

Код та назва дисципліни	1-122-7 ООП: Патерни проектування
Рекомендується для галузі знань	10 Природничі науки 11 Математика та статистика 12 Інформаційні технології 17 Електроніка, автоматизація та електронні комунікації
Кафедра	Комп'ютерних наук та інформаційних технологій
П.І.П. НПП	Пляка Сергій Миколайович
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс, семестр	3, 4 курс
Мова викладання	Українська
Пререквізити	Алгоритмізація, структури даних та програмування; парадігма об'єктно-орієнтованого програмування; мова програмування C++.
Що буде вивчатися	Будуть досліджувати різні патерни проектування, які використовуються в ООП. Будуть розглянуті такі теми, як singleton, factory, observer, decorator, adapter та інші. Використання патернів проектування в реальних проектах та розробка власних патернів. Практичні роботи будуть виконуватись мовою C++.
Чому це цікаво/треба вивчати	Вивчення патернів проектування є важливим елементом для розробки високоякісного програмного забезпечення. Вони дозволяють розробникам ефективно вирішувати типові задачі та покращувати якість програмного забезпечення.
Чого можна навчитися (результати навчання)	Після вивчення патернів проектування студенти зможуть розуміти, як патерни працюють та як можуть бути використані в програмному забезпеченні. Студенти також зможуть застосовувати ці патерни у власних проектах, щоб покращити їх якість та ефективність. Крім того, студенти зможуть більш ефективно спілкуватися з командою розробників та краще розуміти код, написаний іншими.
Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)	Набуті знання та уміння можна використовувати у різних сферах діяльності, де є потреба у розробці високоякісного програмного забезпечення.
Інформаційне забезпечення	Навчальний посібник, навчально-методичний посібник, що містить лабораторні роботи, комплект тестів, презентації
Види навчальних занять	Лекції, лабораторні заняття
Вид семестрового контролю	диференційований залік
Максимальна кількість здобувачів	60