



Karta przedmiotu

| | | | | | | | |
|--|---|---|------------------------|-----------------------|---------|------------|-------|
| Nazwa i kod przedmiotu | PROGRAMOWANIE APLIKACJI INTERNETOWYCH, PG_00044103 | | | | | | |
| Kierunek studiów | Automatyka, robotyka i systemy sterowania | | | | | | |
| Data rozpoczęcia studiów | luty 2024 r. | Rok akademicki realizacji przedmiotu | 2024/2025 | | | | |
| Poziom kształcenia | II stopnia | Grupa zajęć | | | | | |
| Forma studiów | stacjonarne | Sposób realizacji | na uczelni | | | | |
| Rok studiów | 1 | Język wykładowy | polski | | | | |
| Semestr studiów | 2 | Liczba punktów ECTS | 3.0 | | | | |
| Profil kształcenia | ogólnoakademicki | Forma zaliczenia | zaliczenie | | | | |
| Jednostka prowadząca | Wydział Elektrotechniki i Automatyki -> Katedra Automatyki | | | | | | |
| Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców) | Od odpowiedzialny za przedmiot | dr inż. Andrzej Kopczyński | | | | | |
| | Prowadzący zajęcia z przedmiotu | | | | | | |
| Formy zajęć i metody nauczania | Forma zajęć | Wykład | Ćwiczenia | Laboratorium | Projekt | Seminarium | RAZEM |
| | Liczba godzin zajęć | 15.0 | 0.0 | 15.0 | 0.0 | 0.0 | 30 |
| | 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 | 30 | 10.0 | 35.0 | 75 | | |
| Cel przedmiotu | HTML5. Projektowanie warstwy wizualnej aplikacji sieciowych - style CSS (framework Bootstrap, dynamiczny język arkuszy stylów LESS i SASS). Praktyczne wykorzystanie języka JavaScript - biblioteka jQuery. Obiektowy model dokumentu DOM (ang. Document Object Model). Programowanie systemów informatycznych pracujących w środowisku sieci Internet z wykorzystaniem języka PHP w wersji obiektowej. Relacyjne bazy danych. Laravel - framework PHP. | | | | | | |

| | | | |
|--|---|---|--|
| Efekty uczenia się przedmiotu | Efekt kierunkowy | Efekt z przedmiotu | Sposób weryfikacji i oceny efektu |
| | [K7_U07] potrafi wykorzystać metody analityczne, symulacyjne i eksperymentalne do formułowania i rozwiązywania zadań inżynierskich i prostych problemów badawczych z zakresu automatyki i robotyki | | |
| | [K7_W11] posiada pogłębioną wiedzę na temat komputerowych metod i narzędzi stosowanych do analizy, syntezy i projektowania układów i systemów automatyki i robotyki | | |
| | [K7_W08] ma pogłębioną wiedzę z zakresu tworzenia programów i projektowania złożonych systemów automatyki z wykorzystaniem PLC i SCADA, transmisji i przetwarzania sygnałów występujących w różnorodnych obiektach fizycznych | | |
| | [K7_W06] ma rozszerzoną wiedzę z zakresu projektowania elementów i urządzeń automatyki, systemów sterowania i wspomagania decyzji oraz złożonych systemów mechatronicznych | | |
| | [K7_U03] potrafi przygotować i przedstawić prezentację, dotyczącą wyników zadania inżynierskiego oraz własnych badań naukowych | Student potrafi przygotować prezentację oraz przedstawić efekty swojej pracy. Student potrafi uzasadnić zastosowane rozwiązania w trakcie realizacji zadania. | [SU5] Ocena umiejętności zaprezentowania wyników realizacji zadania [SU3] Ocena umiejętności wykorzystania wiedzy uzyskanej w ramach przedmiotu [SU1] Ocena realizacji zadania |
| [K7_U04] ma umiejętność samokształcenia się m.in. w celu podnoszenia kwalifikacji zawodowych oraz potrafi określić kierunki dalszego uczenia się | Student posługuje się ogólnymi zasadami realizacji projektów - od fazy analizy, poprzez projektowanie aż po fazę programowania. Używa w pracy języków HTML, CSS, PHP oraz bazę danych. Student projektuje i tworzy aplikacje internetowe z wykorzystaniem baz danych. W odpowiedni sposób łączy ze sobą technologie dostępne po stronie klienta (XHTML, DOM, Java Script) z programowaniem po stronie serwera (PHP, SQL). | [SU4] Ocena umiejętności korzystania z metody i narzędzi [SU2] Ocena umiejętności analizy informacji | |
| Treści przedmiotu | Hipertekstowy język znaczników - HTML. Projektowanie warstwy wizualnej aplikacji sieciowych w oparciu o framework Bootstrap. Preprocesory css. Programowanie systemów informatycznych pracujących w środowisku sieci Internet z wykorzystaniem języka PHP. Relacyjne bazy danych oraz programowanie z wykorzystaniem języka SQL. Git - system kontroli wersji. | | |
| Wymagania wstępne i dodatkowe | Podstawowa umiejętność programowania w językach: HTML, CSS, PHP. | | |
| Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się | Sposób oceniania (składowe) | Próg zaliczeniowy | Składowa oceny końcowej |
| | Test teoretyczny | 50.0% | 40.0% |
| | Projekt praktyczny | 50.0% | 60.0% |
| Zalecana lista lektur | Podstawowa lista lektur | <ol style="list-style-type: none"> M. Lis, PHP7. Praktyczny kurs, Helion 2017 W. Gajda, Git -rozproszony system kontroli wersji, Helion 2013 T. Matula, Laravel. Tworzenie aplikacji. Receptury, Helion 2015 R. Saunier, Laravel 4. Podstawy tworzenia aplikacji w PHP, Helion 2015 L.Welling , L.Thomson, PHP and MySQL Web Development K. Tatroe, Programming PHP: Creating Dynamic Web Pages | |
| | Uzupełniająca lista lektur | <ol style="list-style-type: none"> J. Duckett, JavaScript i jQuery. Interaktywne strony WWW dla każdego, Helion 2015 J.Lockhart, Modern PHP: New Features and Good Practices, O'Reilly Media; 1st edition (March 31, 2015) | |
| | Adresy eZasobów | Adresy na platformie eNauczanie: | |

| | |
|---|---|
| Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania | <ol style="list-style-type: none">1. Definicja reguły w CSS.2. Założenia architektury MVC.3. Kaskadowość w CSS.4. Specyfikatory dostęp w PHP.5. Zalety systemu Git. |
| Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu | Nie dotyczy |