



Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Aplikacje sieciowe, PG_00031969						
Kierunek studiów	Fizyka Techniczna						
Data rozpoczęcia studiów	luty 2023 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2023/2024		
Poziom kształcenia	II stopnia	Grupa zajęć			Grupa zajęć fakultatywnych Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	1	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	2	Liczba punktów ECTS			4.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Wydział Fizyki Technicznej i Matematyki Stosowanej -> Katedra Fizyki Teoretycznej i Informatyki Kwantowej						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Od odpowiedzialny za przedmiot	dr inż. Bartosz Reichel					
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu	dr inż. Bartosz Reichel					
Formy zajęć i metody nauczania	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	15.0	0.0	30.0	0.0	0.0	45
W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0							
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów	Udział w konsultacjach		Praca własna studenta		RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	45	6.0		49.0		100
Cel przedmiotu	Poznanie technologii sieciowych stosowanych w tworzeniu aplikacji zarówno serwerowych jak i klienckich.						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[K7_U02] Posiada pogłębioną umiejętność programowania w wybranym języku oraz stosowania pakietów oprogramowania.		Rozróżnia skryptowy język programowania od języka programowania		[SU1] Ocena realizacji zadania		
[K7_W08] Posiada wiedzę dotyczącą etycznych aspektów pracy dydaktycznej, badań naukowych i działań inżynierskich. Zna regulacje dotyczące ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego.		Korzysta z legalnego oprogramowania. Nie stosuje swojej wiedzy do nielegalnych celów (włamania).		[SW2] Ocena wiedzy zawartej w prezentacji			
Treści przedmiotu	1)Aplikacje sieciowe czym są i w jakich językach/skryptach/platformach można je tworzyć 2)Przegląd najbardziej popularnych platform dla tworzenia aplikacji sieciowych WEB 3)Framework ASP.NET wraz z elementami MVC 4)Język skryptowy PHP 5)Przegląd framework'ów dla języka PHP 6)Tworzenie aplikacji sieciowych wykorzystujących warstwę transportową UDP oraz TCP, implementacja własnych protokołów w warstwie aplikacji.						
Wymagania wstępne i dodatkowe	brak						
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)		Próg zaliczeniowy		Składowa oceny końcowej		
	Ćwiczenia praktyczne		50.0%		100.0%		
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur		S.Orłowski, C#. Tworzenie aplikacji sieciowych. 101 gotowych projektów, Helion D.E. Comer , Sieci komputerowe i intersieci, WNT, Warszawa, 2003 A. Sopala, Pisanie programów internetowych, Mikom, Warszawa, 2000				
	Uzupełniająca lista lektur		Brak				
	Adresy eZasobów		Adresy na platformie eNauczanie: Aplikacje Sieciowe 2023 - Moodle ID: 33359 https://enauzanie.pg.edu.pl/moodle/course/view.php?id=33359				

Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	- Aplikacja klient-serwer oparta o datagram/połączenie - Aplikacja blokująca i nieblokująca TCP - WebSerwis w technologii REST
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy