

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Косенок Сергей Михайлович
Должность: ректор
Дата подписания: 15.06.2026 11:06:59
Уникальный программный ключ:
e3a68f3eaa1e62674b54f4998099d3d6bfdcf836

Бюджетное учреждение высшего образования
Ханты-Мансийского автономного округа-Югры
"Сургутский государственный университет"

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по УМР

Е.В. Коновалова

11 июня 2026 г., протокол УМС №5

МОДУЛЬ ДИСЦИПЛИН ПРОФИЛЬНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

Объектно-ориентированное программирование

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Прикладной математики**

Учебный план b010302-ТехнолПрог-26-3.plx
01.03.02 ПРИКЛАДНАЯ МАТЕМАТИКА И ИНФОРМАТИКА
Направленность (профиль): Технологии программирования и анализ данных

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **4 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 144
в том числе:
аудиторные занятия 64
самостоятельная работа 53
часов на контроль 27

Виды контроля в семестрах:
экзамен 5
контрольная работа 5

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	5 (3.1)		Итого	
	уп	рп		
Неделя	17 2/6			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Лекции	32	32	32	32
Лабораторные	32	32	32	32
Итого ауд.	64	64	64	64
Контактная работа	64	64	64	64
Сам. работа	53	53	53	53
Часы на контроль	27	27	27	27
Итого	144	144	144	144

Программу составил(и):

к.ф.-м.н., Доцент, Ряховский А.В.

Рабочая программа дисциплины

Объектно-ориентированное программирование

разработана в соответствии с ФГОС:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 01.03.02 Прикладная математика и информатика (приказ Минобрнауки России от 10.01.2018 г. № 9)

составлена на основании учебного плана:

01.03.02 ПРИКЛАДНАЯ МАТЕМАТИКА И ИНФОРМАТИКА

Направленность (профиль): Технологии программирования и анализ данных

утвержденного учебно-методическим советом вуза от 11.06.2026 протокол № 5.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Прикладной математики

Зав. кафедрой к.ф.-м.н., доцент Гореликов А.В.

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1	Формирование у обучающихся знаний об объектно-ориентированных методах и подходах используемых при разработке программного обеспечения с применением средств и инструментов автоматизации процессов документирования, сборки, интеграции, отладки и тестирования в рамках современных интегрированных сред разработки. Формирование у обучающихся умений и навыков применения полученных знаний при разработке программного обеспечения для анализа больших данных.
-----	--

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.01
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Алгоритмы и структуры данных
2.1.2	Учебная практика
2.1.3	Учебная практика, технологическая (проектно-технологическая) практика
2.1.4	Программирование
2.1.5	Операционные системы
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Архитектура информационных систем
2.2.2	Производственная практика
2.2.3	Производственная практика, технологическая (проектно-технологическая) практика
2.2.4	Учебная практика
2.2.5	Учебная практика, научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы)
2.2.6	Методы машинного обучения
2.2.7	СУБД и хранилища данных
2.2.8	Искусственный интеллект
2.2.9	Изобретательская деятельность
2.2.10	Государственная итоговая аттестация
2.2.11	Выполнение и защита выпускной квалификационной работы
2.2.12	Производственная практика
2.2.13	Производственная практика, преддипломная практика
2.2.14	Производственная практика, научно-исследовательская работа
2.2.15	Нефтегазовое дело
2.2.16	Сети ЭВМ
2.2.17	Высокопроизводительные и распределённые вычисления
2.2.18	Визуализация данных
2.2.19	Компьютерная графика
2.2.20	Методы защиты информации
2.2.21	Теория принятия решений
2.2.22	Анализ данных
2.2.23	Разработка программного обеспечения в ОС Linux
2.2.24	Финансовая математика
2.2.25	Математическое моделирование

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**ПК-4.3: Программирует на языках высокого уровня, ориентированных на работу с большими данными****ПК-3.1: Понимает и анализирует методы и средства проектирования компьютерного программного обеспечения**

