

A TANTÁRGY ADATLAPJA

1. A képzési program adatai

1.1 Felsőoktatási intézmény	Babeş-Bolyai Tudományegyetem
1.2 Kar	Matematika és Informatika
1.3 Intézet	Magyar Matematika és Informatika
1.4 Szakterület	informatika
1.5 Képzési szint	alap
1.6 Szak / Képesítés	Informatika

2. A tantárgy adatai

2.1 A tantárgy neve (hu)	Objektumorientált programozás						
(en)	Object-oriented programming						
(ro)	Programare orientată obiect						
2.2 Az előadásért felelős tanár neve	Darvay Zsolt						
2.3 A szemináriumért felelős tanár neve	Darvay Zsolt						
2.4 Tanulmányi év	1	2.5 Félév	2	2.6. Értékelés módja	vizsga	2.7 Tantárgy típusa	kötelező – szak
2.8 A tantárgy kódja	MLM5006						

3. Teljes becsült idő (az oktatási tevékenység féléves óraszama)

3.1 Heti óraszám	5	melyből: 3.2 előadás	2	3.3 szeminárium / labor	3
3.4 Tantervben szereplő össz-óraszám	70	melyből: 3.5 előadás	28	3.6 szeminárium / labor	42
A tanulmányi idő elosztása:					óra
A tankönyv, a jegyzet, a szakirodalom vagy saját jegyzetek tanulmányozása					42
Könyvtárban, elektronikus adatbázisokban vagy terepen való további tájékozódás					9
Szemináriumok / laborok, házi feladatok, portofóliók, referátumok, esszék kidolgozása					42
Egyéni készségfejlesztés (tutorálás)					8
Vizsgák					4
Más tevékenységek:					
3.7 Egyéni munka össz-óraszama					105
3.8 A félév össz-óraszama					175
3.9 Kreditszám					7

4. Előfeltételek (ha vannak)

4.1 Tantervi	<ul style="list-style-type: none"> Nincs.
4.2 Kompetenciabeli	<ul style="list-style-type: none"> A C programozási nyelv ismerete.

5. Feltételek (ha vannak)

5.1 Az előadás lebonyolításának feltételei	<ul style="list-style-type: none"> Táblával és videoprojektorral felszerelt előadóterem.
--	---

5.2 A szeminárium / labor lebonyolításának feltételei	<ul style="list-style-type: none"> • Számítógépes terem, C++.
---	--

6. Elsajátítandó jellemző kompetenciák

Szakmai kompetenciák	<p>C1.1 A programozási paradigmák és a specifikus nyelvi mechanizmusok megfelelő leírása, valamint a szemantikai és a szintaktikai vonatkozások közötti különbség meghatározása</p> <p>C1.2 A meglévő szoftveralkalmazások magyarázata absztrakciós szintek szerint (architektúra, csomagok, osztályok, metódusok) az alapismeretek használatával</p> <p>C1.3 Megfelelő forráskód fejlesztése egy ismert programozási nyelvben és a komponensek egységes tesztelése adott tervezési specifikáció alapján</p> <p>C1.4. Alkalmazások tesztelése adott tesztelési terv alapján</p> <p>C1.5 A programegységek fejlesztése és a kapcsolódó dokumentáció megvalósítása</p>
Transzverzális kompetenciák	<p>CT1 A szervezett és hatékony munka szabályainak, a didaktikai-tudományos területhez való felelősségteljes hozzáállás alkalmazása a saját potenciál kreatív értékesítéséhez, a szakmai etika alapelveinek és normáinak tiszteletben tartásával.</p> <p>CT3 Hatékony módszerek és technikák használata tanulásra, információszerzésre, kutatásra és a tudásszerzési kapacitások fejlesztésére, egy dinamikus társadalom igényeinek való megfelelésre, román és egy nemzetközi nyelven történő kommunikációra.</p>

7. A tantárgy célkitűzései (az elsajátítandó jellemző kompetenciák alapján)

7.1 A tantárgy általános célkitűzése	<ul style="list-style-type: none"> • Az objektumorientált programozás alapvető fogalmainak és elveinek elsajátítása.
7.2 A tantárgy sajátos célkitűzései	<ul style="list-style-type: none"> • A C++ programozási nyelv alapjainak megtanulása. • A hagyományos és az objektumorientált tervezés közötti különbségek felismerése. • Az öröklés, a polimorfizmus, a dinamikus kötés és a sablonok használatának a megértése, újrafelhasználható kód fejlesztése érdekében. • Különböző alkalmazások fejlesztése objektumorientált programozással. • A szabványos könyvtár adatszerkezeteinek és algoritmusainak felhasználása. • Mások által megírt osztályok felhasználása egy adott feladat megoldására.

