

Wybrane elementy praktyki projektowania oprogramowania 2019/2020

Celem zajęć jest przedstawienie studentom praktyki obiektowego projektowania oprogramowania. Zajęcia w zwięzły sposób łączą podstawową wiedzę z zakresu baz danych i inżynierii oprogramowania w obszarze projektowania obiektowego w wybranych współczesnych realiach technologicznych.

Wymagania: przyda się znajomość paradygmatu obiektowego, pojęć obiektu, konstruktora, dziedziczenia, polimorfizmu i jego realizacji we współczesnych językach programowania.

Uczestnictwo w zajęciach pozwala na [zaliczenie grupy efektów kształcenia](#):

- Programowanie i projektowanie obiektowe
- Podstawy inżynierii oprogramowania
- Inżynieria oprogramowania (L)

Materiał wykładu:

1. Javascript - nowoczesny, hybrydowy język programowania wielorakiego zastosowania
 - a. Javascript w przeglądarce
 - b. Javascript w node.js
 - c. wybrane dialekty (Typescript)
2. elementy teorii i praktyki baz danych
3. technologie programowania aplikacji serwerowych
 - a. Express,
 - b. Socket.io,
4. inne wybrane frameworki (React)
5. projektowanie obiektowe
 - a. język UML
 - b. model pojęciowy, model obiektowy, model implementacyjny