создание модальных диалоговых окон. Создание немодальных диалоговых окон.

Создание диалоговых окон со вкладками. Диалоговые окна общего назначения.

## Разработка диалоговых приложений

Простые диалоговые программы. Программы просмотра форм.

## Создание многодокументных приложений

Многодокументный интерфейс. Создание MDI-программы в среде Developer Studio.

Основные классы MDI-программы. Настройка ресурсов.

## Ввод/вывод символов

Отображение текста. Чтение кодов символов, вводимых с клавиатуры. Управление курсором при редактировании.

## Использование функций рисования

Создание объекта контекста устройства. Выбор средств рисования внутри объекта. Установка атрибутов рисования для объекта. Создание графических изображений. Функции рисования - члены класса CDC.

## Растровые изображения и битовые операции

Создание растровых изображений. Выполнение битовых операций при отображении.

Отображение значков.

## Печать и предварительный просмотр

Добавление в программу средств печати и предварительного просмотра.

Усовершенствованная печать.

## Многопоточные приложения

Создание и управление вторичными потоками. Особенности использования MFC- классов в многопоточных программах. Синхронизация потоков.

## Связи между процессами

Запуск новых процессов. Синхронизация процессов. Обмен данными по каналам.

Совместное использование памяти. Использование буфера обмена.

## Механизм OLE

Внедрение, связывание и автоматизация. Разработка программы-сервера. Разработка программы-контейнера.

## Создание и применение элементов ActiveX

Разработка элементов ActiveX. Определение свойств, методов и событий элементов ActiveX. Разработка программы-контейнера элементов ActiveX.

## Динамически подключаемые библиотеки

Основы DLL. Экспорт и импорт функций. DLL-расширения и обычные DLL.

## Интерфейс NetBIOS

NetBIOS и сетевая модель OSI. Интерфейс Microsoft NetBIOS. Основы программирования NetBIOS. Типовые процедуры NetBIOS. Дейтаграммные операции. Дополнительные команды NetBIOS.

## Перенаправитель. Почтовые ящики

Универсальные правила именования. Компоненты сетевого доступа. Протокол SMB. Имена почтовых ящиков. Использование архитектуры клиент-сервер. Дополнительные API-функции почтовых ящиков.

## Именованные каналы

Правила именования каналов. Режимы передачи. Простой сервер и клиент.

Усовершенствованный сервер каналов.

## Сетевые протоколы

Интерфейс прикладного программирования Winsock. Характеристики протоколов.

Сетевые протоколы, поддерживаемые Win32. Работа с Winsock.

## Семейства адресов и разрешение имен

Протокол IP. Протоколы NetBIOS. Протоколы IPX/SPX. Инфракрасные сокеты.

Протокол ATM. Дополнительные функции Winsock 2.

## Основы интерфейса Winsock

Инициализация Winsock. Проверка и обработка ошибок. Протоколы с установлением соединения: основные операции и соответствующие функции Win32 API. Протоколы, не требующие соединения.

## Ввод-вывод в Winsock

Режимы работы сокетов. Модели управления вводом-выводом сокетов: select, WSAAsyncSelect, WSAEventSelect, модель перекрытого ввода-вывода, модель портов завершения.

## Параметры сокета и команды управления вводом-выводом

Параметры сокета, их уровни. Функции ioctlsocket и WSAIoctl.

# Образовательные технологии, используемые при осуществлении образовательного процесса по дисциплине

В процессе обучения используются следующие образовательные технологии:

**Вводная лекция** – дает первое целостное представление о дисциплине и ориентирует студента в системе изучения данной дисциплины. Студенты знакомятся с назначением и задачами курса, его ролью и местом в системе учебных дисциплин и в системе подготовки в целом. Дается краткий обзор курса, история развития науки и практики, достижения в этой сфере, имена известных ученых, излагаются перспективные направления исследований. На этой лекции высказываются методические и организационные особенности работы в рамках данной дисциплины, а также дается анализ рекомендуемой учебно-методической литературы.

**Академическая лекция** (или лекция общего курса) – последовательное изложение материала, осуществляемое преимущественно в виде монолога преподавателя. Требования к академической лекции: современный научный уровень и насыщенная информативность, убедительная аргументация, доступная и понятная речь, четкая структура и логика, наличие ярких примеров, научных доказательств, обоснований, фактов.

Лекции проводятся в компьютерном классе с использованием проектора для демонстрации презентаций и демонстрационных примеров. Такой подход позволяет разобрать достаточно большой объем материала и продемонстрировать весьма объемные примеры кода, что было бы невозможным при использовании традиционных средств. Лекции по времени совмещены с лабораторными занятиями, что дает возможность сразу закрепить прослушанный материал на практике и при необходимости получить консультации лектора.

**Лабораторное занятие** – занятие в компьютерном классе, посвященное освоению конкретных умений и навыков и закреплению полученных на лекции знаний.

Основной формой практической работы студентов по усвоению данного курса является выполнение ими самостоятельных проектов в рамках лабораторных (по каждой теме) и самостоятельных занятий по данному курсу. Все задания, заготовки проектов, демонстрационные и вспомогательные учебные материалы предоставляются учащимся в электронном виде и постоянно доступны в сети факультета. Это позволяет в случае пропуска занятия самостоятельно отработать пропущенную тему.

Промежуточная аттестация производится в форме отчетов студентов по самостоятельно выполненным проектам, окончательная аттестация в форме зачета и экзамена.

# Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень лицензионного программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

В процессе осуществления образовательного процесса используются:

* Windows 7 в качестве основной операционной системы;
* OfficeStd 2013 RUS OLP NL Acdmc 021-10232 для создания слайдов презентаций, используемых для чтения лекций;
* Интегрированная среда разработки Microsoft Visual Studio 2010 для подготовки демонстрационных примеров, а также заготовок лабораторных работ и учебных упражнений;
* OfficeStd 2013 RUS OLP NL Acdmc 021-10232 для формирования инструкций по выполнению учебных упражнений, а также текстов материалов для промежуточной и текущей аттестации;

# Перечень основной и дополнительной учебной литературы, ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

а) основная литература:

1. Олифер В. Г. Компьютерные сети: принципы, технологии, протоколы.: учеб. пособие для вузов. / В. Олифер, Н. Олифер; М-во образования и науки РФ - 5-е изд. - СПб.: Питер, 2017. - 991 с.

б) дополнительная литература:

1. Васильчиков В.В. Разработка сетевых приложений для ОС Windows (практические примеры): учебное пособие. - Ярославль.: ЯрГУ, 2009.
2. Васильчиков В.В. Программирование в Visual C++ с использованием библиотеки MFC: учебное пособие. - Ярославль.: ЯрГУ, 2006.
3. Васильчиков В.В. Основы разработки сетевых Windows-приложений: учебное пособие. - Ярославль.: ЯрГУ, 2007.

в) программное обеспечение и Интернет-ресурсы:

* + Visual Studio 2010.
	+ Информация по языкам программирования, операционным системам, примеры программ: [www.firststeps.ru,](http://www.firststeps.ru/) infocity.kiev.ua, [www.corp7.ivt.uniyar.ac.ru](http://www.corp7.ivt.uniyar.ac.ru/)
	+ <https://msdn.microsoft.com/ru-ru/vstudio/default.aspx>
		- Электронно-библиотечная система «Юрайт»( https://urait.ru/ ).
		- Электронно-библиотечная система «Лань»( https://e.lanbook.com/).

# 8. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине включает в свой состав специальные помещения:

-учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа и практических занятий (семинаров);

-учебные аудитории для проведения лабораторных занятий;

* учебные аудитории для проведения групповых и индивидуальных консультаций,
* учебные аудитории для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации;

-помещения для самостоятельной работы;

-помещения для хранения и профилактического обслуживания технических средств обучения.

Специальные помещения укомплектованы средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Для проведения занятий лекционного типа предлагаются наборы демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий, хранящиеся на электронных носителях и обеспечивающие тематические иллюстрации, соответствующие рабочим программам дисциплин.

Помещения для лабораторных занятий и самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации.

Число посадочных мест в лекционной аудитории больше либо равно списочному составу потока, а в аудитории для практических занятий (семинаров) – списочному составу группы обучающихся.

# Автор(ы) :

Зав. кафедрой

вычислительных и программных систем, к.т.н. В.В. Васильчиков

# Приложение №1 к рабочей программе дисциплины "Программирование в Windows и в сетях Windows"

**Фонд оценочных средств**

# для проведения текущей и промежуточной аттестации студентов по дисциплине

1. **Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы**

# формирования компетенций

* 1. **Контрольные задания и иные материалы, используемые в процессе текущей аттестации**

# Задания для самостоятельной работы

Для самостоятельной работы в пятом семестре используются учебные упражнения из учебного пособия [3]: В.В.Васильчиков "Программирование в Visual C++ с использованием библиотеки MFC: учебное пособие" - Ярославль: ЯрГУ, 2006.

Большинство из них являются обязательными для выполнения. Заготовки проектов, сценарии работы и пошаговые инструкции для выполнения каждого из упражнений выложены в локальной сети факультета. Упражнения заключаются в создании проекта приложения с графическим интерфейсом и последовательном развитии его функциональности. По завершении всех этапов развития приложения готовый проект сдается преподавателю. Для прохождения аттестации в течение семестра студенты должны выполнить все обязательные упражнения и сдать завершенный проект.

Для оценки качества сданного проекта применяются следующие критерии оценивания

|  |  |
| --- | --- |
| **Оценка** | **Критерии** |
| Отлично | ОПК-3: Умеет спроектировать графический интерфейс и реализовать его с использованием подходящих элементов управления. Для добавления необходимой функциональности использует подходящие события и реализует их обработчики. Эффективно реализует обмен информацией между элементами управления и переменными программы. Понимает механизм динамического обмена данными. Программа выполняется для всех тестовПК-7: Создает полноценное приложение с графическим интерфейсом. Поясняет код и изменяет его при необходимости |
| Хорошо | ОПК-3: Умеет спроектировать графический интерфейс и реализовать его с использованием подходящих элементов управления. Для добавления необходимой функциональности использует подходящие события и реализует их обработчики. Реализует обмен информацией между элементами управления и переменными программы. Программа выполняется для всех тестов, если какой-либо из тестов не выполняется программа дорабатывается.ПК-7: Создает приложение с графическим интерфейсом. Поясняет код и изменяет его при необходимости с небольшими неточностями |

|  |  |
| --- | --- |
| Удовлетворительно | ОПК-3: В основном может спроектировать графический интерфейс и реализовать его с использованием подходящих элементов управления. Понимает связь между событием и обработчиком, с некоторыми подсказками может выбрать подходящее событие. Неэффективно организует обмен информацией между элементами управления и переменными программы. Программа выполняется для всех тестов, возможно кроме одного-двух крайних случаев.ПК-7: Создает приложение с графическим интерфейсом. С трудом поясняет код, не может изменить код при усложнении или существенном дополнении задачи |
| Неудовлетворительно | ОПК-3: Не может спроектировать графический интерфейс и реализовать его. Не понимает механизма событий. Программа не выполняется для большинства тестов.ПК-7: Не может создать приложение с графическим интерфейсом в среде разработки или создает неработающий проект. Не может пояснить код и изменить его. |