ПК-3.2: Использует существующие типовые решения и шаблоны проектирования компьютерного программного обеспечения

ПК-2.3: Составляет отчеты по результатам исследований и разработок и оценивает полученные результаты

ПК-3.3: Применяет методы и средства проектирования компьютерного программного обеспечения, структур данных, баз данных, программных интерфейсов

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	Знать:
3.1.1	- методы и подходы объектно-ориентированного программирования используемые при проектировании программного обеспечения на языках высокого уровня.
3.1.2	- основные шаблоны объектно-ориентированного программирования.
3.2	Уметь:
3.2.1	- применять полученные знания при проектировании прикладного программного обеспечения, наравленного на анализ больших данных.
3.2.2	- комментировать программный код для составления отчетов по результатам разработок.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература	Примечание
Раздел 1. Введение						
1.1	Парадигмы программирования, ООП и АД. От С к С++. Функции-члены (методы). Неявный указатель на объект. Защита и зачем она нужна. Понятие конструктора. Классы. Деструкторы. /Лек/	5	2	ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-4.3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Э1 Э2	
1.2	Парадигмы программирования, ООП и АД. От С к С++. Функции-члены (методы). Неявный указатель на объект. Защита и зачем она нужна. Понятие конструктора. Классы. Деструкторы. /Ср/	5	9	ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-4.3 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Э1 Э2	
Раздел 2. Абстрактные типы данных						
2.1	Переопределение символов стандартных операций. Виды конструкторов. Константные методы. Операции работы с динамической памятью. Временные и анонимные объекты. Значения параметров по умолчанию. Описание метода вне класса. Области видимости. Дружественные функции и классы. Статические поля и методы. /Лек/	5	10	ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-4.3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Э1 Э2	
2.2	Переопределение символов стандартных операций. Виды конструкторов. Константные методы. Операции работы с динамической памятью. Временные и анонимные объекты. Значения параметров по умолчанию. Описание метода вне класса. Области видимости. Дружественные функции и классы. Статические поля и методы. /Лаб/	5	8	ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3 ПК-4.3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2Л3.1 Э1 Э2	

2.3	Переопределение символов стандартных операций. Виды конструкторов. Константные методы. Операции работы с динамической памятью. Временные и анонимные объекты. Значения параметров по умолчанию. Описание метода вне класса. Области видимости. Дружественные функции и классы. Статические поля и методы. /Ср/	5	10	ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-4.3 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2Л3.1 Э1 Э2	
2.4	Контрольная работа /Контр.раб./	5	2	ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3 ПК-4.3 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2Л3.1 Э1 Э2	
Раздел 3. Полиморфизм и наследование						
3.1	Наследование и полиморфизм. Виртуальные функции. Чисто виртуальные методы и абстрактные классы. Виртуальность в конструкторах и деструкторах. Виртуальный деструктор. Приватные и защищённые деструкторы. Вызов в обход механизма виртуальности. Операции приведения типа. /Лек/	5	10	ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-4.3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Э1 Э2	
3.2	Наследование и полиморфизм. Виртуальные функции. Чисто виртуальные методы и абстрактные классы. Виртуальность в конструкторах и деструкторах. Виртуальный деструктор. Приватные и защищённые деструкторы. Вызов в обход механизма виртуальности. Операции приведения типа. /Лаб/	5	16	ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3 ПК-4.3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2Л3.1 Э1 Э2	
3.3	Наследование и полиморфизм. Виртуальные функции. Чисто виртуальные методы и абстрактные классы. Виртуальность в конструкторах и деструкторах. Виртуальный деструктор. Приватные и защищённые деструкторы. Вызов в обход механизма виртуальности. Операции приведения типа. /Ср/	5	19	ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-4.3 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2Л3.1 Э1 Э2	
Раздел 4. Шаблоны						
4.1	Шаблоны функций. Шаблоны классов. Специализация шаблонов. Константы в роли параметров шаблона. Основные шаблоны ООП: «Абстрактная фабрика», «Стратегия», «Шаблонный метод», «Наблюдатель», «Фабричный метод», «Итератор». /Лек/	5	10	ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-4.3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Э1 Э2	
4.2	Шаблоны функций. Шаблоны классов. Специализация шаблонов. Константы в роли параметров шаблона. Основные шаблоны ООП: «Абстрактная фабрика», «Стратегия», «Шаблонный метод», «Наблюдатель», «Фабричный метод», «Итератор». /Лаб/	5	8	ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3 ПК-4.3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2Л3.1 Э1 Э2	
4.3	Шаблоны функций. Шаблоны классов. Специализация шаблонов. Константы в роли параметров шаблона. Основные шаблоны ООП: «Абстрактная фабрика», «Стратегия», «Шаблонный метод», «Наблюдатель», «Фабричный метод», «Итератор». /Ср/	5	13	ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-4.3 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2Л3.1 Э1 Э2	

