

ИКОНОМИЧЕСКИ УНИВЕРСИТЕТ - ВАРНА
ФАКУЛТЕТ „ИНФОРМАТИКА“
КАТЕДРА „ИНФОРМАТИКА“

УТВЪРЖДАВАМ:

Ректор:

(Проф. д-р Пл. Илиев)

У Ч Е Б Н А П Р О Г Р А М А

ПО ДИСЦИПЛИНАТА: “ПРОГРАМИРАНЕ И СТРУКТУРИ ОТ ДАННИ”;

ЗА СПЕЦ: „Мобилни и уеб технологии“; ОКС „бакалавър“

КУРС НА ОБУЧЕНИЕ: 2; СЕМЕСТЪР: 4;

ОБЩА СТУДЕНТСКА ЗАЕТОСТ: 270 ч.; в т.ч. аудиторна 75 ч.

КРЕДИТИ: 9

РАЗПРЕДЕЛЕНИЕ НА СТУДЕНТСКАТА ЗАЕТОСТ СЪГЛАСНО УЧЕБНИЯ ПЛАН

<i>ВИД УЧЕБНИ ЗАНЯТИЯ</i>	<i>ОБЩО(часове)</i>	<i>СЕДМИЧНА НАТОВАРЕНОСТ (часове)</i>
АУДИТОРНА ЗАЕТОСТ:		
т. ч.		
• ЛЕКЦИИ	30	2
• УПРАЖНЕНИЯ (семинарни занятия/ лабораторни упражнения)	45	3
ИЗВЪНАУДИТОРНА ЗАЕТОСТ	195	-

Изготвили програмата:

1.
(проф. д-р Владимир Сълов)

2.
(ас. Мария Армянова)

Ръководител катедра:
„Информатика“ (проф. д-р Владимир Сълов)

I. АНОТАЦИЯ

Дисциплината има за цел да даде на студентите базови познания и умения за програмирането на структурите от данни, използването на съвременни програмни технологии и платформи за тяхното реализиране. Основната задача е да се изградят умения за разработването на добри програмни решения на практически проблеми, за реализирането на решения, основани на най-подходящите структури от данни, методи, техники и алгоритми за създаването и обработката им.

Като основен език и среда за програмиране на структурите от данни и алгоритмите за тяхната обработка се използват C# и MS Visual Studio. Дисциплината завършва с разработването и защитата на индивидуален курсов проект, който е прототип на част от програмна система.

Очакван резултат: придобиване на знания за основните механизми за програмиране на алгоритмите за обработка на структурите от данни; изграждане на умения за тяхното практическо прилагане при разработване на програмни системи. Получените знания са необходими по-нататък за програмиране на приложения, ориентирани към бази от данни, разработване на високо интерактивни графични приложения, проектиране на системи и т.н.

II. ТЕМАТИЧНО СЪДЪРЖАНИЕ

No. по ред	НАИМЕНОВАНИЕ НА ТЕМИТЕ И ПОДТЕМИТЕ	БРОЙ ЧАСОВЕ		
		Л	СЗ	ЛУ
ТЕМА 1. ВЪВЕДЕНИЕ В ЕЗИКА C#		7		12
1.1	Технологии, използвани при програмирането. Основни понятия и концепции - типове, променливи, оператори, изрази, вход и изход от конзолата, условни конструкции, цикли, обработка на изключения.	1		1
1.2	Достъп и обработка на масиви и символни низове. Регулярни изрази.	1		2
1.3	Работа с методи. Механизми за съхраняване на структурите от данни методи. Средства на ГПИ за представяне на структурите от данни	1		3
1.4	Схеми за рекурсивни изчисления. Рекурсивно обхождане и търсене. Области на приложение	2		3
1.5	Достъп и обработка на записи/структури и текстови файлове	2		3
ТЕМА 2. ВЪВЕДЕНИЕ В АЛГОРИТМИТЕ		3		3
2.1	Програмни алгоритми: същност, методи и техники за представяне, алгоритмични управляващи конструкции	1		1
2.2	Методи и техники за разработка на алгоритми	1		1
2.3	Базови програмни конструкции за реализиране на алгоритмите. Структура на главната програма	1		1
ТЕМА 3. СТРУКТУРИ ОТ ДАННИ. КЛАСИФИКАЦИЯ НА СТРУКТУРИТЕ ОТ ДАННИ		14		21
3.1	Основни характеристики на структури от данни. Програмни средства за специфициране и реализиране на абстрактните структури от данни	1		1
3.2	Списъци. Видове списъци - линейни свързани, циклични, двусвързани, мултисписъци. Стандартни списъци	3		4

3.3	Стекове и опашки. Дефиниции и основни операции, реализации. Области на приложение. Обобщени опашки. Стандартни стекове и опашки	2		4
3.4	Дървовидни структури. Основни концепции и операции. Двоични дървета – изграждане, търсене и обработка	3		4
3.5	Символни таблици/речници, множества. Дефиниции и основни операции	2		4
3.6	Структура граф. Дефиниции и основни операции, реализации. Области на приложение	3		4
ТЕМА 4. ВИДОВЕ АЛГОРИТМИ		6		9
		Общо:	30	45

III. ФОРМИ НА КОНТРОЛ:

№. по ред	ВИД И ФОРМА НА КОНТРОЛА	Брой	ИАЗ ч.
1.	Семестриален (текущ) контрол		
1.1.	Курсов проект	1	60
1.2.	Тест	1	40
1.3.	Контролна работа (самостоятелно разработване на програма)	1	40
Общо за семестриален контрол:		3	140
2.	Сесиен (краен) контрол		
2.1.	Изпит (тест)	1	25
2.2.	Практическа задача (разработване на програма)	1	30
Общо за сесиен контрол:		2	55
Общо за всички форми на контрол:		5	195

IV. ЛИТЕРАТУРА

ЗАДЪЛЖИТЕЛНА (ОСНОВНА) ЛИТЕРАТУРА:

1. Наков, Св., В. Колев и др. Въведение в програмирането със C#. Телерик, 2011.
3. Albahari, J., B. Albahari. C# 4.0 in a Nutshell. Fourth Edition. O'Reilly, 2010.

ПРЕПОРЪЧИТЕЛНА (ДОПЪЛНИТЕЛНА) ЛИТЕРАТУРА:

1. Азълов, П., Златарова, Ф. C++ в примери, задачи и приложения, Просвета, 2011.
2. Василев, А. C++ в примери и задачи, Асеновци, 2015.
3. Тодорова, М. Структури от данни и програмиране на C++, Сиела, 2012.
4. Laskov, L. Programming in C++: Examples and solutions - Part One, НБУ, 2016.