

Минобрнауки России
**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ВОРОНЕЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ВГУ»)**

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой

ПиИТ



*проф. Махортов
С.Д.*

подпись, расшифровка подписи

05.03.2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
Б1.О.34 Объектно-ориентированное программирование

1. Код и наименование направления подготовки/специальности:

09.03.04 Программная инженерия

2. Профиль подготовки/специализация: Информационные системы и сетевые технологии

3. Квалификация (степень) выпускника: Бакалавриат

4. Форма обучения: Очная

5. Кафедра, отвечающая за реализацию дисциплины: Кафедра программирования и информационных технологий

6. Составители программы: Самойлов Николай Константинович, ассистент

7. Рекомендована: НМС ФКН, протокол № 5 от 05.03.2024

8. Учебный год: 2025/2026

Семестр: 3

9. Цели и задачи учебной дисциплины:

Цели учебной дисциплины:

- изучение объектно-ориентированного программирования на платформе Java.
- изучение базовых возможностей работы на платформе Java.

Задачи учебной дисциплины:

- овладение базовыми возможностями платформы Java; знакомство с принципами объектно-ориентированного программирования;
- освоение инструментария коллекций, ввода-вывода, Stream API платформы Java.

10. Место учебной дисциплины в структуре ООП:

Дисциплина относится к обязательной части блока Б1. Для ее успешного освоения необходимы знания из курсов "Введение в программирование", "Дискретная математика". Данная дисциплина является предшествующей для дисциплины "Язык программирования Java".

11. Планируемые результаты обучения по дисциплине/модулю (знания, умения, навыки), соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы (компетенциями выпускников):

Код и название компетенции	Код и название индикатора компетенции	Знания, умения, навыки
ОПК-1 Способен применять естественнонаучные и общеинженерные знания, методы математического анализа и моделирования, теоретического и экспериментального исследования в профессиональной деятельности	ОПК-1.1 Знает основы математики, физики, вычислительной техники и программирования.	Знать: теорию графов, теорию множеств, основы дискретной математики. Уметь: применять теоретические знания при реализации программ. Владеть: средствами разработки и отладки для платформы Java.
	ОПК-1.2 Умеет решать стандартные профессиональные задачи с применением естественнонаучных и общеинженерных знаний, методов математического анализа и моделирования.	Знать: основы математического анализа, численные методы, теорию исследования операций. Уметь: правильно выбирать математический аппарат для решения задачи. Владеть: инструментариями математического моделирования.
	ОПК-1.3 Имеет навыки теоретического и экспериментального исследования объектов профессиональной деятельности.	Знать: методы экспериментального исследования объектов предметной области. Уметь: разрабатывать алгоритмы для исследования объектов предметной области.

		Владеть: инструментариями мониторинга состояния объектов системы и самой системы в целом.
ОПК-6 Способен разрабатывать алгоритмы и программы, пригодные для практического использования, применять основы информатики и программирования к проектированию, конструированию и тестированию программных продуктов	ОПК-6.1 Знает основные языки программирования и работы с базами данных, операционные системы и оболочки, современные программные среды разработки информационных систем и технологий.	Знать: принципы объектно-ориентированного программирования, базовые возможности платформы Java. Уметь: выстраивать иерархию наследования. Владеть: средствами разработки и отладки для платформы Java.
	ОПК-6.2 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.	Знать: общие концепции алгоритмов, базовые возможности платформы Java. Уметь: формулировать бизнес-логику исходя из поставленной задачи. Владеть: методами алгоритмизации на платформе Java.
	ОПК-6.3 Имеет навыки программирования, отладки и тестирования прототипов программно-технических комплексов задач.	Знать: общие концепции алгоритмов, отладки программ. Уметь: реализовывать программы на платформе Java. Владеть: средствами разработки и отладки на платформе Java.

