

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ И МОЛОДЕЖНОЙ  
ПОЛИТИКИ НИЖЕГОРОДСКОЙ ОБЛАСТИ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
“НИЖЕГОРОДСКИЙ ГУБЕРНСКИЙ КОЛЛЕДЖ”

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.04 ОСНОВЫ АЛГОРИТМИЗАЦИИ И ПРОГРАММИРОВАНИЯ

Специальность:

09.02.07 Информационные системы и программирование

Рассмотрена методической комиссией  
информатики и вычислительной техники  
протокол №\_1\_\_от 26.08.2020 г.  
Председатель МК \_\_\_\_\_ И.А. Мухин

УТВЕРЖДАЮ

Заместитель директора по учебной работе

О.Ю. Овчинникова

« 31 » августа 2020 г.



Рабочая программа учебной дисциплины ОП.04 Основы алгоритмизации и программирования разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования (далее ФГОС) для специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование.

Организация-разработчик: ГБПОУ "Нижегородский Губернский колледж"

Разработчик: Полетаева М.В., преподаватель высшей квалификационной категории, заведующий практикой ГБПОУ НГК.

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>4</b>
<b>2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>6</b>
<b>3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>12</b>
<b>4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>14</b>

# 1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.04 ОСНОВЫ АЛГОРИТМИЗАЦИИ И ПРОГРАММИРОВАНИЯ

## 1.1. Область применения программы

Рабочая программа учебной дисциплины ОП.04 Основы алгоритмизации и программирования является частью программы подготовки специалистов среднего звена (далее ПССЗ) в соответствии с ФГОС по специальности СПО 09.02.07 Информационные системы и программирование.

Рабочая программа учебной дисциплины может быть использована при подготовке по специальностям СПО 09.02.07 Информационные системы и программирование, 09.02.04 Информационные системы (по отраслям), 09.02.05 Прикладная информатика (по отраслям).

## 1.2. Место дисциплины в структуре ПССЗ:

общепрофессиональная дисциплина профессионального цикла

## 1.3 Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ОК 1 ОК 2 ОК 4 ОК 5 ОК 9 ОК 10 ПК 1.1- ПК 1.5 ПК 2.4, 2.5	Разрабатывать алгоритмы для конкретных задач. Использовать программы для графического отображения алгоритмов. Определять сложность работы алгоритмов. Работать в среде программирования. Реализовывать построенные алгоритмы в виде программ на конкретном языке программирования. Оформлять код программы в соответствии со стандартом кодирования. Выполнять проверку, отладку кода программы.	Понятие алгоритмизации, свойства алгоритмов, общие принципы построения алгоритмов, основные алгоритмические конструкции. Эволюцию языков программирования, их классификацию, понятие системы программирования. Основные элементы языка, структуру программы, операторы и операции, управляющие структуры, структуры данных, файлы, классы памяти. Подпрограммы, составление библиотек подпрограмм Объектно-ориентированную модель программирования, основные принципы объектно-ориентированного программирования на примере алгоритмического языка: понятие классов и объектов, их свойств и методов, инкапсуляция и полиморфизма, наследования и переопределения

## 1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы учебной дисциплины:

максимальная учебная нагрузка обучающегося **152** часа,

в том числе:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося **148** часов;

самостоятельной работы обучающегося **4** часа.

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

<b>Вид учебной работы</b>	<b>Объем часов</b>
<b>Объем образовательной программы</b>	<b>152</b>
в том числе:	
теоретическое обучение	64
практические занятия	46
лабораторные занятия	30
консультации	8
самостоятельная работа обучающегося	4
<i>промежуточная аттестация в форме экзамена</i>	