8. A tantárgy tartalma

8.1 Előadás	Didaktikai módszerek	Megjegyzések
<p>1. A C++ nyelv alapelemei.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lexikális egységek. Operátorok. Konverzió. - Adattípusok. Változók. Állandók. - Változók láthatósága és élettartama. - Névterek. 	Előadás, párbeszéd, problematizálás, tanári magyarázat	
<p>2. Utasítások és C++ függvények.</p> <ul style="list-style-type: none"> - C++ utasítások. - Függvénydeklaráció és definíció a C++-ban. - Függvények túlterhelése. 	Előadás, párbeszéd, problematizálás, tanári magyarázat	

- Inline függvények.		
3. Az alaptípusoknál összetettebb típusok és a dinamikus memóriakiosztás a C++-ban. - Tömb és struktúra. - Mutató és referencia típus. - Memóriaterület lefoglalása és felszabadítása. - Függvényekre hivatkozó mutatók és void függvények.	Előadás, párbeszéd, problematizálás, tanári magyarázat	
4. Moduláris programozás C++-ban. - Fejállományok. Könyvtárak. - Absztrakt adattípusok moduláris megvalósítása. - A void típusra hivatkozó mutatók használata az általánosság érdekében.	Előadás, párbeszéd, problematizálás, tanári magyarázat	
5. Objektumorientált programozás C++-ban. - Osztályok és objektumok. - Egy osztály tagjai. Hozzáférésmódosítók. - Konstruktorok és destruktorok - UML osztálydiagramok (tagok, hozzáférés). - Ismeretség és aggregáció megadása UML diagramban	Előadás, párbeszéd, problematizálás, tanári magyarázat	
6. Operátorok túlterhelése. Statikus tagok. Barát függvények és osztályok.	Előadás, párbeszéd, problematizálás, tanári magyarázat	
7. Öröklés - Származtatott osztályok. Egyszeres öröklés. - Helyettesítési elv. - Metódusok felülírása. - Többszörös öröklés. - Osztályok közti specializálási/általánosítási kapcsolat megadása UML-ben.	Előadás, párbeszéd, problematizálás, tanári magyarázat	
8. Polimorfizmus. - Virtuális tagfüggvények. - Dinamikus kötés. - Virtuális öröklés. - Kód újrafelhasználás (öröklés/összetétel). - Konverzió (upcast/downcast).	Előadás, párbeszéd, problematizálás, tanári magyarázat	
9. Objektumorientált tervezés és interfészre alapozott tervezés. - Absztrakt osztály, interfész. - Az interfész megadása UML –ben. - Egy adatszerkezetekből álló könyvtár objektumorientált tervezése.	Előadás, párbeszéd, problematizálás, tanári magyarázat	
10. Bemeneti/kiviteli műveletek. - Adatfolyamok. Bemeneti/kiviteli osztályhierarchiák. - Formátumozott bemenet/kimenet. Módosítók. - Állománykezelés.	Előadás, párbeszéd, problematizálás, tanári magyarázat	
11. Sablonok. - Függvénysablonok. - Osztálysablonok. - Kód újrafelhasználás.	Előadás, párbeszéd, problematizálás, tanári magyarázat	
12. A szabványos C++ könyvtár (STL) - Tárolók és bejárók. - A szabványos könyvtár algoritmusai.	Előadás, párbeszéd, problematizálás, tanári magyarázat	
13. Kivételkezelés. - A kivétel fogalma.	Előadás, párbeszéd, problematizálás,	