12. Объем дисциплины в зачетных единицах/час: 4/144

Форма промежуточной аттестации: Экзамен

13. Виды учебной работы

Вид учебной работы	Семестр 3	Всего
Аудиторные занятия	50	50
Лекционные занятия	34	34
Практические занятия	0	0
Лабораторные занятия	16	16
Самостоятельная работа	22	22
Промежуточная аттестация	36	36
Всего	108	108

13.1. Содержание дисциплины

п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела дисциплины	Реализация раздела дисциплины с помощью онлайнкурса, ЭУМК
1. Лекции			
1.1	Основы объектно ориентированного программирования	Принципы объектно ориентированного программирования, абстракция сущностей.	Онлайн курс "Объектно ориентированное программирование"
1.2	Базовые возможности языка Java	Классы, объекты, модификаторы, модификаторы доступа, сравнение объектов.	Онлайн курс "Объектно ориентированное программирование"
1.3	Перечисления в Java	Перечисления в языке Java, добавление состояния и методов в перечисление.	Онлайн курс "Объектно ориентированное программирование"
1.4	Исключения в Java	Понятие исключения, исключения в Java, перехват исключений, виды исключений.	Онлайн курс "Объектно ориентированное программирование"
1.5	Обобщенные типы в Java	Обобщенные типы в Java, стирание типов, принцип подстановки, символы подстановки, Get/Put принципы, wildcard capture, ковариантность обобщенных типов.	Онлайн курс "Объектно ориентированное программирование"
1.6	Коллекции в Java	Списки, множества, соответствия, стек, очередь. Обход коллекции, удаление элементов коллекции, сравнение коллекций, поиск элемента в коллекции. Особые коллекции: только для чтения, синхронизированные, пустые, вырожденные.	Онлайн курс "Объектно ориентированное программирование"
1.7	Элементы функционального программирования в Java	Понятие лямбда выражения, понятие функционального интерфейса, сравнение особенностей лямбда выражения и анонимного класса. Стандартные функциональные интерфейсы, область видимости переменной, ссылка на метод.	Онлайн курс "Объектно ориентированное программирование"
1.8	Java Stream API	Внешнее и внутреннее итерирование по коллекции. Промежуточные и терминальные	Онлайн курс "Объектно ориентированное

		операции, характеристики потоков данных. Создание потоков данных, необязательное значение. Операции peek, map, flatMap, filter. Операция reduce, группировка данных, формирование коллекции из потока данных.	программирование"
1.9	JSON-сериализация объектов	Понятие сериализации, формат JSON, инструментарий Google Gson, инструментарий FasterXml Jackson.	Онлайн курс "Объектно ориентированное программирование"
2. Практические занятия			
2.1	Инструментарий IntelliJ IDEA	Знакомство с инструментарием, создание тестового приложения, освоение возможностей	Онлайн курс "Объектно ориентированное программирование"
2.2	Иерархия классов приложения	Реализация классов приложения, скрытие членов класса, типичные ошибки проектирования иерархии классов	Онлайн курс "Объектно ориентированное программирование"
2.3	Слоевая архитектура приложения	Разделение приложения на слои: модель, сервисы, контроллеры. Типичные ошибки слоевого проектирования. Реализация бизнес-логики приложения.	Онлайн курс "Объектно ориентированное программирование"
2.4	Фреймворк Apache Maven	Миграция приложения на Apache Maven. Освоение базового функционала инструментария сборки и поставки.	Онлайн курс "Объектно ориентированное программирование"
2.5	Реализация библиотеки классов	Реализация библиотеки специальных классов коллекций. Интеграция реализованной библиотеки в тестовый проект.	Онлайн курс "Объектно ориентированное программирование"
3. Лабораторные занятия			
3.1	Реализация структуры классов приложения	Реализация статической части приложения - структуры классов, реализация базовых элементов бизнес-логики, разделение классов приложения на слои.	
3.2	Реализация бизнес логики приложения.	Реализация бизнес-логики приложения: использование лямбда-выражений, Stream API. Реализация сериализации/десериализации в JSON состояния приложения в любой момент времени жизни приложения.	