## 2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающегося, курсовая работа (проект)	Объем в часах	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
<i>Раздел 1. Введение в программирование</i>		<b>24</b>	
<b>Тема 1.1. Языки программирования</b>	<p><b>Содержание учебного материала</b></p> <p>1. Развитие языков программирования.</p> <p>2. Обзор языков программирования. Области применения языков программирования. Стандарты языков программирования. Среда проектирования. Компиляторы и интерпретаторы.</p> <p>3. Жизненный цикл программы. Этапы решения задач на компьютере. Программа. Программный продукт и его характеристики.</p>	<b>6</b>	ОК 1 ОК 2 ОК 4 ОК 5 ОК 9 ОК 10 ПК 1.1- ПК 1.5 ПК 2.4, 2.5
<b>Тема 1.2. Основы алгоритмизации.</b>	<p><b>Содержание учебного материала</b></p> <p>1. Понятие алгоритма. Свойства алгоритма. Подходы к формализации понятия «алгоритм». Свойства неформального толкования понятия алгоритма: дискретность, понятность, определенность (детерминированность), результативность, массовость. Исполнитель. Формы представления алгоритма: словесная, графическая, псевдокод. Алгоритмический язык.</p> <p>2. Основные алгоритмические конструкции Линейные, разветвляющиеся и циклические алгоритмы.</p> <p>3. Графическая форма представления алгоритма</p> <p><b>Практические занятия</b></p> <p>1. Составление программ для машин Тьюринга</p> <p>2. Составление программ для машины Поста</p> <p>2. Составление нормальных алгоритмов Маркова</p> <p><b>Лабораторные работы</b></p> <p>1. Построение линейных и разветвляющихся алгоритмов</p> <p>2. Построение циклических алгоритмов</p> <p><b>Консультация.</b> Построение основных алгоритмических конструкций</p>	<b>18</b>	ОК 1 ОК 2 ОК 4 ОК 5 ОК 9 ОК 10 ПК 1.1- ПК 1.5 ПК 2.4, 2.5
		<b>6</b>	
		<b>4</b>	
		<b>2</b>	

<b>Раздел 2. Программирование на ЯП Си</b>		<b>60</b>	ОК 1, ОК 2, ОК 4
<b>Тема 2.1. Основные элементы языка</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>6</b>	ОК 5
	1. История развития языка программирования. Лексика языка	<b>6</b>	ОК 9
	2. Типы данных. Иерархия типов.		ОК 10
	3. Переменные. Константы. Выражения. Операции		ПК 1.1- ПК 1.5 ПК 2.4, 2.5
<b>Тема 2.2 Операторы ЯП Си</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>30</b>	ОК 1 ОК 2 ОК 4 ОК 5 ОК 9 ОК 10 ПК 1.1- ПК 1.5 ПК 2.4, 2.5
	1. Простые операторы ЯП Си	<b>14</b>	
	2. Условный оператор. Синтаксис. Назначение. Примеры. Операция запятая.		
	3. Оператор выбора варианта Синтаксис. Назначение. Примеры. Операция запятая.		
	4. Операторы циклов. Цикл с постусловием. Цикл с предусловием. Цикл с параметром. Вложенные циклы. Синтаксис. Назначение. Примеры		
	5. Строки в Си		
	6. Одномерные и двумерные массивы в Си		
	7. Структуры		
	<b>Практические занятия</b>	<b>6</b>	
	1. Знакомство со средой программирования		
2. Составление программ с использованием простых операторов ЯП Си 3. Составление программ с использованием строк в ЯП Си			
<b>Лабораторные работы</b>	<b>10</b>		
1. Разработка программ с использованием условного оператора и оператора выбора ЯП Си.			
2. Разработка программ с использованием циклов на ЯП Си.			
3. Разработка программ на ЯП Си с использованием одномерных массивов.			
4. Разработка программ на ЯП Си с использованием двумерных массивов.			
5. Разработка программ на ЯП Си с использованием структур			
<b>Тема 2.3. Процедуры и функции</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>10</b>	ОК 1 ОК 2 ОК 4 ОК 5 ОК 9
	1. Общие сведения о подпрограммах.	<b>6</b>	
	2. Организация функций.		
	3. Рекурсия.		

