

KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	0613-2INF-C18-SP	
Nazwa przedmiotu w języku	polskim	<i>Środowisko programisty Programmer's Environment</i>
	angielskim	

1. USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

1.1. Kierunek studiów	Informatyka
1.2. Forma studiów	stacjonarne
1.3. Poziom studiów	studia I-stopnia inżynierskie
1.4. Profil studiów	ogólnoakademicki
1.5. Osoba przygotowująca kartę przedmiotu	Roman Suchanek
1.6. Kontakt	r.suchanek@ujk.edu.pl

2. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

2.1. Język wykładowy	polski
2.2. Wymagania wstępne	brak

3. SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

3.1. Forma zajęć	ćwiczenia laboratoryjne	
3.2. Miejsce realizacji zajęć	zajęcia w pomieszczeniu dydaktycznym UJK	
3.3. Forma zaliczenia zajęć	ćwiczenia laboratoryjne – zaliczenie z oceną	
3.4. Metody dydaktyczne	<ul style="list-style-type: none"> – słowne - przedstawienie zagadnień – instrukcje laboratoryjne – praktyczne – analizowanie i realizacja podanych przykładów, samodzielne rozwiązanie zadań 	
3.5. Wykaz literatury	podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. J. Drózdź, H. Drózdź, Skrypty w Shellu, MIKOM, Warszawa, 2005 2. B. Kernighan, D. Ritchie, Język ANSI C, WNT, Warszawa 2004. 3. T. Oetiker, H. Partl, I. Hyna, E. Schlegl (tłum. J. Gołdasz, R. Kubiak, T. Przechlewski), Nie za krótkie wprowadzenie do systemu LaTeX2e.
	uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. E.Foster Johnson, J.C.Welch, M. Anderson, Od podstaw Skrypty powłoki, Helion, Gliwice, 2006 2. S.Prata, Szkoła programowania Język C, Helion, Gliwice, 2006 3. D. E. Knuth, Tex. Przewodnik użytkownika, WNT, Warszawa, 2005 4. http://wazniak.mimuw.edu.pl

4. CELE, TREŚCI I EFEKTY UCZENIA SIĘ

<p>4.1. Cele przedmiotu</p> <p>Laboratorium:</p> <p>C1. Opanowanie środowiska systemu operacyjnego, w głównej mierze poprzez prace na konsoli.</p> <p>C2. Wprowadzenie do systemów wspierających tworzenie oprogramowania.</p> <p>C3. Nabycie umiejętności czytania ze zrozumieniem programów zapisanych w języku programowania strukturalnego oraz tworzenie krótkich własnych takich programów.</p> <p>C4. Tworzenie dokumentów tekstowych, w środowisku narzędzi przetwarzania tekstów (LaTeX).</p>
<p>4.2. Treści programowe</p> <p>Laboratorium:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. DOS i skrypty (polecenia, struktura katalogów, interpreter poleceń). 2. Linux i skrypty (ogólne inf. o systemie, polecenia, powłoka, interpretacja skryptów). 3. Bash (rola powłoki, język skryptowy, skrypty). 4. Edycja pliku źródłowego C, próba wykonania pliku źródłowego, konieczność kompilacji (program gcc) i konsolidacji. 5. Program make i automatyzacja kompilacji, pisanie skryptów makefile. 6. Język C - programowanie (środowisko DevC++). 7. Język C - korzystanie z bibliotek. 8. LaTeX (MikTeX, TeTeX): tworzenie pliku .TEX za pomocą edytora ASCII stosowanie programów latex, dvips do generowania dokumentów .PS, .PDF stosowanie programu pdflatex do generowania dokumentu .PDF stosowanie programów: gs, gv, acrobatreader. 9. LaTeX praca w środowisku TeXnicCenter (Windows) i Kile (Linux) tworzenie typowych dokumentów. 10. LaTeX pakiety użytkowe: algorithm2e.sty, beamer.

4.3. Przedmiotowe efekty uczenia się

Efekt	Student, który zaliczył przedmiot	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
w zakresie WIEDZY:		
W01	zna: podstawowe polecenia (w pracy na konsoli) środowiska operacyjnego Windows, Unix dotyczące pracy z plikami i katalogami	INF1A_W13
W02	zna: konsolowe i graficzne środowiska służące do kompilacji oprogramowania	INF1A_W13
W03	zna: podstawowe typy danych i struktury w języku programowania imperatywnego	INF1A_W13
W04	zna: tekstowe i graficzne środowiska służące do składania tekstów za pomocą makroinstrukcji LaTeX	INF1A_W13
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI:		
U01	wykonuje, wszystkie operacje na plikach i katalogach w poznanych systemach operacyjnych	INF1A_U12 INF1A_U14
U02	tworzy makroinstrukcje w powłoce środowiska operacyjnego	INF1A_U12 INF1A_U14
U03	formułuje rozwiązania prostych zadań informatycznych	INF1A_U12 INF1A_U14
U04	tworzy proste programy strukturalne(do 100 wierszy)	INF1A_U12 INF1A_U14
U05	tworzy złożone dokumenty matematyczne w języku LaTeX	INF1A_U12 INF1A_U14
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:		
K01	dba o stanowisko pracy	INF1A_K03
K02	szanuje prawa autorskie do oprogramowania	INF1A_K03

4.4. Sposoby weryfikacji osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się

Efekty przedmiotowe (symbol)	Sposób weryfikacji (+/-)					
	Odpowiedź ustna		Aktywność na zajęciach		Praca własna	
	Forma zajęć		Forma zajęć		Forma zajęć	
	L		L		L	
W01	+		+			
W02	+		+			
W03	+		+			
W04	+		+			
U01					+	
U02					+	
U03					+	
U04					+	
U05					+	
K01	+		+		+	
K02	+		+		+	

4.5. Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów kształcenia

Forma zajęć	Ocena	Kryterium oceny
Laboratorium (L)	3	osiągnięcie <50-60) % wymogów stosowanych w metodach oceny
	3,5	osiągnięcie <61-70) % wymogów stosowanych w metodach oceny
	4	osiągnięcie <71-80) % wymogów stosowanych w metodach oceny
	4,5	osiągnięcie <81-90) % wymogów stosowanych w metodach oceny
	5	osiągnięcie <91-100> % wymogów stosowanych w metodach oceny

5. Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się

Kategoria	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
<i>LICZBA GODZIN REALIZOWANYCH PRZY BEZPOŚREDNIM UDZIALE NAUCZYCIELA /GODZINY KONTAKTOWE/</i>		
<i>Udział w wykładach*</i>		
<i>Udział w ćwiczeniach, konwersatoriach, laboratoriach*</i>	30	
<i>Udział w konsultacjach</i>		
<i>Udział w egzaminie/kolokwium zaliczeniowym*</i>		
<i>SAMODZIELNA PRACA STUDENTA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/</i>		
<i>Przygotowanie do wykładu*</i>		
<i>Przygotowanie do ćwiczeń, konwersatorium, laboratorium*</i>		
<i>Przygotowanie do egzaminu/kolokwium*</i>		
<i>Zebranie materiałów do projektu, kwerenda internetowa*</i>		
<i>Opracowanie prezentacji multimedialnej*</i>		
<i>Inne (należy wskazać jakie? np. e-learning pod kontrolą nauczyciela)*</i>		
ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	30	
PUNKTY ECTS za przedmiot	2	

**niepotrzebne usunąć*

Przyjmuję do realizacji (data i czytelne podpisy osób prowadzących przedmiot w danym roku akademickim)

.....