4.4	Экзамен /Экзамен/	5	27	ПК-3.1 ПК-3.2 ПК-3.3 ПК-4.3 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2Л3.1 Э1 Э2	
-----	-------------------	---	----	---------------------------------------	---------------------------------------	--

5. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА

5.1. Оценочные материалы для текущего контроля и промежуточной аттестации

Представлены отдельным документом

5.2. Оценочные материалы для диагностического тестирования

Представлены отдельным документом

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

6.1. Рекомендуемая литература

6.1.1. Основная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
Л1.1	Русанова Я. М., Чердынцева М. И.	С++ как второй язык в обучении приемам и технологиям программирования: учебное пособие	Ростов-на-Дону: Южный федеральный университет, 2010, электронный ресурс	1
Л1.2	Букунов С. В., Букунова О. В.	Основы объектно-ориентированного программирования: Учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2017, электронный ресурс	1

6.1.2. Дополнительная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
Л2.1	Страуструп Б.	Язык программирования С++ для профессионалов	Москва: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2016, электронный ресурс	1
Л2.2	Лисицин Д.В.	Объектно-ориентированное программирование: конспект лекций	Новосибирский государственный технический университет, 2010, электронный ресурс	1

6.1.3. Методические разработки

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
Л3.1	Новиков П.В.	Объектно-ориентированное программирование: Учебно-методическое пособие к лабораторным работам	Вузовское образование, 2017, электронный ресурс	1

6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"

Э1	C++ reference: https://en.cppreference.com/
Э2	METANIT.COM - Сайт о программировании: https://metanit.com/
6.3.1 Перечень программного обеспечения	
6.3.1.1	Свободное программное обеспечение:
6.3.1.2	- Операционная система Linux;
6.3.1.3	- Компилятор g++;
6.3.1.4	- Интегрированная среда разработки VSCode;
6.3.2 Перечень информационных справочных систем	
6.3.2.1	«Национальная электронная библиотека» нэб.рф
6.3.2.2	Гарант-информационно-правовой портал. http://www.garant.ru/
6.3.2.3	КонсультантПлюс – надежная правовая поддержка. http://www.consultant.ru/

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

7.1	Учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа, групповых и индивидуальных консультаций, укомплектованные специализированной мебелью и техническими средствами обучения (доска, экран (стационарный или переносной), проектор (стационарный или переносной)). Учебные аудитории для проведения лабораторных занятий - компьютерный класс, оборудованный техникой (персональные компьютеры, локальная вычислительная сеть с выходом в глобальную сеть Internet и доступом в электронную информационно-образовательную среду организации) из расчета один компьютер на одного обучающегося, с обустроенным рабочим местом преподавателя. Помещения для самостоятельной работы обучающихся, оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечения доступа в электронную информационно-образовательную среду организации.
-----	--