Для самостоятельной работы в шестом семестре используются учебные упражнения из учебного пособия [5]: В.В.Васильчиков "Разработка сетевых приложений для ОС Windows (практические примеры): учебное пособие" - Ярославль: ЯрГУ, 2009.

Большинство из них являются обязательными для выполнения. Заготовки проектов, сценарии работы и пошаговые инструкции для выполнения каждого из упражнений выложены в локальной сети факультета. Упражнения заключаются в создании проектов сетевых приложений с графическим интерфейсом и реализации заданной функциональности. Готовый проект проходит тестирование и сдается преподавателю. Для прохождения аттестации в течение семестра студенты должны выполнить все обязательные упражнения.

Для оценки качества сданного проекта применяются следующие критерии оценивания

|  |  |
| --- | --- |
| **Оценка** | **Критерии** |
| Отлично | ОПК-3: Умеет спроектировать графический интерфейс и реализовать его с использованием подходящих элементов управления. Знает все рассмотренные на занятиях интерфейсы и протоколы сетевого программирования. Может использовать все варианты реализации механизма асинхронного обмена информацией. Программа выполняется для всех тестов.ПК-5: Может выбрать подходящие средства разработки и обосновать свой выбор. Свободно владеет справочной и дополнительной информацией из сети "Интернет".ПК-7: Создает полноценное сетевое приложение с графическим интерфейсом. Поясняет код и изменяет его при необходимости |
| Хорошо | ОПК-3: Умеет спроектировать графический интерфейс и реализовать его с использованием подходящих элементов управления. Знает основные интерфейсы и протоколы сетевого программирования. Может использовать несколько вариантов реализации механизма асинхронного обмена информацией. Программа выполняется для всех тестов, если какой-либо из тестов не выполняется программа дорабатывается.ПК-5: Может выбрать подходящие средства разработки. Владеет справочной и дополнительной информацией из сети "Интернет". ПК-7: Создает сетевое приложение с графическим интерфейсом. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | Поясняет код и изменяет его при необходимости с небольшиминеточностями. |
| Удовлетворительно | ОПК-3: В основном может спроектировать графический интерфейс и реализовать его с использованием подходящих элементов управления. Знает интерфейс Winsock и протоколы сетевого программирования TCP и UDP. Может использовать какой-либо вариант реализации механизма асинхронного обмена информацией. Программа выполняется для всех тестов, возможно кроме одного-двух крайних случаев.ПК-5: В основном может выбрать подходящие средства разработки. Умеет пользоваться справочной информацией.ПК-7: Создает сетевое приложение с графическим интерфейсом. С трудом поясняет код, не может изменить код при усложнении или существенном дополнении задачи |
| Неудовлетворительно | ОПК-3: Не может спроектировать графический интерфейс и реализовать его. Не знает интерфейса Winsock и протоколов сетевого программирования TCP и UDP. Не понимает механизма асинхронного обмена информацией. Программа не выполняется для большинства тестов.ПК-5: Не может выбрать подходящие средства разработки. Не умеет пользоваться справочной информацией.ПК-7: Не может создать сетевое приложение с графическим интерфейсом в среде разработки или создает неработающий проект. Не может пояснить код и изменить его. |

# Список вопросов по темам для проведения зачета в пятом семестре по курсу "Программирование в Windows и в сетях Windows"

## Установка среды Visual Studio и справочной системы. Создание программ в среде Visual Studio

Установка Visual Studio и справочной системы MSDN.

Процесс компиляции и сборки программы. Создание проекта программы. Промежуточные файлы Visual Studio. Компоненты Visual Studio. Создание и редактирование исходных файлов программы. Изменение установок проекта. Построение программы. Выполнение программы. Отладка программы.

## Модель программирования в Windows с использованием графического интерфейса

Обработка сообщений. Интерфейс графического устройства. Программирование, основанное на ресурсах. Управление памятью. Динамически подключаемые библиотеки. Интерфейс прикладных программ. Win32 API.

## Создание программ с графическим интерфейсом

Генерация исходного кода. Редактирование исходного кода. Построение и запуск программы. Классы и файлы программы. Этапы выполнения программы. Исключения в библиотеке MFC.

## Реализация представления

Реализация графического представления. Реализация текстового представления.

## Реализация документа

Сохранение графических данных. Перерисовка окна. Добавление команд в меню.

Удаление данных документа. Реализация команд меню.

## Хранение данных

Принципы сохранения и загрузки данных документа из файлов на диске. Реализация стандартных команд меню File: New, Open, Save, Save As. Реализация технологии drag- and-drop.

## Прокрутка и разделение окон представления

Добавление средств прокрутки окна. Добавление средств разделения окна.

Обновление окна представления. Эффективная перерисовка.

