

СТЕРЛИТАМАКСКИЙ ФИЛИАЛ  
ФЕДЕРАЛЬНОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО БЮДЖЕТНОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО  
УЧРЕЖДЕНИЯ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«БАШКИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Факультет  
Кафедра

*Математики и информационных технологий*  
*Прикладной информатики и программирования*

**Аннотация рабочей программы дисциплины (модуля)**

дисциплина

***Б1.В.ДВ.03.01 Сетевые языки программирования***

часть, формируемая участниками образовательных отношений

Направление

***10.03.01***

код

***Информационная безопасность***

наименование направления

Программа

***Безопасность компьютерных систем (по отрасли или в сфере профессиональной деятельности)***

Форма обучения

***Очно-заочная***

Для поступивших на обучение в  
***2021 г.***

Стерлитамак 2022

**1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с установленными в образовательной программе индикаторами достижения компетенций**

<b>Формируемая компетенция (с указанием кода)</b>	<b>Код и наименование индикатора достижения компетенции</b>	<b>Результаты обучения по дисциплине (модулю)</b>
ПК-3. Способен владеть информацией о направлениях развития компьютеров с традиционной (нетрадиционной) архитектурой, о тенденциях развития функций и архитектур проблемно-ориентированных программных систем и комплексов	ПК-3.1. Знания	Обучающийся должен знать: назначение, функции и структуру операционной системы (ОС), классификацию компьютерных систем, особенности ОС для различных классов компьютерных систем; архитектуру, алгоритмы и методы, применяемые при разработке операционных систем; понятие ресурса, виды ресурсов, управление ресурсами; основные принципы реализации пользовательского интерфейса.
	ПК-3.2. Умения	Обучающийся должен уметь: применять полученные знания при решении практических задач профессиональной деятельности; использовать язык программирования для получения отдельных сведений об операционной системе и для настройки ее отдельных параметров; применять известные методы для решения технических вопросов в области внедрения и сопровождения операционных систем в ИС.
	ПК-3.3. Владение	Обучающийся должен владеть: основными приемами и программами-утилитами для настройки параметров операционных систем; навыками решения практических задач с использованием возможностей конкретной ОС и языков программирования; практическими навыками решения конкретных технических вопросов в области внедрения и сопровождения операционных систем в ИС.

## 2. Цели и место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Цели изучения дисциплины:

Дисциплина реализуется в рамках вариативной части.

Для освоения дисциплины необходимы компетенции, сформированные в рамках изучения следующих дисциплин: "Современные компьютерные технологии", "Языки программирования и методы трансляции".

К началу изучения дисциплины студент должен владеть навыками работы на персональном компьютере, знанием основных методов хранения и переработки информации в его устройствах, а также умением писать программы на языках программирования Pascal и C++.

На очной форме обучения дисциплина изучается на 2 курсе в 3 семестре, на очно-заочной форме – на 2 курсе в 4 семестре.

Дисциплина изучается на 4 курсе в 7 семестре

## 3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 3 зач. ед., 108 акад. ч.

Объем дисциплины	Всего часов
	Очно-заочная обучения
Общая трудоемкость дисциплины	108
Учебных часов на контактную работу с преподавателем:	
лекций	16
практических (семинарских)	32
другие формы контактной работы (ФКР)	0,2
Учебных часов на контроль (включая часы подготовки):	
зачет	
Учебных часов на самостоятельную работу обучающихся (СР)	59,8

Формы контроля	Семестры
зачет	7

## 4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий

### 4.1. Разделы дисциплины и трудоемкость по видам учебных занятий (в академических часах)

№ п/п	Наименование раздела / темы дисциплины	Виды учебных занятий, включая самостоятельную работу обучающихся и трудоемкость (в часах)			
		Контактная работа с преподавателем			СР
		Лек	Пр/Сем	Лаб	
2.2	Программирование и использование Java-апплетов	4	8	0	19,8
2.1	Введение в сетевой язык	4	8	0	20

	программирования Java				
<b>2</b>	<b>Модуль 2</b>	<b>8</b>	<b>16</b>	<b>0</b>	<b>39,8</b>
1.2	Программирование событий. Работа с элементами HTML-форм	4	8	0	10
1.1	Введение в язык гипертекстовой разметки HTML и язык JavaScript	4	8	0	10
<b>1</b>	<b>Модуль 1</b>	<b>8</b>	<b>16</b>	<b>0</b>	<b>20</b>
	<b>Итого</b>	<b>16</b>	<b>32</b>	<b>0</b>	<b>59,8</b>

#### 4.2. Содержание дисциплины, структурированное по разделам (темам)

Курс практических/семинарских занятий

№	Наименование раздела / темы дисциплины	Содержание
2.2	Программирование и использование Java-апплетов	Обучение практическим навыкам разработки Java-апплетов и подключения их к HTML- страницам.
2.1	Введение в сетевой язык программирования Java	Обучение практическим навыкам написания программ на языке Java для решения задач, связанных с реализацией структур ветвления и циклов.
<b>2</b>	<b>Модуль 2</b>	
1.2	Программирование событий. Работа с элементами HTML-форм	Обучение практическим навыкам создания скриптов и программирования событий на языке JavaScript.
1.1	Введение в язык гипертекстовой разметки HTML и язык JavaScript	Обучение практическим навыкам создания Web-страниц с использованием языков HTML и JavaScript.
<b>1</b>	<b>Модуль 1</b>	

Курс лекционных занятий

№	Наименование раздела / темы дисциплины	Содержание
2.2	Программирование и использование Java-апплетов	Определение апплета. Обязательные и необязательные параметры Java- апплетов. Невидимые апплеты.
2.1	Введение в сетевой язык программирования Java	История Java и JDK. Содержимое JDK. Первая программа на языке Java. Стилль Code Conventions. Комментарии в Java. Константы и управляющие символы. Примитивные и ссылочные типы данных. Логические операции и операции над целыми типами. Приоритет операций. Условный оператор и операторы цикла. Ввод данных в Java.
<b>2</b>	<b>Модуль 2</b>	
1.2	Программирование событий. Работа с элементами HTML-форм	Понятие события. События мыши и клавиатуры. Стандартные элементы управления HTML-формы: текстовое поле и поле для ввода пароля, кнопки, списки, флажки, переключатели и пр. Получение данных из элементов HTML-формы. Создание HTML-формы регистрации пользователя.
1.1	Введение в язык	Язык гипертекстовой разметки HTML: базовые элементы

	гипертекстовой разметки HTML и язык JavaScript	и теги. Работа с изображениями и списками. HTML-теги для работы с таблицами. Основы каскадных таблиц стилей CSS. Текстовые и визуальные HTML-редакторы (HomeSite, Dreamweaver, FrontPage и др.). Основные понятия, типы данных и переменные JavaScript. Базовые операторы и их приоритет. Условные операторы и операторы циклов: if...else, switch, for, while, do...while и др. Команды управления циклом. Пользовательские функции.
<b>1</b>	<b>Модуль 1</b>	