

Код та назва дисципліни	1-122-4 Додаткові розділи з програмування
Рекомендується для галузі знань ² (спеціальності, освітньої програми)	122 Комп'ютерні науки
Кафедра (зазначати офіційний шифр)	КНІТ
П.І.П. НПП (за можливості)	Єгоров Артем Олександрович
Рівень ВО	1-ий бакалаврський
Курс, семестр (в якому буде викладатись) ³	4-ий курс, парний семестр
Мова викладання	Українська
Пререквізити ⁴ (передумови вивчення дисципліни)	алгоритмізація та програмування, об'єктно-орієнтоване програмування, операційні системи
Що буде вивчатися	Синтаксис мови С#, розробка консольних додатків, та додатків з графічним інтерфейсом на основі Windows Forms
Чому це цікаво/треба вивчати	В даний час розробка кросплатформних додатків є дуже поширеною практикою. С# є одною з популярних мов програмування для створення таких додатків
Чого можна навчитися (результати навчання)	Знати синтаксис мови С#, вміти розробляти консольні додатки, та додатки з графічним інтерфейсом на основі Windows Forms
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	Здатність проектувати та розробляти програмне забезпечення із застосуванням різних парадигм програмування: структурного, об'єктно-орієнтованого, функціонального, логічного, з відповідними моделями, методами та алгоритмами обчислень, структурами даних і механізмами управління. Здатність проектувати дружній людино-машинний інтерфейс інформаційних систем.
Інформаційне забезпечення	Методичні вказівки до виконання лабораторних робіт
Види навчальних занять (лекції, практичні, семінарські, лабораторні заняття тощо)	лекції, лабораторні заняття
Вид семестрового контролю	диференційований залік
Максимальна кількість здобувачів	60