	<b>Лабораторные работы</b> 1. Разработка программ с использованием функций 2. Программирование рекурсивных алгоритмов.	4	ОК 10 ПК 1.1- ПК 1.5 ПК 2.4, 2.5
<b>Тема 2.4 Указатели.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>6</b>	ОК 1 ОК 2 ОК 4 ОК 5 ОК 9 ОК 10 ПК 1.1- ПК 1.5 ПК 2.4, 2.5
	1. Указатели. Структуры данных на основе указателей Описание указателей. Основные понятия и применение динамически распределяемой памяти. Создание и удаление динамических переменных. Задача о стеке.	2	
	<b>Практические занятия</b> 1. Использование указателей для организации связанных списков.	2	
	<b>Лабораторные работы</b> 1. Разработка и отладка программ с использованием указателей и динамическим распределением памяти.	2	
<b>Тема 2.5. Файлы</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>8</b>	ОК 1 ОК 2 ОК 4 ОК 5 ОК 9 ОК 10 ПК 1.1- ПК 1.5 ПК 2.4, 2.5
	1. Запись и чтение из файла 2. Типизированные и не типизированные файлы.	4	
	<b>Практические занятия</b> 1. Файлы последовательного и прямого доступа	2	
	<b>Консультация</b>	2	
<b>Раздел 3. Методы программирования</b>		<b>12</b>	ОК 1 ОК 2 ОК 4 ОК 5 ОК 9 ОК 10 ПК 1.1- ПК 1.5 ПК 2.4, 2.5
<b>Тема 3.1 Основные методы программирования</b>	1. Анализ методов программирования. Структурный (основы и методы), модульный, объектно-ориентированный. Достоинства и недостатки методов программирования	2	
<b>Тема 3.2. Модульное программирование</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>10</b>	
	1. Модульное программирование. Понятие модуля.	6	
	2. Структура модуля.		
	3. Компиляция и компоновка программы.		
<b>Практические занятия</b> 1. Программирование модуля. 2. Создание библиотеки подпрограмм.	4		
<b>Раздел 4. Объектно-ориентированное программирование</b>		<b>56</b>	ОК 1 ОК 2 ОК 4
<b>Тема 4.1 Основные принципы</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>6</b>	
	1. Принципы ООП.	2	



<b>объектно-ориентированного программирования (ООП)</b>	История развития ООП. Базовые понятия ООП: объект, его свойства и методы, класс, интерфейс. Инкапсуляция, наследование, полиморфизм		ОК 5 ОК 9 ОК 10
	2. Классы объектов. Компоненты и их свойства.	2	ПК 1.1- ПК 1.5
	<b>Самостоятельная работа обучающихся</b> Конструктор и деструктор в классе	2	ПК 2.4, 2.5
<b>Тема 4.2 Иерархия классов.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>4</b>	ОК 1
	1. Классы ООП Виды, назначение, свойства, методы, события.	2	ОК 2 ОК 4 ОК 5, ОК 9, ОК 10
	<b>Практические занятия</b> 1. Перегрузка методов.	2	ПК 1.1- ПК 1.5 ПК 2.4, 2.5
<b>Тема 4.3 Интегрированная среда разработчика</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>10</b>	
	1. Интерфейс среды разработчика. Характеристика, основные окна, инструменты, объекты. Форма и размещение на ней управляющих элементов.	2	ОК 1 ОК 2 ОК 4 ОК 5 ОК 9 ОК 10
	<b>Практические занятия</b> 1. Изучение интегрированной среды разработчика. 2. Создание проекта с использованием компонентов для работы с текстом. 3. Создание проекта с использованием компонентов ввода и отображения чисел, дат и времени.	6	ПК 1.1- ПК 1.5 ПК 2.4, 2.5
	<b>Консультация</b>	2	
<b>Тема 4.4. Визуальное событийно-управляемое программирование</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>10</b>	
	1. Основные компоненты (элементы управления) интегрированной среды разработки, их состав и назначение.	2	
	<b>Практические занятия</b> 1. Создание проекта с использованием кнопочных компонентов. 2. Создание проекта с использованием компонентов стандартных диалогов и системы меню. 3. Создание процедур на основе событий.	6	ОК 1 ОК 2 ОК 4 ОК 5 ОК 9 ОК 10
	<b>Самостоятельная работа</b> Дополнительные элементы управления. Свойства компонентов. Виды свойств. Синтаксис определения свойств. Назначения свойств и их влияние на результат. Управление объектом через свойства.	2	ПК 1.1- ПК 1.5 ПК 2.4, 2.5
<b>Тема 4.5 Этапы разработки</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>14</b>	ОК 1

<b>приложений</b>	1. Разработка приложения.	<b>2</b>	ОК 2
	<b>Практические занятия</b> 1. Проектирование объектно-ориентированного приложения 2. Создание интерфейса пользователя 3. Тестирование, отладка приложения	<b>8</b>	ОК 4 ОК 5 ОК 9 ОК 10 ПК 1.1- ПК 1.5
	<b>Лабораторные работы</b> 1. Разработка оконного приложения с несколькими формами.	<b>4</b>	ПК 2.4, 2.5
<b>Тема 4.6 Разработка оконного приложения</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>12</b>	
	<b>Практические занятия</b> 1. Разработка и создание функционального интерфейса приложения 2. Разработка функциональной схемы работы приложения	4	ОК 1 ОК 2 ОК 4 ОК 5
	<b>Лабораторные работы</b> 1. Разработка игрового приложения.	6	ОК 9 ОК 10 ПК 1.1- ПК 1.5
	<b>Консультация перед экзаменом</b>	2	ПК 2.4, 2.5
<b>Промежуточная аттестация - экзамен</b>		<b>8</b>	
<b>Всего:</b>		<b>152</b>	

