

**Аннотация к рабочей программе дисциплины**  
Технологии программирования и разработки прототипов ИСУ

**Направление подготовки:** 09.03.01 Информатика и вычислительная техника.

**Направленность (профиль):** Информационные системы управления бизнес-процессами.

**Квалификация выпускника:** бакалавр.

**Цель освоения дисциплины:** Целью освоения дисциплины является изучение объектно-ориентированной технологии разработки информационных систем управления бизнес-процессами.

**Объем дисциплины:** 6 зачетных единиц, 216 часов.

**Семестр:** 3.

**Краткое содержание основных разделов дисциплины:**

№ п/п	Основные разделы	Краткое содержание разделов дисциплины
1	Классы и объекты	Принципы ООП. Классы. Поля. Методы. Конструкторы. Свойства. Типы значений и ссылочные типы. Модификаторы доступа. Передача параметров по ссылке и значению. Выходные параметры. Использование в методе переменного количества параметров. Модификатор static. Статический конструктор. Статический класс.
2	Полиморфизм и наследование	Перегрузка методов. Перегрузка конструкторов. Вызов перегруженного конструктора с помощью this. Перегрузка двуместных операторов. Перегрузка одноместных операторов. Перегрузка двуместного оператора сложения. Перегрузка операторов отношений. Доступ к членам базового класса из класса-наследника. Конструкторы и наследование. Порядок вызова конструкторов.
3	Шаблоны проектирования	Порождающие шаблоны: «Прототип», «Одиночка». Структурные шаблоны: «Фасад», «Приспособленец», «Заместитель». Поведенческие шаблоны: «Итератор», «Интерпретатор», «Посредник».

**Форма промежуточной аттестации:** экзамен