## Перемещаемые панели и строки состояния

Добавление в новую программу перемещаемой панели инструментов и строки состояния в процессе генерации кода. Добавление перемещаемой панели инструментов в существующую программу. Добавление строки состояния в существующую программу.

## Создание диалоговых окон

Создание модальных диалоговых окон. Создание немодальных диалоговых окон.

Создание диалоговых окон со вкладками. Диалоговые окна общего назначения.

## Разработка диалоговых приложений

Простые диалоговые программы. Программы просмотра форм.

## Создание многодокументных приложений

Многодокументный интерфейс. Создание MDI-программы в среде Developer Studio.

Основные классы MDI-программы. Настройка ресурсов.

## Ввод/вывод символов

Отображение текста. Чтение кодов символов, вводимых с клавиатуры. Управление курсором при редактировании.

## Использование функций рисования

Создание объекта контекста устройства. Выбор средств рисования внутри объекта. Установка атрибутов рисования для объекта. Создание графических изображений. Функции рисования - члены класса CDC.

## Растровые изображения и битовые операции

Создание растровых изображений. Выполнение битовых операций при отображении.

Отображение значков.

## Печать и предварительный просмотр

Добавление в программу средств печати и предварительного просмотра.

Усовершенствованная печать.

## Многопоточные приложения

Создание и управление вторичными потоками. Особенности использования MFC- классов в многопоточных программах. Синхронизация потоков.

## Связи между процессами

Запуск новых процессов. Синхронизация процессов. Обмен данными по каналам.

Совместное использование памяти. Использование буфера обмена.

# Список вопросов по темам для проведения экзамена в шестом семестре по курсу "Программирование в Windows и в сетях Windows"

## Механизм OLE

Внедрение, связывание и автоматизация. Разработка программы-сервера. Разработка программы-контейнера.

## Создание и применение элементов ActiveX

Разработка элементов ActiveX. Определение свойств, методов и событий элементов ActiveX. Разработка программы-контейнера элементов ActiveX.

## Динамически подключаемые библиотеки

Основы DLL. Экспорт и импорт функций. DLL-расширения и обычные DLL.

## Интерфейс NetBIOS

NetBIOS и сетевая модель OSI. Интерфейс Microsoft NetBIOS. Основы программирования NetBIOS. Типовые процедуры NetBIOS. Дейтаграммные операции. Дополнительные команды NetBIOS.

## Перенаправитель. Почтовые ящики

Универсальные правила именования. Компоненты сетевого доступа. Протокол SMB. Имена почтовых ящиков. Использование архитектуры клиент-сервер. Дополнительные API-функции почтовых ящиков.

## Именованные каналы

Правила именования каналов. Режимы передачи. Простой сервер и клиент.

Усовершенствованный сервер каналов.

## Сетевые протоколы

Интерфейс прикладного программирования Winsock. Характеристики протоколов.

Сетевые протоколы, поддерживаемые Win32. Работа с Winsock.

## Семейства адресов и разрешение имен

Протокол IP. Протоколы NetBIOS. Протоколы IPX/SPX. Инфракрасные сокеты.

Протокол ATM. Дополнительные функции Winsock 2.

## Основы интерфейса Winsock

Инициализация Winsock. Проверка и обработка ошибок. Протоколы с установлением соединения: основные операции и соответствующие функции Win32 API. Протоколы, не требующие соединения.

## Ввод-вывод в Winsock

Режимы работы сокетов. Модели управления вводом-выводом сокетов: select, WSAAsyncSelect, WSAEventSelect, модель перекрытого ввода-вывода, модель портов завершения.

## Параметры сокета и команды управления вводом-выводом

Параметры сокета, их уровни. Функции ioctlsocket и WSAIoctl.

# Правила проведения зачета в пятом семестре

**по курсу "Программирование в Windows и в сетях Windows"**

Для получения оценки "зачтено" студент должен выполнить следующие требования:

* + в течение семестра выполнить и сдать все обязательные упражнения для самостоятельной работы;
	+ разработать и защитить собственный проект графического приложения, созданного в среде Microsoft Visual Studio с использованием библиотеки MFC, требования к содержанию проекта перечислены ниже;
	+ в процессе защиты своего проекта правильно ответить на вопросы по данному проекту, а также на вопросы для проведения зачета, перечисленные выше.

Основные требования к содержанию самостоятельного проекта для сдачи зачета

* + Тема для приложения выбирается студентом самостоятельно, это может быть игрушка, специализированный редактор, приложение для какой-либо обработки данных, вычислений и т.п.
	+ Приложение должно быть создано в среде Microsoft Visual Studio с использованием библиотеки MFC, причем разработка ведется "с нуля", не допускается переделка ранее созданных кем-либо приложений. Приложение может иметь SDI, MDI или диалоговый интерфейс.
	+ Обязательные требования к устройству и функциональности приложения:
		- использование диалоговых окон для общения с пользователем;
		- связь переменных программы с элементами управления на основе механизма динамического обмена данными;
		- использование файлов и стандартных диалогов для сохранения и чтения данных в файлах;
	+ В качестве необязательных требований, повышающих оценку проекта можно указать использование своих динамически подгружаемых библиотек, многопоточности, развитой графики, возможно с анимацией и т.п.

Нередко игровые приложения, сданные в этом семестре, используются студентами в качестве основы клиентского приложения для сдачи самостоятельного проекта в следующем семестре.

В случае неудовлетворительной защиты проекта, либо его отсутствия, студент должен сдать зачет в специально назначенное для этого время. Ему потребуется в учебном классе в отведенный временной промежуток создать и отладить в среде Microsoft Visual Studio приложение со строго сформулированными характеристиками.

