**Nazwa przedmiotu:**

Java - obiektowe programowanie aplikacji multimedialnych

**Koordynator przedmiotu:**

Krystian Ignasiak

**Status przedmiotu:**

Fakultatywny dowolnego wyboru

**Poziom kształcenia:**

Studia II stopnia

**Program:**

Telekomunikacja

**Grupa przedmiotów:**

Przedmioty techniczne - podstawowe

**Kod przedmiotu:**

OPA

**Semestr nominalny:**

1 / rok ak. 2015/2016

**Liczba punktów ECTS:**

4

**Liczba godzin pracy studenta związanych z osiągnięciem efektów uczenia się:**

100

**Liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich:**

3

**Język prowadzenia zajęć:**

polski

**Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć o charakterze praktycznym:**

3

**Formy zajęć i ich wymiar w semestrze:**

|  |  |
| --- | --- |
| Wykład:  | 30h |
| Ćwiczenia:  | 0h |
| Laboratorium:  | 15h |
| Projekt:  | 0h |
| Lekcje komputerowe:  | 0h |

**Wymagania wstępne:**

Zaliczenie przedmiotów Programowanie obiektowe i Programowanie zdarzeniowe

**Limit liczby studentów:**

60

**Cel przedmiotu:**

Zapoznanie studentów z zaawansowanymi technikami programowania współbieżnego, rozproszonego i sieciowego w językach Java i Python. Zapoznanie studentów z zaawansowanymi pakietami obu języków stosowanymi w programowaniu multimediów. Zapoznanie studentów z praktycznym
wykorzystaniem narzędzi programistycznych w tworzeniu aplikacji
multimedialnych.

**Treści kształcenia:**

Treści
 wykładu:
1. Wprowadzenie, podstawowe pojęcia programowania obiektowego,
zdarzeniowego, współbieżnego, rozproszonego, sieciowego (2h);
2. Programowanie współbieżne, zarządzanie procesami, wątkami,
synchronizacja (2h);
3. Programowanie sieciowe: protokoły TCP/IP oraz UDP, strumienie na
wtyczkach (sockets), serwer obiektów, program typu czat (2h);
4. Programowanie sieciowe: RPC, zdalne wywołanie metod, RMI (2h);
5. Programowanie sieciowe: obsługa obiektów w heterogennym środowisku
CORBA (2h);
6. Obiektowy model dokumentu, XML (2h);
7. Serwisy WWW, protokół HTTP, przygotowanie zawartości dynamicznej,
serwlety, PHP, JSP, JSF, model REST (4h);
8. Podstawy Pythona, systemy zarządzania treścią, biblioteka Django
(4h);
9. Dostęp do baz danych w systemach generowania zawartości dynamicznej,
JDBC (2h);
10. Serwisy sieciowe, model EbXML(UBL), UDDI-WSDL-SOAP, WADL (4h);
11. Architektura Java EE (4h).

Zajęcia laboratoryjne mają na celu praktyczne zapoznanie słuchaczy z
metodami oprogramowania multimediów:
1. Oprogramowanie współbieżnego, rozproszonego systemu w architekturze
klient-serwer (6h);
2. Realizacja strony internetowej z wykorzystaniem Pythona/Django (3h);
3. Realizacja dynamicznego serwisu WWW z wykorzystaniem JDBC i aplikacji
 XML (2h); realizacja serwisu sieciowego w architekturze Java EE (4h).

**Metody oceny:**

Przedmiot jest oceniany na podstawie sumy punktów uzyskanych z dwóch sprawdzianów przeprowadzanych na zajęciach wykładowych (maksymalnie 50 punktów) i obrony zadań laboratoryjnych prowadzonych w zespołach dwuosobowych (maksymalnie 50 punktów). Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest uzyskanie łącznie co najmniej 51 punktów (na 100 możliwych) przy minimum 30 punktach z części za sprawdziany.

**Egzamin:**

nie

**Literatura:**

1. W. Skarbek: Multimedia: Algorytmy i standardy kompresji, AOW PLJ, Warszawa 1999;
2. W. Skarbek: Multimedia: Sprzęt i oprogramowanie, AOW PLJ, Warszawa 1999;
3. Java Tutorial, http://docs.oracle.com/javase/tutorial/
4. B. Eckel, Thinking in Java. Edycja polska, wyd. IV, Helion, 2006
5. Dokumentacja Pythona, http://python.org/doc/
6. Dokumentacja Django, https://docs.djangoproject.com/en/1.3/
7. Dokumentacja Java Enterprise Edition, http://www.oracle.com/technetwork/java/javaee/documentation/index.html
8. Java EE Tutorial, http://docs.oracle.com/javaee/6/tutorial/doc/
9. K. Rychlicki-Kicior, Java EE 6. Programowanie aplikacji WWW, Helion 2010
10. D. Geary, C. S. Horstmann, JavaServer Faces, Helion 2011