3.3	Реализация библиотеки классов	Реализация библиотеки классов, имплементирующую функционал коллекций, иерархий или графов.	
-----	-------------------------------	--	--

13.2. Темы (разделы) дисциплины и виды занятий

№ п/п	Наименование темы (раздела)	Лекционные занятия	Практические занятия	Лабораторные занятия	Самостоятельная работа	Всего
1	Основы объектноориентированного программирования	2	0	2	2	6
2	Базовые возможности языка Java	4	0	2	2	8
3	Перечисления в Java	4	0	1	2	7
4	Исключения в Java	4	0	1	2	7
5	Обобщенные типы в Java	4	0	2	2	8
6	Коллекции в Java	4	0	2	3	9
7	Элементы функционального программирования в Java	4	0	2	3	9
8	Java Stream API	4	0	2	3	9
9	JSON-сериализация объектов	4	0	2	3	9
	Итого:	34	0	16	22	72

14. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Работа с конспектами лекций и презентационным материалом; выполнение практических заданий; выполнение лабораторных заданий; подготовка к заданиям текущей аттестации.

15. Перечень основной и дополнительной литературы, ресурсов интернет, необходимых для освоения дисциплины

а) основная литература

№ п/п	Источник
1	Эккель, Брюс. Философия Java = Thinking in Java / Брюс Эккель ; [пер. с англ. Е. Матвеева] .— 4-е полное изд. — Москва : Вильямс, 2017 .— 1165 с.
2	Sharan, K. Beginning Java 8 Language Features, Apress, 2014, 690 p.

3	Warburton, R, Java 8 Lambdas, OReilly, 2014, 182 p.
---	---

б) дополнительная литература:

№ п/п	Источник
1	Bloch, J. Effective Java, Third Edition, Addison-Wesley, 2018, 413 p.
2	Subramanian, V. Functional Programming in Java, Pragmatic Bookshelf, 2014, 185 p.

в) информационные электронно-образовательные ресурсы:

№ п/п	Источник
1	www.lib.vsu.ru – ЗНБ ВГУ
2	Java Platform Standard Edition 8 Documentation https://docs.oracle.com/javase/8/docs/
3	Java8 Tutorial https://www.tutorialspoint.com/java8/index.htm

16. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы

№ п/п	Источник
1	Java8 Tutorial https://www.tutorialspoint.com/java8/index.htm

17. Информационные технологии, используемые для реализации учебной дисциплины, включая программное обеспечение и информационно-справочные системы (при необходимости):

IDE IntelliJ IDEA 2020

18. Материально-техническое обеспечение дисциплины:

Мультимедийная лекционная аудитория (корп.1б, ауд. № 505):

ПК-Intel-i3, рабочее место преподавателя: проектор, видеоконмутатор, микрофон, аудиосистема, специализированная мебель, выход в Интернет, доступ к фондам учебно-методической документации и электронным изданиям.

Компьютерный класс (один из №1-4 корп. 1а, ауд. № 382-385):

ПК-Intel-i3 16 шт., специализированная мебель: доска маркерная 1 шт., столы 16 шт., стулья 33 шт.; доступ к фондам учебно-методической документации и электронным изданиям, доступ к электронным библиотечным системам, выход в Интернет.

19. Оценочные средства для проведения текущей и промежуточной аттестаций

Порядок оценки освоения обучающимися учебного материала определяется содержанием следующих разделов дисциплины:

№ п/п	Разделы дисциплины (модули)	Код компетенции	Код индикатора	Оценочные средства для текущей аттестации
-------	-----------------------------	-----------------	----------------	---

