

KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	M_{INF}_02.8	
Nazwa przedmiotu w języku	polskim	Środowisko programisty
	angielskim	Programmer's Environment

1. USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

1.1. Kierunek studiów	informatyka
1.2. Forma studiów	studia stacjonarne/niestacjonarne
1.3. Poziom studiów	studia pierwszego stopnia inżynierskie
1.4. Profil studiów	ogólnoakademicki
1.5. Specjalność	teleinformatyka, technologie informatyczne
1.6. Jednostka prowadząca przedmiot	WMP, Instytut Fizyki
1.7. Osoba przygotowująca kartę przedmiotu	mgr Roman Suchanek
1.8. Osoba odpowiedzialna za przedmiot	mgr Roman Suchanek
1.9. Kontakt	suchanek@ujk.edu.pl

2. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

2.1. Przynależność do modułu	M_{INF}_02
2.2. Status przedmiotu	obowiązkowy
2.3. Język wykładowy	polski
2.4. Semestry, na których realizowany jest przedmiot	1
2.5. Wymagania wstępne	brak

3. FORMY, SPOSOBY I METODY PROWADZENIA ZAJĘĆ

3.1. Formy zajęć	ćwiczenia laboratoryjne	
3.2. Sposób realizacji zajęć	zajęcia w pomieszczeniach dydaktycznych UJK	
3.3. Sposób zaliczenia zajęć	zaliczenie z oceną	
3.4. Metody dydaktyczne	- słowne - przedstawienie zagadnień - instrukcje laboratoryjne - praktyczne – analizowanie i realizacja podanych przykładów, samodzielne rozwiązanie zadań	
3.5. Wykaz literatury	podstawowa	1. J. Drózd, H. Drózd, <i>Skrypty w Shellu</i> , MIKOM, Warszawa, 2005 2. B. Kernighan, D. Ritchie, <i>Język ANSI C</i> , WNT, Warszawa 2004. 3. T. Oetiker, H. Partl, I. Hyna, E. Schlegl (tłum. J. Gołdasz, R. Kubiak, T. Przechlewski), <i>Nie za krótkie wprowadzenie do systemu LaTeX2e</i> .
	uzupełniająca	1. E.Foster_Johnson, J.C.Welch, M. Anderson, <i>Od podstaw Skrypty powłoki</i> , Helion, Gliwice, 2006 2. S.Prata, <i>Szkola programowania Język C</i> , Helion, Gliwice, 2006 3. D. E. Knuth, <i>Tex. Przewodnik użytkownika</i> , WNT, Warszawa, 2005 4. http://wazniak.mimuw.edu.pl

4. CELE, TREŚCI I EFEKTY KSZTAŁCENIA

4.1. Cele przedmiotu C1- Opanowanie środowiska systemu operacyjnego, w głównej mierze poprzez prace na konsoli. C2- Wprowadzenie do systemów wspierających tworzenie oprogramowania. C3- Nabycie umiejętności czytania ze zrozumieniem programów zapisanych w języku programowania strukturalnego oraz tworzenie krótkich własnych takich programów. C4- Tworzenie dokumentów tekstowych, w środowisku narzędzi przetwarzania tekstów (LaTeX).

4.2. Treści programowe

DOS i skrypty (polecenia, struktura katalogów, interpreter poleceń).

Linux i skrypty (ogólne inf. o systemie, polecenia, powłoka, interpretacja skryptów).

Bash (rola powłoki, język skryptowy, skrypty).

Edycja pliku źródłowego C, próba wykonania pliku źródłowego, konieczność kompilacji (program gcc) i konsolidacji.

Program make i automatyzacja kompilacji, pisanie skryptów makefile.

Język C - programowanie (środowisko DevC++).

Język C - korzystanie z bibliotek.

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.

LaTeX praca w środowisku TeXnicCenter (Windows) i Kile (Linux) tworzenie typowych dokumentów.

LaTeX pakiety użytkowe: algorithm2e.sty, beamer.

4.3. Efekty kształcenia

kod	Student, który zaliczył przedmiot	Odniesienie do efektów kształcenia	
w zakresie WIEDZY:		dla kierunku	dla obszaru
W01	zna: podstawowe polecenia (w pracy na konsoli) środowiska operacyjnego Windows, Unix dotyczące pracy z plikami i katalogami	INF1A_W19	X1A_W01, X1A_W04 InzA_W02
W02	zna: konsolowe i graficzne środowiska służące do kompilacji oprogramowania	INF1A_W19	X1A_W01, X1A_W04 InzA_W02
W03	zna: podstawowe typy danych i struktury w języku programowania imperatywnego	INF1A_W19	X1A_W01, X1A_W04 InzA_W02
W04	zna: tekstowe i graficzne środowiska służące do składania tekstów za pomocą makroinstrukcji LaTeX	INF1A_W19	X1A_W01, X1A_W04 InzA_W02
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI:			
U01	wykonuje, wszystkie operacje na plikach i katalogach w poznanych systemach operacyjnych	INF1A_U10, INF1A_U12	X1A_U01, X1A_U02, X1A_U03, X1A_U04 InzA_U07, InzA_U08
U02	tworzy makroinstrukcje w powłoce środowiska operacyjnego	INF1A_U10, INF1A_U12	X1A_U01, X1A_U02, X1A_U03, X1A_U04 InzA_U07, InzA_U08
U03	formułuje rozwiązania prostych zadań informatycznych	INF1A_U10, INF1A_U12	X1A_U01, X1A_U02, X1A_U03, X1A_U04 InzA_U07, InzA_U08
U04	tworzy proste programy strukturalne(do 100 wierszy)	INF1A_U10, INF1A_U12	X1A_U01, X1A_U02, X1A_U03, X1A_U04 InzA_U07, InzA_U08

U05	tworzy złożone dokumenty matematyczne w języku LaTeX	INF1A_U10, INF1A_U12	X1A_U01, X1A_U02, X1A_U03, X1A_U04 InzA_U07, InzA_U08
U06	tworzy prezentacje w języku LaTeX	INF1A_U10, INF1A_U12	X1A_U01, X1A_U02, X1A_U03, X1A_U04 InzA_U07, InzA_U08
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:			
K01	dba o stanowisko pracy	INF1A_K05	X1A_K06 InzA_K01
K02	szanuje prawa autorskie do oprogramowania	INF1A_K05	X1A_K06 InzA_K01

4.4. Kryteria oceny osiągniętych efektów kształcenia				
na ocenę 3	na ocenę 3,5	na ocenę 4	na ocenę 4,5	na ocenę 5
Osiągnięcie <50 - 60) % wymogów stosowanych w metodach oceny	Osiągnięcie <61 – 70) % wymogów stosowanych w metodach oceny	Osiągnięcie <71 - 80) % wymogów stosowanych w metodach oceny	Osiągnięcie <81 - 90) % wymogów stosowanych w metodach oceny	Osiągnięcie <91 - 100> % wymogów stosowanych w metodach oceny

4.5. Metody oceny							
Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Projekt	Kolokwium	Zadania domowe	Referat Sprawozdania	Dyskusje	Inne
			X	X			Rozwiązywanie problemów i zadań

5. BILANS PUNKTÓW ECTS – NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
Udział w zajęciach dydaktycznych określonych w planie studiów	30	20
Samodzielne przygotowanie do zajęć (zadania domowe, lektura itp.)	15	28
Udział w konsultacjach	5	2
Przygotowanie do egzaminu/zdawanie egzaminu		
PUNKTY ECTS za przedmiot	2	2

*kartę należy wypełnić zgodnie z instrukcją stanowiącą załącznik do karty