

АНОТАЦІЯ ДИСЦИПЛІНИ

«КРОС-ПЛАТФОРМНЕ ПРОГРАМУВАННЯ»

Рівень вищої освіти – перший (бакалаврський)
Спеціальність – 121 Інженерія програмного забезпечення
Галузь знань – 12 Інформаційні технології

I. Мета та зміст навчальної дисципліни

Дисципліна «Крос-платформне програмування» є теоретичною та практичною основою сукупності знань та вмінь, що формують профіль спеціаліста в області розробки крос-платформного програмного забезпечення. Зокрема, дисципліна покликана сформуванню у студентів компетентності, необхідні для ефективного використання мови Java при розробці крос-платформного прикладного програмного забезпечення, веб-застосунків, розв'язування практичних обчислювальних задач на комп'ютері.

Мета дисципліни — є вивчення сучасних технологій програмування для різних архітектур і платформ, теоретична і практична підготовка фахівців у галузі сучасних технологій програмування на рівні професійних вимог за напрямом.

Предметом дисципліни «Крос-платформне програмування» є методи та засоби кросплатформного програмування

Основні завдання вивчення дисципліни: сформувати знання та отримати практичні навички про кросплатформне програмування; отримати уяву про характер і роль кросплатформного програмування у сучасному світі; набути навичок та отримати досвід по створенню програмних застосунків, що є кросплатформними.

II. Перелік знань і умінь, яких набуде студент після опанування даної дисципліни:

Програмні результати навчання:

Застосовувати на практиці інструментальні програмні засоби доменного аналізу, проектування, тестування, візуалізації, вимірювань та документування програмного забезпечення;

Вміти застосовувати методи компонентної розробки програмного забезпечення, виділяючи інтерфейси і реалізації та взаємодію між модулями, підсистемами і компонентами;

Вміти розробляти людино-машинний інтерфейс

Перелік компетентностей, яких набуде студент після опанування даної дисципліни:

Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу; - здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово.

Здатність розробляти архітектури, модулі та компоненти програмних систем

Здатність накопичувати, обробляти та систематизувати професійні знання щодо створення і супроводження програмного забезпечення та визнання важливості навчання протягом всього життя.

III. Зміст дисципліни, що пропонується для вивчення студентами за модулями та темами

Тема 1. Крос-платформна розробка додатків.

Тема 2. Елементи в Xamarin і їх властивості.

Тема 3. Робота з зображеннями.

Тема 4. Робота з таблицями.

Тема 5. Контейнери.

Тема 6. Прив'язка даних.
Тема 7. Навігація.
Тема 8. Робота з файлами.

ПОГОДЖЕНО

Гарант освітньо-професійної програми
«Інженерія програмного забезпечення»
першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
завідувач кафедри КТМ, д.т.н., професор



(підпис)

Ніконов О.Я.