Оценка "зачтено" при этом выставляется только в случае удовлетворения всем требованиям, перечисленным в задании.

# Правила проведения экзамена в шестом семестре

**по курсу "Программирование в Windows и в сетях Windows"**

Для получения положительной оценки студент должен выполнить следующие требования:

* + в течение семестра выполнить и сдать все обязательные упражнения для самостоятельной работы;
	+ разработать и защитить собственный проект сетевого клиент-серверного приложения, созданного в среде Microsoft Visual Studio, требования к содержанию проекта перечислены ниже;
	+ в процессе защиты своего проекта правильно ответить на вопросы по данному проекту, а также на вопросы для проведения экзамена, перечисленные выше.

Основные требования к содержанию самостоятельного проекта для сдачи экзамена

* + Тема для приложения выбирается студентом самостоятельно.
	+ Приложение должно иметь клиент-серверную архитектуру, основываться на интерфейсе Winsock и протоколах сетевого программирования TCP и/или UDP.
	+ Разработка серверной части ведется "с нуля", не допускается переделка ранее созданных кем-либо приложений. Хотя бы одна из частей (клиент или сервер) должна иметь графический интерфейс.
	+ Сервер должен обслуживать достаточно большое количество клиентов, можно ограничиться десятью.
	+ Обязательные требования к устройству и функциональности приложения:
		- использование в серверной части одной из асинхронных моделей ввода-вывода;
		- использование многопоточности с целью исключения блокирования пользовательского интерфейса;
		- корректное поведение любой части приложения в случае разрыва сетевой связи;
	+ Оценка за проект зависит от степени его развитости, качества интерфейса и полезности для пользователя.

В случае неудовлетворительной защиты проекта, либо его отсутствия, студент должен сдать экзамен в специально назначенное для этого время. Ему потребуется в учебном классе в отведенный временной промежуток отладить в среде Microsoft Visual Studio клиент-серверное приложение со строго сформулированными характеристиками. При этом студент получает работающие заготовки клиента и сервера из числа использованных в семестре учебных проектов. От студента требуется внести заданные изменения в сценарий работы приложения.

В случае сдачи экзамена в такой форме максимально возможная оценка "удовлетворительно" выставляется только в случае удовлетворения приложения всем требованиям, перечисленным в задании.

# Перечень компетенций, этапы их формирования, описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования,

**описание шкалы оценивания**

# Шкала оценивания сформированности компетенций и ее описание

Оценивание уровня сформированности компетенций в процессе освоения дисциплины осуществляется по следующей трехуровневой шкале:

*Пороговый уровень* - предполагает отражение тех ожидаемых результатов, которые определяют минимальный набор знаний и (или) умений и (или) навыков, полученных студентом в результате освоения дисциплины. Пороговый уровень является обязательным уровнем для студента к моменту завершения им освоения данной дисциплины.

*Продвинутый уровень* - предполагает способность студента использовать знания, умения, навыки и (или) опыт деятельности, полученные при освоении дисциплины, для решения профессиональных задач. Продвинутый уровень превосходит пороговый уровень по нескольким существенным признакам.

*Высокий уровень* - предполагает способность студента использовать потенциал интегрированных знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, полученных при освоении дисциплины, для творческого решения профессиональных задач и самостоятельного поиска новых подходов в их решении путем комбинирования и использования известных способов решения применительно к конкретным условиям. Высокий уровень превосходит пороговый уровень по всем существенным признакам.

# Перечень компетенций, этапы их формирования, описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Код компе- тенции** | **Форма контроля** | **Этапы форми- рования (№ темы****(раздела)** | **Показатели оценивания** | **Шкала и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования** |
| **Пороговый уровень** | **Продвинутый уровень** | **Высокий уровень** |
| **Общепрофессиональные компетенции** |
| ОПК-3 | Проверка выполнения учебных упражнений по темам№ 2-27Зачет Экзамен | 2-27 | **Знать:****–** архитектуру ос- новных типов Windows-приложе- ний, понимать назначение основ- ных классов, образующих эту архитектуру и уметь правильно их ис- пользовать для дос- тижения требуемой функциональности;– язык программи- рования C++.**Уметь:****–** эффективно ис- пользовать основ- ные классы библи- отеки MFC для разработки Windows- приложений;– разрабатывать и отлаживать | 1. Понимание модели выполнения в Windows.
2. Знание принципов ООП и основных конструкций языка C+

+.1. Умение описать фун- кциональные требова- ния к системе, выпол- нить проектирование необходимых классов.
2. Программирование требуемой функциона- льности классов.
 | 1. Четкое понимание модели выполнения программ в Windows.
2. Знание принципов ООП и конструкций языка C++. Понимание инкапсуляции, наследования, полимор- физма. Умение выбрать наиболее подходящие для конкретного случая средства языка.
3. Умение описать функ- циональные требования к системе, выполнить про- ектирование необходимых классов, грамотно исполь- зовать модификаторы доступа.
4. Программирование тре- буемой функциональности классов. Исключение
 | 1. Четкое понимание модели выполнения программ в Windows.
2. Знание принципов ООП и конструкций языка C++. Детальное понимание инкапсуляции, наследования, полиморфизма. Умение выбрать наиболее подходящие для конкретного случая сред- ства языка. Четкое понимание достоинств и недостатков различных способов хранения и обработки данных класса.
3. Умение описать функцио- нальные требования к системе, выполнить проектирование необходимых классов, грамотно использовать модификаторы доступа.
4. Программирование требуе- мой функциональности классов. Исключение дублирования
 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | многопоточные приложения, уметь использовать средства управления и механизмы синхронизации между потоками и процессами;– использовать для передачи информа- ции по сети встроен- ные механизмы ОС Windows.**Владеть:****–** навыками про- граммирования, отладки и тестиро- вания Windows- приложений в инструментальной среде Visual Studio.* навыками разра- ботки сетевых при- ложений с исполь- зованием сетевых интерфейсов NETBIOS и

