

## Силабус дисципліни

1	Назва дисципліни, обсяг у кредитах ECTS	Розробка багатоплатформеного програмного забезпечення, 3 кредити
2	Загальна інформація про викладача	Демидович І. М., асистент, 2019demidovichinn@gmail.com
3	Семестр, в якому планується вивчення	Магістри, 1 семестр
4	Факультети/ННЦ, студентам яких пропонується	Комп'ютерні технології та системи
5	Перелік компетентностей та результатів навчання, що забезпечує дисципліна	<p style="text-align: center;">Компетентності:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Здатність ідентифікувати, класифікувати та описувати проектні завдання, знаходити раціональні методи й підходи до їх розв'язання;</li> <li>– Здатність проектувати програмне забезпечення, включаючи проведення моделювання його архітектури, поведінки та процесів функціонування окремих підсистем і модулів;</li> <li>– Здатність систематизувати професійні знання щодо створення і супроводження програмного забезпечення.</li> </ul> <p style="text-align: center;">Результати навчання:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Знати і системно застосовувати методи аналізу та моделювання прикладної області, виявлення інформаційних потреб і збору вихідних даних для проектування програмного забезпечення;</li> <li>– Знати і застосовувати базові концепції і методології моделювання інформаційних процесів;</li> <li>– Розробляти і оцінювати стратегії проектування програмних засобів; обґрунтовувати, аналізувати і оцінювати прийняті проектні рішення з точки зору якості кінцевого програмного продукту;</li> <li>– Аналізувати, оцінювати і вибирати методи, сучасні програмно-апаратні інструментальні та обчислювальні засоби, технології, алгоритмічні та програмні рішення для ефективного виконання конкретних виробничих задач програмної інженерії.</li> </ul>
<b>Опис дисципліни</b>		
6	Попередні умови, необхідні для вивчення дисципліни	Знання з: вищої математики, основ програмування, операційних систем та баз даних
7	Основні теми дисципліни	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Введення в розробку багатоплатформеного ПО</li> <li>2. Порівняльний аналіз засобів кросплатформного програмування</li> <li>3. Системи побудови проектів</li> <li>4. Введення в набір бібліотек Qt</li> <li>5. Обробка подій в наборі бібліотек Qt</li> <li>6. Реалізація елементів призначеного для користувача інтерфейсу в наборі бібліотек Qt</li> <li>7. Парадигма модель уявлення контролер</li> </ol>

		8 Проектування багатопоточних додатків в наборі бібліотек Qt
8	Мова викладання	Українська
9	Список основної та додаткової літератури	<p><b>Основна:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Бланшет Ж., Саммерфилд М. Qt 4. Программирование GUI на C++. 2-е изд. [Текст]— СПб. : КУДИЦ-Пресс, 2008. — 718 с.</li> <li>2. Саммерфилд М. Qt Профессиональное программирование: Разработка кроссплатформенных приложений на C++. [Текст] — СПб. : Символ-плюс, 2011. — 560 с.</li> <li>3. Шлее М. Qt 5.10. Профессиональное программирование на C++. [Текст] — СПб. : БХВ-Петербург, 2018. — 928 с.</li> <li>4. Саммерфилд М. — Qt Профессиональное программирование (High tech). [Текст] — СПб. : Символ-плюс, 2011. — 560 с.</li> <li>5. Qt Documentation [Електроний ресурс] / Режим доступу: <a href="http://doc.qt.io/">http://doc.qt.io/</a></li> </ol>