

Zaawansowane techniki programowania korporacyjnych systemów rozproszonych - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Zaawansowane techniki programowania korporacyjnych systemów rozproszonych
Kod przedmiotu	11.3-WK-IIED-ZTPKSR-L-S14_pNadGenR9EJQ
Wydział	Wydział Matematyki, Informatyki i Ekonometrii
Kierunek	Informatyka i ekonometria
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	drugiego stopnia z tyt. magistra
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2016/2017

Informacje o przedmiocie	
Semestr	3
Liczba punktów ECTS do zdobycia	4
Typ przedmiotu	obieralny
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	<ul style="list-style-type: none">dr inż. Janusz Jabłoński

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Laboratorium	15	1	-	-	Zaliczenie na ocenę
Wykład	15	1	-	-	Zaliczenie na ocenę
Projekt	15	1	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Zapoznanie studentów z zaawansowanymi technologiami realizacji zintegrowanych korporacyjnych systemów informatycznych.

Wymagania wstępne

Podstawy koncepcji i metod obiektowych, programowania obiektowego w Java oraz znajomość baz danych

Zakres tematyczny

Wykład

1. J2EE i funkcje serwera w aplikacjach rozproszonych.
2. Virtualne sieci prywatne i telepraca.
3. Graficzny interfejs użytkownika w projektach korzystających z Java i JavaScript.
4. JavaBeans w programowaniu usług sieciowych.
5. Wprowadzenie do Enterprise JavaBeans 3.0.

Laboratorium

Instalacja i konfiguracja serwera aplikacyjnego dla J2EE. Przykład projektu, implementacji i uruchomienia aplikacji bazodanowej w technologii: RMI, JSP i EJB 3.0.

Projekt

Konfiguracja VPN oraz przygotowanie i wdrożenie systemu informatycznego "wypożyczalnia" w oparciu o technologię EJB 3.0.

Metody kształcenia

Tradycyjny wykład, ćwiczenia laboratoryjne realizacja systemu informatycznego wraz z projektem i sprawozdaniem, pogadanki i dyskusje w grupach.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągania efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student zna w stopniu podstawowym pojęcia, metody i techniki oraz wybrane narzędzia tworzenia, użytkowania i doskonalenia systemów informatycznych.	<ul style="list-style-type: none">K_W09	<ul style="list-style-type: none">kolokwiumobserwacja i ocena aktywności na zajęciach	<ul style="list-style-type: none">WykładLaboratorium
Student zna wybrane zaawansowane technologie realizacji systemów rozproszonych oraz metody informatyczne wykorzystywane w realizacji zintegrowanych systemów informatycznych.	<ul style="list-style-type: none">K_W14	<ul style="list-style-type: none">egzamin - ustny, opisowy, testowy i inneobserwacja i ocena aktywności na zajęciach	<ul style="list-style-type: none">Wykład

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student potrafi projektować, implementować i wdrożyć oraz udoskonalić bazodanowy system informatyczny z dziedziny o specyfice gospodarczej lub administracyjnej, oraz zna wybrane narzędzia implementacyjne oraz wspomagające realizację bazodanowego systemu informatycznego.	• K_U10	<ul style="list-style-type: none"> • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • przygotowanie projektu • wykonanie sprawozdań laboratoryjnych 	<ul style="list-style-type: none"> • Laboratorium • Projekt
Student rozumie potrzebę samokształcenia i śledzenia literatury informatycznej oraz poznawania nowych technologii i narzędzi wspierania pracy zespołowej; rozumie konieczność systematycznej pracy nad projektami, które mają długofalowy charakter. Potrafi pracować w grupie, przyjmując w niej różne role.	<ul style="list-style-type: none"> • K_U02 • K_U03 	<ul style="list-style-type: none"> • kolokwium • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta 	<ul style="list-style-type: none"> • Wykład • Laboratorium • Projekt

Warunki zaliczenia

Kolokwia oraz praktyczna realizacja systemu informatycznego pozwalające na ocenę, czy student osiągnął efekty kształcenia w stopniu minimalnym.

Ostateczna ocena z przedmiotu uwzględnia pozytywne oceny z laboratorium (30%) projektu (30%) i ocenę z egzaminu (40%), przy założeniu, że student osiągnął wszystkie zakładane efekty kształcenia w stopniu dostatecznym

Literatura podstawowa

1. K. Sierra, B. Bates, Head First EJB, O Reilly', 2003.
2. B. Burke, R. Monson-Haefel, Enterprise Java Beans 3.0, Helion, 2007.
3. N. Dai, L. Mandel, A. Ryman Eclipse Web Tools Platform. Tworzenie aplikacji WWW w języku Java, Helion, Gliwice, 2008.
4. D. Alur, J. Crupi, D. Malks, J2EE Wzorce projektowe, Helion, Gliwice, 2004

Literatura uzupełniająca

1. Hemrajani, Java. Tworzenie aplikacji sieciowych za pomocą Springa, Hibernate i Eclipse, Helion, Gliwice 2007.
2. Horstmann, G. Cornell, Java 2 techniki zaawansowane, Helion, 2005.
3. Minter, L. Linwood, Hibernate od nowicjusza do profesjonalisty, Apress, Warszawa, 2007.

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr inż. Janusz Jabłoński (ostatnia modyfikacja: 28-09-2016 10:53)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