1	Основы объектноориентированного программирования	ОПК-1	ОПК-1.1	Практические задания размещены на портале "Электронный университет ВГУ" https://edu.vsu.ru/user/index.php?id=4115
2	Базовые возможности языка Java	ОПК-6	ОПК-6.1	Практические задания размещены на портале "Электронный университет ВГУ" https://edu.vsu.ru/user/index.php?id=4115
3	Перечисления в Java, Исключения в Java	ОПК-1	ОПК-1.1	Практические задания размещены на портале "Электронный университет ВГУ" https://edu.vsu.ru/user/index.php?id=4115
4	Обобщенные типы в Java	ОПК-1	ОПК-1.2	Практические задания размещены на портале "Электронный университет ВГУ" https://edu.vsu.ru/user/index.php?id=4115
5	Коллекции в Java	ОПК-1	ОПК-1.3	Практические задания размещены на портале "Электронный университет ВГУ" https://edu.vsu.ru/user/index.php?id=4115
6	Элементы функционального программирования в Java	ОПК-6	ОПК-6.1	Практические задания размещены на портале "Электронный университет ВГУ" https://edu.vsu.ru/user/index.php?id=4115
7	Java Stream API	ОПК-6	ОПК-6.2	Практические задания размещены на портале "Электронный университет ВГУ" https://edu.vsu.ru/user/index.php?id=4115
8	JSON-сериализация объектов	ОПК-6	ОПК-6.3	Практические задания размещены на портале "Электронный университет ВГУ" https://edu.vsu.ru/user/index.php?id=4115

Промежуточная аттестация

Форма контроля – Экзамен

Оценочные средства для промежуточной аттестации

20 Типовые оценочные средства и методические материалы, определяющие процедуры оценивания

20.1 Текущий контроль успеваемости

Контроль успеваемости по дисциплине осуществляется с помощью следующих оценочных средств: рубежные аттестации лабораторные работы. Перечень заданий для лабораторных работ соответствует темам занятий. Решение каждого задания должно быть доведено до компьютерной реализации.

20.2 Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация по дисциплине осуществляется с помощью следующих оценочных средств:

Перечень вопросов к зачету:

1. Инкапсуляция.
2. Управление доступом, модификаторы доступа.
3. Понятие класса.

4. Конструкторы и блоки инициализации.
5. Наследование.
6. Upcasting, Downcasting, оператор instanceof.
7. Модификатор static.
8. Модификатор final.
9. Корень иерархии типов - класс Object.
10. Полиморфизм.
11. Абстрактный класс, абстрактный метод.
12. Понятие интерфейса, члены интерфейса.
13. Реализация интерфейса.
14. Сравнение объектов на равенство, методы equals(), hashCode().
15. Класс Objects.
16. Перечисления.
17. Понятие исключения. Перехват и обработка исключения.
18. Иерархия типов исключений.
19. Обработка нескольких типов исключений.
20. Проверяемые и непроверяемые исключения.
21. Выброс исключения.
22. Объявление собственных классов исключений.
23. Понятие обобщенного типа.
24. Стирание типов.
25. Принцип подстановки.
26. Get-принцип.
27. Put-принцип.
28. Захват символа подстановки.
29. Типы коллекций, итератор.
30. Списки.
31. Множества.
32. Очередь и дек.
33. Очередь с приоритетами.
34. Соответствие/словарь.
35. Обход коллекции, удаление элементов коллекции.
36. Сравнение коллекций.
37. Компаратор. Сортировка коллекции.
38. Поиск элемента в коллекции.
39. Специализированные коллекции: только для чтения, синхронизированные, пустые, вырожденные.

40. Понятие лямбда-выражения.
41. Функциональный интерфейс.
42. Сравнение особенностей лямбда-выражений и анонимных классов.
43. Анонимная реализация интерфейса.
44. Стандартные функциональные интерфейсы.
45. Захват переменной лямбда-выражением.
46. Лямбда-синтаксис для компараторов.
47. Ссылки на методы.
48. Внешнее/внутреннее итерирование.
49. Понятие потока данных (Stream API). Характеристики потока данных.
50. Промежуточные и терминальные операции над потоком данных.
51. Способы создания потока данных.
52. Необязательное значение.
53. Операции peek, forEach.
54. Операции map, flatMap.
55. Операция filter.
56. Формирование коллекции из потока данных.
57. Операции reduce, groupingBy.
58. Понятие сериализации, десериализации.
59. JSON-формат.
60. Инструментарий Google Gson.
61. Инструментарий FasterXml Jackson.