Winsock;* навыками органи- зации эффективного сетевого взаимо- действия приложе- ний с использова-
 | 1. Умение проектиро- вать пользовательский интерфейс.
2. Понимание принципов и основных средств сетевого взаимодействия, навыки разработки сетевых приложений.
 | дублирования кода.1. Умение проектировать пользовательский интер- фейс. Умение работать со всеми основными элемен- тами управления.
2. Понимание принципов и основных средств сетевого взаимодействия, навыки разработки сете- вых приложений. Знание основных сетевых интер- фейсов и протоколов. Понимание асинхронных моделей ввода-вывода.
 | кода. Умение создавать много- поточные приложения.1. Умение проектировать пользовательский интерфейс. Умение работать со всеми основными элементами управления. Умение органи- зовать передачу данных между потоками и процессами.
2. Понимание принципов и основных средств сетевого взаимодействия, навыки разработки сетевых прило- жений. Знание сетевых интерфейсов и протоколов. Умение организовать эффективное взаимодействие на базе асинхронных моделей ввода-вывода.
 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | нием различных режимов работы сокетов и моделей ввода-вывода. |  |  |  |
| **Общепрофессиональные компетенции** |
| ПК-5 | Проверка выполнения учебных упражнений по темам№ 1-3, 24-27 | 1-3, 24-27 | **Знать:*** современные язы- ки программирова- ния и средства раз- работки приложений для ОС Windows. **Уметь:**
* выбрать для реше- ния конкретной задачи подходящий язык, среду разра- ботки и библио- течные средства. **Владеть навыками:**
* поиска актуальной информации по языкам и средствам программирования в сети "Интернет".
 | 1. Знание одного современного языка программирования и среды разработки приложений для ОС Windows.

Умение использовать их для решения конкретной задачи.1. Владение базовы- ми навыками поиска информации по языкам и средствам программирования в сети "Интернет".
 | 1. Знание нескольких современных языков программирования и средств разработки приложений для ОС Windows.

Умение использовать их для решения конкретной задачи.1. Владение основными навыками поиска актуальной информации по языкам и средствам программирования в сети "Интернет".
 | 1. Хорошее знание современных языков программирования и средств разработки приложений для ОС Windows.

Умение выбрать для решения конкретной задачи подходящий язык, среду разработки и библиотечные средства.1. Уверенное владение навыками поиска актуальной информации по языкам и средствам программирова- ния в сети "Интернет".
 |
| ПК-7 | Проверка выполнения учебных упражнений по темам№ 2-27Зачет Экзамен | 2-27 | **Знать:****–** архитектуру ос- новных типов Windows-приложе- ний, понимать назначение основ- ных классов, образующих эту архитектуру и уметь | 1. Понимание модели выполнения в Windows.
2. Знание принципов ООП и основных конструкций языка C+

+. | 1. Четкое понимание модели выполнения программ в Windows.
2. Знание принципов ООП и конструкций языка C++. Понимание инкапсуляции, наследования, полимор- физма. Умение выбрать

наиболее подходящие для | 1. Четкое понимание модели выполнения программ в Windows.
2. Знание принципов ООП и конструкций языка C++. Детальное понимание инкапсуляции, наследования, полиморфизма. Умение

выбрать наиболее подходящие |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | правильно их ис- пользовать для дос- тижения требуемой функциональности;– язык программи- рования C++.**Уметь:****–** эффективно ис- пользовать основ- ные классы библи- отеки MFC для разработки Windows- приложений;* разрабатывать и отлаживать многопоточные приложения, уметь использовать средства управления и механизмы синхронизации между потоками и процессами;
* использовать для передачи информа- ции по сети встроен- ные механизмы ОС Windows.

**Владеть:****–** навыками про- граммирования, отладки и тестиро- вания Windows- | 1. Умение описать фун- кциональные требова- ния к системе, выпол- нить проектирование необходимых классов.
2. Программирование требуемой функциона- льности классов.
3. Умение проектиро- вать пользовательский интерфейс.
4. Понимание принципов и основных средств сетевого взаимодействия, навыки разработки сетевых приложений.
 | конкретного случая средства языка.1. Умение описать функ- циональные требования к системе, выполнить про- ектирование необходимых классов, грамотно исполь- зовать модификаторы доступа.
2. Программирование тре- буемой функциональности классов. Исключение дублирования кода.
3. Умение проектировать пользовательский интер- фейс. Умение работать со всеми основными элемен- тами управления.
4. Понимание принципов и основных средств сетевого взаимодействия, навыки разработки сете- вых приложений. Знание основных сетевых интер- фейсов и протоколов. Понимание асинхронных моделей ввода-вывода.
 | для конкретного случая сред- ства языка. Четкое понимание достоинств и недостатков различных способов хранения и обработки данных класса.1. Умение описать функцио- нальные требования к системе, выполнить проектирование необходимых классов, грамотно использовать модификаторы доступа.
2. Программирование требуе- мой функциональности классов. Исключение дублирования кода. Умение создавать много- поточные приложения.
3. Умение проектировать пользовательский интерфейс. Умение работать со всеми основными элементами управления. Умение органи- зовать передачу данных между потоками и процессами.
4. Понимание принципов и основных средств сетевого взаимодействия, навыки разработки сетевых прило- жений. Знание сетевых интерфейсов и протоколов. Умение организовать эффективное взаимодействие на базе асинхронных моделей
 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | приложений в инструментальной среде Visual Studio.* навыками разра- ботки сетевых при- ложений с исполь- зованием сетевых интерфейсов NETBIOS и

