

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

Приета от ФС (протокол №15 / 28.01.2021 г.)

Приета от КС (протокол №4 / 30.11.2020 г.)

УТВЪРЖДАВАМ:

Декан:

(проф. д-р Владимир Сълов)

У Ч Е Б Н А П Р О Г Р А М А

ПО ДИСЦИПЛИНАТА: “ВИЗУАЛНО ПРОГРАМИРАНЕ С JAVA”;

ЗА СПЕЦ: „Дигитални технологии в бизнеса“; ОКС „бакалавър“

КУРС НА ОБУЧЕНИЕ: 4; СЕМЕСТЪР: 8;

ОБЩА СТУДЕНТСКА ЗАЕТОСТ: 150 ч.; в т.ч. аудиторна 60 ч.

КРЕДИТИ: 5

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)	30	2
ИЗВЪНАУДИТОРНА ЗАЕТОСТ	90	-

Изготвили програмата:

1.
(доц. д-р Павел Петров)

2.
(гл. ас. д-р Борис Банков)

Ръководител катедра:
„Информатика“ (проф. д-р Юлиан Василев)

I. АНОТАЦИЯ

В дисциплината "Визуално програмиране с Java" се изучават основните принципи на програмирането с езика Java и работата с визуалните среди за програмиране. Студентите трябва да придобият знания за структурата на Java програмите, синтаксиса на езика, основните Java класове, както и да придобият умения за създаване на приложения с графичен потребителски интерфейс.

Като краен резултат от дисциплината, студентите трябва да получат и усвоят теоретични и практически знания за създаването на платформено-независими приложения, решаващи широк кръг от приложни задачи. Знанията и уменията могат да се разширят в направление за създаване на приложения не само за персонални компютри, но и за джобни компютри, мобилни телефони и др.

Използват се базови знания от изучаваните преди това дисциплини по програмиране.

II. ТЕМАТИЧНО СЪДЪРЖАНИЕ

No. по ред	НАИМЕНОВАНИЕ НА ТЕМИТЕ И ПОДТЕМИТЕ	БРОЙ ЧАСОВЕ		
		Л	СЗ	ЛУ
1	Въведение в Java. Обща характеристика. Структура на програма.	2	2	
2	Класове. Обекти. Интерфейс.	2	2	
3	Интегрирани среди за разработване на приложения. Програмни библиотеки.	2	2	
4	Организация на вход и изход с конзолата. Работа с файлове.	4	4	
5	Графичен потребителски интерфейс. Основни визуални компоненти. Swing компоненти.	6	6	
6	Управление разположението на визуални компоненти (Layout Management). Събитие (Event). Обработка на събитие (Listener). Изключение (Exception). Обработка на изключения. Създаване на собствени типове изключения.	2	2	
7	Контроли. Концепция MVC.	2	2	
8	Персистентност със СУРБД и NoSQL системи.	8	8	
9	Нишки. Асинхронно изпълнение. Синхронизация. Състояния.	2	2	
	Общо:	30	30	

III. ФОРМИ НА КОНТРОЛ:

No. по ред	ВИД И ФОРМА НА КОНТРОЛА	Брой	ИАЗ ч.
1.	Семестриален (текущ) контрол		
1.1.	Контролна работа – практическо задание	2	20
1.2.	Разработване и защита на курсова работа по избрана тема	1	20
	Общо за семестриален контрол:	3	40
2.	Сесиен (краен) контрол		
2.1.	Изпит - тест с отворени и затворени въпроси	1	50
	Общо за сесиен контрол:	1	50
	Общо за всички форми на контрол:	5	90

IV. ЛИТЕРАТУРА

ЗАДЪЛЖИТЕЛНА (ОСНОВНА) ЛИТЕРАТУРА:

1. Василев, А. Java за всички. Велико Търново: Асеновци, 2020. **(B77438)** - сигнатура на книга, налична в университетската библиотека)
2. Bloch, J. Effective Java. Boston: Addison-Wesley, 2018. **(B77072)**
3. Java Software, <https://www.oracle.com/java/>
4. Apache NetBeans IDE, <https://netbeans.org/>

ПРЕПОРЪЧИТЕЛНА (ДОПЪЛНИТЕЛНА) ЛИТЕРАТУРА:

1. Василев, А. Програмиране с Java SE 10 - основи на езика в примери. София: Асеновци, 2018.
2. Лонг, Д., Бастани, К. Java в облака. София: 2019. **(B77230)**
3. Sage, K. Concise Guide to Object-Oriented Programming. An Accessible Approach Using Java. Cham: Springer, 2019. **(B77073)**
4. <http://www.eclipse.org/>