### **3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:**

**Лаборатория «Программирования и баз данных»:**

- Автоматизированные рабочие места на 12-15 обучающихся (процессор не ниже Core i3, оперативная память объемом не менее 8 Гб) или аналоги;
- Автоматизированное рабочее место преподавателя (процессор не ниже Core i3, оперативная память объемом не менее 8 Гб) или аналоги;
- Сервер в лаборатории (8-х ядерный процессор с частотой не менее 3 ГГц, оперативная память объемом не менее 16 Гб, жесткие диски общим объемом не менее 1 Тб, программное обеспечение: Windows Server 2012 или более новая версия) или выделение аналогичного по характеристикам виртуального сервера из общей фермы серверов
- Проектор и экран;
- Маркерная доска;
- Программное обеспечение общего и профессионального назначения, в том числе включающее в себя следующее ПО:
  - Eclipse IDE for Java EE Developers, .NET Framework JDK 8,
  - Microsoft SQL Server Express Edition, Microsoft Visio Professional,
  - Microsoft Visual Studio, MySQL Installer for Windows, NetBeans,
  - SQL Server Management Studio, Microsoft SQL Server Java Connector,
  - Android Studio, IntelliJ IDEA.

#### **3.2. Информационное обеспечение реализации программы**

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендуемых для использования в образовательном процессе

##### **3.2.1. Печатные издания**

1. Семакин И.Г., Шестаков А.П. Основы алгоритмизации и программирования. –М.: ОИЦ «Академия», 2016

#### 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «ОП.04.ОСНОВЫ АЛГОРИТМИЗАЦИИ И ПРОГРАММИРОВАНИЯ»

Результаты обучения	Критерии оценки	Формы и методы оценки
<p><b>Перечень умений, осваиваемых в рамках дисциплины:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Разрабатывать алгоритмы для конкретных задач.</li> <li>• Использовать программы для графического отображения алгоритмов.</li> <li>• Определять сложность работы алгоритмов.</li> <li>• Работать в среде программирования.</li> <li>• Реализовывать построенные алгоритмы в виде программ на конкретном языке программирования.</li> <li>• Оформлять код программы в соответствии со стандартом кодирования.</li> <li>• Выполнять проверку, отладку кода программы.</li> </ul> <p><b>Перечень знаний, осваиваемых в рамках дисциплины:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Понятие алгоритмизации, свойства алгоритмов, общие принципы построения алгоритмов, основные алгоритмические конструкции.</li> <li>• Эволюцию языков программирования, их классификацию, понятие системы программирования.</li> <li>• Основные элементы языка, структуру программы, операторы и операции, управляющие структуры, структуры данных, файлы, классы памяти.</li> <li>• Подпрограммы, составление библиотек подпрограмм</li> </ul> <p>Объектно-ориентированную модель программирования, основные принципы объектно-ориентированного программирования на примере алгоритмического языка: понятие классов и объектов, их свойств и методов, инкапсуляция и полиморфизма, наследования и переопределения.</p>	<p>«Отлично» - теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, умения сформированы, все предусмотренные программой учебные задания выполнены, качество их выполнения оценено высоко.</p> <p>«Хорошо» - теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, некоторые умения сформированы недостаточно, все предусмотренные программой учебные задания выполнены, некоторые виды заданий выполнены с ошибками.</p> <p>«Удовлетворительно» - теоретическое содержание курса освоено частично, но пробелы не носят существенного характера, необходимые умения работы с освоенным материалом в основном сформированы, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий выполнено, некоторые из выполненных заданий содержат ошибки.</p> <p>«Неудовлетворительно» - теоретическое содержание курса не освоено, необходимые умения не сформированы, выполненные учебные задания содержат грубые ошибки.</p>	<p><b>Примеры форм и методов контроля и оценки</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Компьютерное тестирование на знание терминологии по теме;</li> <li>• Тестирование....</li> <li>• Контрольная работа ....</li> <li>• Самостоятельная работа.</li> <li>• Защита реферата....</li> <li>• Семинар</li> <li>• Защита курсовой работы (проекта)</li> <li>• Выполнение проекта;</li> <li>• Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента)</li> <li>• Оценка выполнения практического задания(работы)</li> <li>• Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией...</li> <li>• Решение ситуационной задачи....</li> </ul>