Winsock;* навыками органи- зации эффективного сетевого взаимо- действия приложе- ний с использова- нием различных режимов работы сокетов и моделей ввода-вывода.
 |  |  | ввода-вывода. |

1. **Методические рекомендации преподавателю по процедуре оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы**

# формирования компетенций

Целью процедуры оценивания является определение степени овладения студентом ожидаемыми результатами обучения (знаниями, умениями, навыками и (или) опытом деятельности).

Процедура оценивания степени овладения студентом ожидаемыми результатами обучения осуществляется с помощью методических материалов, представленных в разделе «Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций»

# Критерии оценивания степени овладения знаниями¸ умениями, навыками и (или) опытом деятельности, определяющие уровни сформированности компетенций

Пороговый уровень (общие характеристики):

* + - владение основным объемом знаний по программе дисциплины;
		- знание основной терминологии данной области знаний, стилистически грамотное, логически правильное изложение ответа на вопросы без существенных ошибок;
		- владение инструментарием дисциплины, умение его использовать в решении стандартных (типовых) задач;
		- способность самостоятельно применять типовые решения в рамках рабочей программы дисциплины;
		- усвоение основной литературы, рекомендованной рабочей программой дисциплины;
		- знание базовых теорий, концепций и направлений по изучаемой дисциплине;
		- самостоятельная работа на практических и лабораторных занятиях, периодическое участие в групповых обсуждениях, достаточный уровень культуры исполнения заданий.

Продвинутый уровень (общие характеристики):

* + - достаточно полные и систематизированные знания в объёме программы дисциплины;
		- использование основной терминологии данной области знаний, стилистически грамотное, логически правильное изложение ответа на вопросы, умение делать выводы;
		- владение инструментарием дисциплины, умение его использовать в решении учебных и профессиональных задач;
		- способность самостоятельно решать сложные задачи (проблемы) в рамках рабочей программы дисциплины;
		- усвоение основной и дополнительной литературы, рекомендованной рабочей программой дисциплины;
		- умение ориентироваться в базовых теориях, концепциях и направлениях по изучаемой дисциплине и давать им сравнительную оценку;
		- самостоятельная работа на практических и лабораторных занятиях, участие в групповых обсуждениях, высокий уровень культуры исполнения заданий.

Высокий уровень (общие характеристики):

* + - систематизированные, глубокие и полные знания по всем разделам дисциплины;
		- точное использование терминологии данной области знаний, стилистически грамотное, логически правильное изложение ответа на вопросы, умение делать обоснованные выводы;
		- безупречное владение инструментарием дисциплины, умение его использовать в постановке и решении научных и профессиональных задач;
		- способность самостоятельно и творчески решать сложные задачи (проблемы) в рамках рабочей программы дисциплины;
		- полное и глубокое усвоение основной и дополнительной литературы, рекомендованной рабочей программой дисциплины;
		- умение ориентироваться в основных теориях, концепциях и направлениях по изучаемой дисциплине и давать им критическую оценку;
		- активная самостоятельная работа на практических и лабораторных занятиях, творческое участие в групповых обсуждениях, высокий уровень культуры исполнения заданий.

# Описание процедуры выставления оценки

В зависимости от уровня сформированности каждой компетенции по окончании освоения дисциплины студенту выставляется оценка. Для дисциплин, изучаемых в течение нескольких семестров, оценка может выставляться не только по окончании ее освоения, но и в промежуточных семестрах. Вид оценки («отлично», «хорошо»,

«удовлетворительно», «неудовлетворительно», «зачтено», «не зачтено») определяется рабочей программой дисциплины в соответствии с учебным планом.

Высокий уровень формирования компетенций соответствует оценке «отлично» за самостоятельные, контрольные работы и экзаменационную работу.

Продвинутый уровень формирования компетенций соответствует оценке «хорошо» за самостоятельные, контрольные работы и экзаменационную работу.

Пороговый уровень формирования компетенций соответствует оценке

«удовлетворительно» за самостоятельные, контрольные работы и экзаменационную работу.

Оценка «отлично» выставляется студенту, у которого каждая компетенция (полностью или частично формируемая данной дисциплиной) сформирована на высоком уровне.

Оценка «хорошо» выставляется студенту, у которого каждая компетенция (полностью или частично формируемая данной дисциплиной) сформирована не ниже, чем на продвинутом уровне.

Оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, у которого каждая компетенция (полностью или частично формируемая данной дисциплиной) сформирована не ниже, чем на пороговом уровне.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, у которого хотя бы одна компетенция (полностью или частично формируемая данной дисциплиной) сформирована ниже, чем на пороговом уровне.