**Witryna www przedmiotu:**

http://ztv.ire.pw.edu.pl/opa/

**Uwagi:**

## Efekty przedmiotowe

### Profil ogólnoakademicki - wiedza

**Efekt OPA-W1:**

Ma podstawową wiedzę na temat programowania obiektowego, zdarzeniowego, współbieżnego w Javie

Weryfikacja:

Sprawdzian 1

**Powiązane efekty kierunkowe:** K\_W03

**Powiązane efekty obszarowe:** T2A\_W02

**Efekt OPA-W2:**

Ma podstawową wiedzę na temat protokołów TCP/IP i UDP oraz metod tworzenia protokołów sieciowych

Weryfikacja:

Sprawdzian 1

**Powiązane efekty kierunkowe:** K\_W03, K\_W08, K\_W12, K\_W14

**Powiązane efekty obszarowe:** T2A\_W02, T2A\_W03, T2A\_W03, T2A\_W04, T2A\_W07, T2A\_W07

**Efekt OPA-W3:**

Ma podstawową wiedzę na temat systemów zarządzania treścią

Weryfikacja:

Sprawdzian 1

**Powiązane efekty kierunkowe:** K\_W03, K\_W08, K\_W12, K\_W13, K\_W14

**Powiązane efekty obszarowe:** T2A\_W02, T2A\_W03, T2A\_W03, T2A\_W04, T2A\_W07, T2A\_W05, T2A\_W07

**Efekt OPA-W4:**

Ma podstawową wiedzę na temat obiektowego modelu dokumentu, serwisów sieciowych i architektury Java Enterprise Edition

Weryfikacja:

Sprawdzian 2

**Powiązane efekty kierunkowe:** K\_W03, K\_W08, K\_W10, K\_W12, K\_W13, K\_W14

**Powiązane efekty obszarowe:** T2A\_W02, T2A\_W03, T2A\_W04, T2A\_W03, T2A\_W04, T2A\_W07, T2A\_W05, T2A\_W07

### Profil ogólnoakademicki - umiejętności

**Efekt OPA-U1:**

Potrafi zaprojektować, zaimplementować, uruchomić i przetestować współbieżny i rozproszony system w Javie w architekturze klient-serwer

Weryfikacja:

Obrona zadania laboratoryjnego 1

**Powiązane efekty kierunkowe:** K\_U01, K\_U03, K\_U05, K\_U09

**Powiązane efekty obszarowe:** T2A\_U01, T2A\_U03, T2A\_U04, T2A\_U05, T2A\_U02, T2A\_U07, T2A\_U05, T2A\_U07, T2A\_U09, T2A\_U15

**Efekt OPA-U2:**

Potrafi zaprojektować dynamiczną stronę internetową z wykorzystaniem systemu zarządzania treścią

Weryfikacja:

Obrona zadania laboratoryjnego 2

**Powiązane efekty kierunkowe:** K\_U01, K\_U03, K\_U05, K\_U06, K\_U09

**Powiązane efekty obszarowe:** T2A\_U01, T2A\_U03, T2A\_U04, T2A\_U05, T2A\_U02, T2A\_U07, T2A\_U07, T2A\_U09, T2A\_U05, T2A\_U07, T2A\_U09, T2A\_U15

**Efekt OPA-U3:**

Potrafi zdefiniować i zaimplementować serwis sieciowy w środowisku Java Enterprise Edition

Weryfikacja:

Obrona zadania laboratoryjnego 3

**Powiązane efekty kierunkowe:** K\_U01, K\_U03, K\_U05, K\_U09, K\_U12

**Powiązane efekty obszarowe:** T2A\_U01, T2A\_U03, T2A\_U04, T2A\_U05, T2A\_U02, T2A\_U07, T2A\_U05, T2A\_U07, T2A\_U09, T2A\_U15, T2A\_U15, T2A\_U16, T2A\_U17, T2A\_U18, T2A\_U19

### Profil ogólnoakademicki - kompetencje społeczne

**Efekt OPA-K1:**

Potrafi pracować indywidualnie i w zespole

Weryfikacja:

Obrona zadań laboratoryjnych

**Powiązane efekty kierunkowe:** K\_K01

**Powiązane efekty obszarowe:** T2A\_K06