

Programowanie Obiektowe I

Szczegółowy harmonogram laboratorium

Poniższy harmonogram precyzuje terminy oddania programów wymienionych w programie laboratorium na stronie domowej przedmiotu:

Zajęcia	Program nad którym pracujemy	Program do oddania	Kolokwium
1	Konkatenacja	-	-
2	Stos w języku C	Konkatenacja	-
3	Stos w języku C++	-	-
4	Klasa liczb zespolonych	Stos w języku C/C++	-
5	Klasa liczb zespolonych	-	Kolokwium 1
6	Klasa wielomianu	Klasa liczb zespolonych	-
7	Klasa wielomianu	-	Kolokwium 2
8	Klasa rcstring	Klasa wielomianu	-
9	Klasa rcstring	-	Kolokwium 3
10	Wzorzec	Klasa rcstring	-
11	Wzorzec	-	Kolokwium 4
12	Snake	Wzorzec	-
13	Snake	-	
14	-	-	Kolokwium 5 (pełne 90 min)
15	-	Snake	

Szczegółowe zasady wystawiania oceny końcowej

Student ma prawo do jednej nieusprawiedliwionej nieobecności w semestrze.

Każdy program ma ustalony termin oddania i jest oceniany w skali 0 - 100% jak poniżej:

- 100% - poprawny program oddany w terminie
- 60% - poprawny program oddany po terminie
- 0% - plagiat (niedopuszczalna jest sytuacja gdzie student prezentuje program i nie potrafi wyjaśnić każdej pojedynczej linii kodu)

Ocenianie programów przez prowadzącego rozpoczyna się na początku zajęć wypadających w dniu terminu oddania. **Ostateczny termin** w którym można otrzymać ocenę 60% wypada dwa tygodnie po terminie oddania podanym w tabeli.

Programy nie są oceniane w sesji egzaminacyjnej.

Oceny ze wszystkich programów mają jednakowe wagi dające w sumie wagę 50%.

Kolokwia mają wagi zróżnicowane (podane na stronie domowej przedmiotu) dające w sumie wagę 50%.

Końcowa ocena procentowa przeliczana jest na ocenę w skali 2 - 5 zgodnie z przelicznikiem podanym na stronie przedmiotu.

Szczegółowe zasady kolokwium

Kolokwium 1

Zgodnie z informacjami na stronie domowej przedmiot u zadaniem jest:

- Zdefiniowanie funkcji standardowej z nagłówka <string.h> lub <ctype.h>.

Lista funkcji których **NIE** będzie na kolokwium:

string.h:

- memmove
- memcmp
- strcoll
- strxfrm
- memchr
- strcspn
- strpbrk
- strspn
- strstr
- strtok
- strerror

ctype.h:

- iscntrl
- isgraph
- isprint
- ispunct
- isxdigit

Na kolokwium studenci nie korzystają z żadnych własnych materiałów. Jeżeli zadanie będzie tego wymagało to studenci otrzymują wydruk tabeli kodu ASCII.

Kolokwium 2

Zadanie 1: Napisanie deklaracji określonego wskaźnika do funkcji.

Zadanie 2: Studenci otrzymują fragmenty kodu, zawierającego błędy. Należy je wskazać oraz uzasadnić odpowiedź.

Kolokwium 3

Zadanie: napisanie od zera prostej klasy z kilkoma prostymi metodami/operatorami.

Kolokwium 4

Zadanie: napisanie od zera zestawu klas z wykorzystaniem dziedziczenia.

Kolokwium 5

Studenci otrzymują fragment programu wykorzystującego pewną klasę oraz mają za zadanie napisanie tej klasy tak, aby podany fragment kompilował się i działał poprawnie.

Ogólne zasady pisania programów

- Program ma być napisany przejrzystie i czytelnie.
- Program ma być wyraźnie podzielony na funkcje odpowiadające za poszczególne zadania.
- Unikaj długich funkcji. Staraj się pisać funkcje zawierające kilka, maksymalnie kilkanaście linii kodu.
- Unikaj duplikacji kodu.
- Nazwy funkcji mają być dobrane tak aby wyjaśniały co dana funkcja wykonuje.
- Nazwy zmiennych mają być dobrane tak aby wyjaśniały co dana zmienna reprezentuje.
- Nie ma nic złego w stosowaniu dłuższych nazw funkcji i zmiennych zbudowanych z kilku słów.
- Zastanów się jaką konwencję nazewnictwa chcesz stosować i stosuj ją konsekwentnie w swoich programach.
- Staraj się nie pisać komentarzy na rzecz lepszego nazewnictwa typów, funkcji i zmiennych.
- Nie używaj w programie "liczb magicznych".
- Poprawnie stosuj wcięcia w programie (aby uporządkować wcięcia: zaznacz blok kodu w edytorze tekstowym, wciśnij Tab lub Shift+Tab).

Wskazówki do wybranych zadań

Wskazówki do zadań znajdują się na stronie przedmiotu.