- Kivételek kiváltása és kezelése C++-ban.	tanári magyarázat	
14. A Visual C++ fejlesztési környezet. - A grafikus felhasználói felület elemei.	Előadás, párbeszéd, problematizálás, tanári magyarázat	
<p>Könyvészet</p> <p>1. Alexandrescu, Programarea modernă in C++. Programare generică si modele de proiectare aplicate, Editura Teora, 2002.(Könyvtár).</p> <p>2. R. Andonie, I. Garbacea, Algoritmi fundamentali. O perspectiva C++, Editura Libris, Cluj_Napoca, 1995 (Könyvtár).</p> <p>3. Eckel, Thinking in C++, (second edition), vol. 1 & 2, [www.bruceeckel.com]</p> <p>4. Milewski, C++ in Action, [http://www.relisoft.com/book/], 1997.</p> <p>5. L. Negrescu, Limbajul C++, Ed. Albastra,Cluj-Napoca 1996(Könyvtár).</p> <p>6. Vasile Cioban, Zsolt Darvay, Metode evaluate de programare, UBB-Mate_Info, 1999 (Könyvtár).</p> <p>7. M. Frențiu, B. Pârv, Elaborarea programelor. Metode și tehnici moderne, Ed. Promedia, Cluj-Napoca, 1994. (Könyvtár).</p>		
8.2 Szeminárium / Labor	Didaktikai módszerek	Megjegyzések
Sz1. Függvényre hivatkozó mutató. Absztrakt adattípus. Moduláris programozás.	feladat, egyéni munka, párbeszéd	
Sz2. Névtér. Osztály több konstruktorral.	feladat, egyéni munka, párbeszéd	
Sz3. Osztály típusú adattag. Kivételkezelés.	feladat, egyéni munka, párbeszéd	
Sz4. Osztálysablon. Operátor túlterhelés.	feladat, egyéni munka, párbeszéd	
Sz5. Virtuális tagfüggvény. Absztrakt osztály.	feladat, egyéni munka, párbeszéd	
Sz6. Típuskonverzió.	feladat, egyéni munka, párbeszéd	
Sz7. Saját adatszerkezet és hozzá tartozó bejáró megvalósítása.	feladat, egyéni munka, párbeszéd	
L1. Bevezető gyakorlatok a C++ programozási nyelvben.	feladat, egyéni munka, párbeszéd	
L2. Egyszerű C++ feladatok függvényekkel.	feladat, egyéni munka, párbeszéd	
L3. Adatvédelem moduláris programozással a C-ben. Névterek a C++-ban.	feladat, egyéni munka, párbeszéd	
L4. Osztályokra vonatkozó alapvető feladatok. Osztály típusú adattag.	feladat, egyéni munka, párbeszéd	
L5. Feladatok kivételkezeléssel.	feladat, egyéni munka, párbeszéd	
L6. Feladatok osztálysablonokkal és függvénysablonokkal.	feladat, egyéni munka, párbeszéd	
L7. Operátorok túlterhelésére vonatkozó feladatok.	feladat, egyéni munka, párbeszéd	
L8. Adatszerkezetek láncolt megvalósítása. Implicit típuskonverzió.	feladat, egyéni munka, párbeszéd	
L9. Explicit típuskonverzió. Virtuális tagfüggvények.	feladat, egyéni munka, párbeszéd	
L10. Virtuális, illetve absztrakt osztályokkal kapcsolatos feladatok	feladat, egyéni munka, párbeszéd	
L11. Saját adatszerkezet és hozzá kapcsolódó bejáró implementálása.	feladat, egyéni munka, párbeszéd	
L12. Az STL tárolóinak használata.	feladat, egyéni munka, párbeszéd	

L13. Az STL algoritmusainak használata.	feladat, egyéni munka, párbeszéd	
L14. Projektek kiértékelése	feladat, egyéni munka, párbeszéd, gyakorlati projekt	

Könyvészet

1. B. Stroustrup, The C++ Programming Language, Addison Wesley, 1997
<http://public.research.att.com/~bs/3rd.html>.
2. B. Stroustrup: The C++ Programming Language Special Edition, AT&T, 2000.
3. Peter Müller: Introduction to Object-Oriented Programming Using C++, Globewide Network Academy (GNA), www.gnacadey.org/ August 31, 1997
<http://www.zib.de/visual/people/mueller/Course/Tutorial/tutorial.html>
4. Mark J. Sebern: STL Iterator Classes, Version 1.2 (1/4/1998),
<http://www.msos.edu/eecs/ce/courseinfo/stl/iterator.htm>
5. C++ Standard Template Library, <http://www.cppreference.com/cppstl.html>
6. John Copp: C++ Programming Tutorial, <http://cplus.about.com/od/beginnerctutorial/l/blcplustut.htm>
7. B. Parv, A. Vancea, Fundamentele limbajelor de programare, Microinformatica, Cluj-Napoca, 1996 (Könyvtár).

9. A tárgy tartalmának összhangba hozása az episztemikus közösségek képviselői, a szakmai egyesületek és a szakterület reprezentatív munkáltatói elvárásaival.

- A tantárgy tartalma összhangban van a fontosabb egyetemeken oktatott objektumorientált programozásra, illetve C++ programozási nyelvre vonatkozó előadásokkal.

10. Értékelés

Tevékenység típusa	10.1 Értékelési kritériumok	10.2 Értékelési módszerek	10.3 Aránya a végső jegyben
10.4 Előadás	Az elméleti anyag ismerete	Elméleti teszt	40%
10.5 Szeminárium / Labor	Szemináriumi tevékenység	Szemináriumi gyakorlatok	10%
	Laboratóriumi tevékenység	Laboratóriumi gyakorlatok és házi feladatok	15%
	Összetett alkalmazások készítése	Projektek	10%
	A gyakorlati anyag elsajátítása	Gyakorlati vizsga	25%

10.6 A teljesítmény minimumkövetelményei

- A C és C++ programozási nyelvek alapjainak ismerete. A két nyelv közötti különbségek felismerése.
- Az objektumorientált programozásra vonatkozó fogalmak ismerete.
- A C++ objektumorientált lehetőségeinek kihasználása egy adott alkalmazás fejlesztésekor.
- Az elméleti teszten és a gyakorlati vizsgán legalább 50%-ot kell elérni.

Kitöltés dátuma

Előadás felelőse

Szeminárium felelőse

Dr. Darvay Zsolt, adjunktus

Dr. Darvay Zsolt, adjunktus

2018. ápr. 22.

.....

.....

Az intézeti jóváhagyás dátuma

.....

Intézetigazgató

Dr. András Szilárd, egyet. docens

.....