

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Беспалов Владимир Александрович

Должность: Ректор МИЭТ

Дата подписания: 01.09.2023 14:18:20

Уникальный программный ключ:

ef5a4fe6ed0ffdf7f1a49d6ad1b49464dc1bf7354f736d7608f9bce082b0d602

Аннотация рабочей программы дисциплины

«Кроссплатформенная разработка ПО»

Направление подготовки 09.04.01 «Информатика и вычислительная техника»

Направленность (профиль) - «Лингвистические средства САПР сверхбольших интегральных схем и систем на кристалле»

Уровень образования - магистратура

Форма обучения - очная

1. Цели и задачи дисциплины

Целью дисциплины является знакомство с современными библиотеками для языка программирования C++ для разработки приложений с графическим интерфейсом пользователя для различных операционных систем.

В задачи модуля входит: знакомство с разработкой ПО на уровне API Windows и XWS; о с библиотекой wxWidgets; с библиотекой Qt.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина входит в часть, формируемую участниками образовательных отношений Блока 1 «Дисциплины (модули)» образовательной программы.

Входные требования к дисциплине: - изучение дисциплины базируется на следующих ранее изучаемых дисциплинах: «Дискретная математика», «Информатика», «Основы объектно-ориентированного программирования», «Теория алгоритмов», «Программные средства САПР». Для успешного освоения дисциплины наиболее важными являются следующие разделы этих дисциплин: обработка файловых структур данных, объектно-ориентированное программирование, разработка приложений с графическим интерфейсом пользователя.

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать основные принципы эффективной разработки графического интерфейса пользователя под различные платформы, современные методы и средства разработки программного обеспечения, способы организации проектных данных.

Уметь разрабатывать интерфейсные решения с учетом требований к платформам; выбирать средства разработки, оценивать сложность проектов, планировать ресурсы, контролировать сроки выполнения и оценивать качество полученного результата.

Иметь опыт работы с современными кроссплатформенными библиотеками для разработки программ с графическим интерфейсом пользователя; разработки и компиляции кроссплатформенного программного кода под различные операционные системы.

3. Краткое содержание дисциплины

Дисциплина включает два модуля:

1. Программирование с использованием нативных библиотек;
2. Программирование с использованием кроссплатформенных библиотек

Разработчик:

Доцент кафедры ПКИМС, к.т.н.

/Д.А. Булах/