Оценка «зачет» выставляется студенту, у которого каждая компетенция (полностью или частично формируемая данной дисциплиной) сформирована не ниже, чем на пороговом уровне.

Оценка «незачтено» выставляется студенту, у которого хотя бы одна компетенция (полностью или частично формируемая данной дисциплиной) сформирована ниже, чем на пороговом уровне.

# Приложение №2 к рабочей программе дисциплины "Программирование в Windows и в сетях Windows"

**Методические указания для студентов по освоению дисциплины**

Основной формой изложения учебного материала по дисциплине "Программирование в Windows и в сетях Windows" являются лекции, проводимые в виде электронных презентаций, что позволяет сделать материал лекций более наглядными, улучшает информативность и понимание изучаемого курса.

По большинству тем предусмотрены учебные упражнения, на которых происходит закрепление лекционного материала путем применения его к конкретным задачам и получение навыков разработки и отладки Windows-приложений с использованием библиотеки MFC. Выполнение этих упражнений, а также выполнение индивидуальных заданий позволяет не только понять и закрепить теоретический материал, но и приобрести навык анализа предметной области и построения объектно-ориентированных Windows- приложений на языке C++.

Для успешного освоения дисциплины очень важно решение достаточно большого количества задач, как в аудитории, так и самостоятельно в качестве домашних заданий. Примеры решения задач разбираются и обсуждаются на лекциях и лабораторных занятиях. Основная цель решения задач – помочь усвоить фундаментальные понятия и основы концепции объектно-ориентированного анализа и проектирования. Для решения всех задач необходимо знать и понимать лекционный материал. Поэтому в процессе изучения дисциплины рекомендуется регулярное повторение пройденного лекционного материала. Материал, законспектированный на лекциях, необходимо дома еще раз прорабатывать и при необходимости дополнять информацией, полученной при выполнении лабораторных работ или из учебной литературы.

Большое внимание должно быть уделено выполнению домашней работы. В качестве заданий для самостоятельной работы дома студентам предлагаются задачи, аналогичные разобранным на лекциях и лабораторных занятиях или немного более сложные, которые являются результатом объединения нескольких базовых задач.

Для проверки и контроля усвоения теоретического материала, приобретенных практических навыков разработки Windows-приложений с использованием библиотеки MFC, в течение всего периода обучения проводятся консультации и разбор самостоятельного выполнения индивидуальных заданий.

В конце первого семестра студенты сдают зачет, в конце второго – экзамен. Зачет по итогам семестра выставляется по результатам выполнения учебных упражнений и индивидуальных заданий, а также краткого собеседования по вопросам теоретического материала. Экзамен предполагает самостоятельную разработку приложения и ответы на теоретические вопросы.

Освоить вопросы, излагаемые в процессе изучения дисциплины "Программирование в Windows и в сетях Windows" самостоятельно студенту достаточно сложно. Это связано и с существенно более высокой сложностью проектирования и отладки многопоточных приложений, необходимостью понимания средств и механизмов синхронизации. Поэтому посещение всех аудиторных занятий является совершенно необходимым. Без упорных и регулярных занятий в течение семестра сдать зачет и экзамен по итогам изучения дисциплины студенту будет сложно.

# Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов по дисциплине

Для самостоятельной работы особенно рекомендуется использовать учебную литературу, указанную в разделе № 7 данной рабочей программы.

Также для подбора учебной литературы рекомендуется использовать широкий спектр интернет-ресурсов:

1. Электронно-библиотечная система «Университетская библиотека online» ([www.biblioclub.ru](http://www.biblioclub.ru/) ) - электронная библиотека, обеспечивающая доступ к наиболее востребованным материалам-первоисточникам, учебной, научной и художественной литературе ведущих издательств (\*регистрация в электронной библиотеке – только в сети университета. После регистрации работа с системой возможна с любой точки доступа в Internet.).
2. Для самостоятельного подбора литературы в библиотеке ЯрГУ рекомендуется использовать:
3. Личный кабинет (<http://lib.uniyar.ac.ru/opac/bk_login.php>) дает возможность получения on-line доступа к списку выданной в автоматизированном режиме литературы, просмотра и копирования электронных версий изданий сотрудников университета (учеб. и метод. пособия, тексты лекций и т.д.) Для работы в «Личном кабинете» необходимо зайти на сайт Научной библиотеки ЯрГУ с любой точки, имеющей доступ в Internet, в пункт меню «Электронный каталог»; пройти процедуру авторизации, выбрав вкладку

«Авторизация», и заполнить представленные поля информации.

1. Электронная библиотека учебных материалов ЯрГУ (<http://www.lib.uniyar.ac.ru/opac/bk_cat_find.php>) содержит более 2500 полных

текстов учебных и учебно-методических материалов по основным изучаемым дисциплинам, изданных в университете. Доступ в сети университета, либо по логину/паролю.

1. Электронная картотека [«Книгообеспеченность»](http://10.1.0.4/buki/bk_bookreq_find.php) (<http://www.lib.uniyar.ac.ru/opac/bk_bookreq_find.php>) раскрывает учебный фонд

научной библиотеки ЯрГУ, предоставляет оперативную информацию о состоянии книгообеспеченности дисциплин основной и дополнительной литературой, а также цикла дисциплин и специальностей. Электронная картотека [«Книгообеспеченность»](http://10.1.0.4/buki/bk_bookreq_find.php) доступна в сети университета и через Личный кабинет.