

Nazwa przedmiotu:	<b>PROGRAMOWANIE OBIEKTOWE</b>			
Forma: Laboratorium	Godzin: 20 Semestr: 7 Rok: IV	Forma zaliczenie: zal. na ocenę	ECTS	
Wydział: ZIF	Kierunek: Informatyka i Ekonometria	Tryb: stacjonarny Rodzaj: magisterskie		
Specjalność: Usługi informatyczne				
Tytuł, stopień	Imię i nazwisko lub nazwa katedry	e-mail	telefon	Pok/bud
dr	Maciej Pondel	maciej.pondel@ue.wroc.pl	0713680516	614 Z

### 1. Wymagania wstępne

Projektowanie systemów informatycznych, Bazy danych

### 2. Program przedmiotu

Laboratorium obejmuje zajęcia praktyczne z programowania w języku Java. Przedstawione są tu zagadnienia programowania obiektowego ze wszystkimi jego cechami charakterystycznymi. Zajęcia te mają charakter kursu programowania w Javie, podczas którego studenci poznają praktyczne aspekty wykorzystania języka Java takie jak: obiektowość języka Java, tworzenie aplikacji języka Java, tworzenie appletów języka Java, graficzne możliwości środowiska, tworzenie programów w oparciu o graficzny interfejs użytkownika.

### 3. Metodyka zajęć

Laboratoria towarzyszą wykładom, w trakcie których studenci zapoznawani są z praktycznymi zagadnieniami programowania w języku Java oraz samodzielnie wykonują projekty programistyczne.

### 4. Cel dydaktyczny przedmiotu

Wiadomości: przekazanie zasad programowania obiektowego

Umiejętności: programowania aplikacji wykorzystujących podejście obiektowe

#### Wykaz literatury podstawowej (do 4 pozycji)

1. Barteczko K.: Java od podstaw do technologii. W-wa, Mikom 2004
2. Lis M.: Java - ćwiczenia praktyczne. Helion, Gliwice 2006
3. Schildt H.: Java 2: kurs podstawowy. Edition, Kraków 2002
4. Wierzbicki M.: Java - programowanie obiektowe. Helion, Gliwice 2006

#### Wykaz literatury uzupełniającej (do 4 pozycji)

1. Schmuller J.: ULM dla każdego. Helion, Gliwice 2003