

A TANTÁRGY ADATLAPJA

Objektumorientált programozás

Egyetemi tanév: 2025-2026

1. A képzési program adatai

1.1. Felsőoktatási intézmény	Babeş-Bolyai Tudományegyetem
1.2. Kar	Matematika és Informatika Kar
1.3. Intézet	Magyar Matematika és Informatika Intézet
1.4. Szakterület	Matematika és informatika
1.5. Képzési szint	Alapképzés
1.6. Tanulmányi program / Képesítés	Matematika-Informatika (magyar nyelven)
1.7. Képzési forma	Nappali

2. A tantárgy adatai

2.1. A tantárgy neve		Objektumorientált programozás Object-oriented programming Programare orientată obiect				A tantárgy kódja	MLM5006
2.2. Az előadásért felelős tanár neve			Dr. Darvay Zsolt egyetemi docens				
2.3. A szemináriumért felelős tanár neve			Dr. Darvay Zsolt egyetemi docens				
2.4. Tanulmányi év	1	2.5. Félév	2	2.6. Értékelés módja	V	2.7. Tantárgy típusa	kötelező – szaktárgy

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

3.1. Heti óraszám	5	melyből: 3.2 előadás	2	3.3 szeminárium/labor/projekt	3
3.4. Tantervben szereplő összórászám	70	melyből: 3.5 előadás	28	3.6 szeminárium/labor	42
Az egyéni tanulmányi idő (ET) és az önképzési tevékenységekre (ÖT) szánt idő elosztása:					óra
A tankönyv, a jegyzet, a szakirodalom vagy saját jegyzetek tanulmányozása					35
Könyvtárban, elektronikus adatbázisokban vagy terepen való további tájékozódás					2
Szemináriumok / laborok, házi feladatok, portfóliók, referátumok, esszék kidolgozása					35
Egyéni készségfejlesztés (tutorálás)					2
Vizsgák					6
Más tevékenységek:					
3.7. Egyéni tanulmányi idő (ET) és önképzési tevékenységekre (ÖT) szánt idő összórászám					80
3.8. A félév összórászám					150
3.9. Kreditszám					6

4. Előfeltételek (ha vannak)

4.1. Tantervi	Nincs.
4.2. Kompetenciabeli	A C programozási nyelv ismerete.

5. Feltételek (ha vannak)

5.1. Az előadás lebonyolításának feltételei	Táblával és videoprojektorral felszerelt előadóterem.
5.2. A szeminárium / labor lebonyolításának feltételei	Számítógépes terem, C++.

6. Elsajátítandó jellemző kompetenciák

Szakmai/kulcs-kompetenciák	- C1.1 A programozási paradigmák és a specifikus nyelvi mechanizmusok megfelelő leírása, valamint a szemantikai és a szintaktikai vonatkozások közötti különbség meghatározása. - C1.2 A meglévő szoftveralkalmazások magyarázata absztrakciós szintek szerint (architektúra, csomagok, osztályok, metódusok) az alapismeretek használatával. - C1.3 Megfelelő forráskód fejlesztése egy ismert programozási nyelvben és a komponensek egységes tesztelése adott tervezési specifikáció alapján. - C1.4. Alkalmazások tesztelése adott tesztelési terv alapján. - C1.5 A progamegységek fejlesztése és a kapcsolódó dokumentáció megvalósítása.
Transzverzális kompetenciák	- 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. - 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.

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

7.1 A tantárgy általános célkitűzése	Az objektumorientált programozás alapvető fogalmainak és elveinek elsajátítása.
7.2 A tantárgy sajátos célkitűzései	- 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 adatszerkezetekének és algoritmusainak felhasználása. - Mások által megírt osztályok felhasználása egy adott feladat megoldására.

8. A tantárgy tartalma

8.1 Előadás	Didaktikai módszerek	Megjegyzések
1. A C++ nyelv alapelemei. - Lexikális egységek. Operátorok. Konverzió. - Adattípusok. Változók. Állandók. - Változók láthatósága és élettartama. - Névterek.	Előadás, párbeszéd, problematizálás, tanári magyarázat	
2. Utasítások és C++ függvények. - C++ utasítások. - Függvénydeklaráció és definíció a C++-ban. - Függvények túlterhelése. - Inline függvények.	Előadás, párbeszéd, problematizálás, tanári magyarázat	
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. - Osztállysablonok. - 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. - Kivételek kiváltása és kezelése C++-ban.	Előadás, párbeszéd, problematizálás, tanári magyarázat	
14. A Visual C++ fejlesztési környezet. - A grafikus felhasználói felület elemei.	Előadás, párbeszéd, problematizálás, tanári magyarázat	
Könyvészet 1. A. Alexandrescu, Programarea modernă în C++. Programare generică si modele de proiectare aplicate, Editura Teora, 2002. 2. R. Andonie, I. Garbacea, Algoritmi fundamentali. O perspectiva C++, Editura Libris, Cluj-Napoca, 1995. 3. V. Cioban, Zs. Darvay, Metode evaluate de programare, UBB-Mate_Info, 1999. 4. B. Eckel, Thinking in C++, (second edition), vol. 1 & 2, 2000, 2004. 5. M. Frențiu, B. Pârv, Elaborarea programelor. Metode și tehnici moderne, Ed. Promedia, Cluj-Napoca, 1994. 6. B. Milewski, C++ in Action, 1997. 7. L. Negrescu, Limbajul C++, Ed. Albastra, Cluj-Napoca, 1996.		
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. Parv, A. Vancea, Fundamentele limbajelor de programare, Microinformatica, Cluj-Napoca, 1996. 2. B. Stroustrup, The C++ Programming Language, Addison Wesley, 1997. 3. B. Stroustrup: The C++ Programming Language Special Edition, AT&T, 2000.		

9. Az episztemikus közösségek képviselői, a szakmai egyesületek és a szakterület reprezentatív munkáltatói elvárásainak összhangba hozása a tantárgy tartalmával.

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 előadáson kifejtett tevékenység és 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.			

11. SDG ikonok (Fenntartható fejlődési célok/ Sustainable Development Goals)

Nem alkalmazható.

Kitöltés időpontja:

2025.szept.20.

Előadás felelőse:

Dr. Darvay Zsolt, egyet. docens

.....

Szeminárium felelőse:

Dr. Darvay Zsolt, egyet. docens

.....

Az intézeti jóváhagyás dátuma:

2025.szept.20.

Intézetigazgató:

Dr. András Szilárd, egyet. docens

.....