

WYDZIAŁ PODSTAWOWYCH PROBLEMÓW TECHNIKI						
KARTA PRZEDMIOTU						
Nazwa w języku polskim	:	Programowanie Współbieżne				
Nazwa w języku angielskim	:	Concurrent Programming				
Kierunek studiów	:	Informatyka				
Specjalność (jeśli dotyczy)	:					
Stopień studiów i forma	:	inżynierskie, stacjonarne				
Rodzaj przedmiotu	:	wybieralny				
Kod przedmiotu	:	E1_W20				
Grupa kursów	:	TAK				
		Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium
Liczba godzin zajęć zorganizowanych w Uczelni (ZZU)		30		30		
Liczba godzin całkowitego nakładu pracy studenta (CNPS)		90		90		
Forma zaliczenia		zaliczenie				
Dla grupy kursów zaznaczyć kurs końcowy		X				
Liczba punktów ECTS		3		3		
w tym liczba odpowiadająca zajęciom o charakterze praktycznym (P)				3		
w tym liczba punktów odpowiadająca zajęciom wymagającym bezpośredniego kontaktu (BK)		3		3		
WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI						
Wstęp do Informatyki i Programowania, Kurs programowania.						
CELE PRZEDMIOTU						
C1 Celem wykładu jest przedstawienie najważniejszych problemów i algorytmów programowania współbieżnego						
C2 Opanowanie metod i narzędzi służących do budowy aplikacji współbieżnych						

PRZEDMIOTOWE EFEKTY KSZTAŁCENIA

Z zakresu wiedzy studenta:

W1 Zna język programowania Ada

W2 Zna najważniejsze problemy i algorytmy programowania współbieżnego

W3 Zna techniki stosowane w programowaniu współbieżnym

Z zakresu umiejętności studenta:

U1 Potrafi zbudować aplikację współbieżną w języku Ada

U2 Umie zaprogramować algorytmy rozwiązujące najważniejsze problemy programowania współbieżnego

U3 Umie zastosować techniki programowania współbieżnego

Z zakresu kompetencji społecznych studenta:

K1 Potrafi wyjaśnić zagadnienia związane z programowaniem współbieżnym bez odwoływania się do terminologii technicznej i naukowej

TREŚCI PROGRAMOWE

Forma zajęć - wykłady

Wy1	Wprowadzenie do programowania współbieżnego	2h
Wy2	Współbieżność w języku Ada	2h
Wy3	Problem wzajemnego wykluczania	4h
Wy4	Semafor	4h
Wy5	Monitory	4h
Wy6	Systemy oparte na wymianie komunikatów	2h
Wy7	Problem uzgadniania	4h
Wy8	Systemy czasu rzeczywistego	6h
Wy9	Kolokwium	2h

Forma zajęć - laboratorium

Lab1	Wprowadzenie do języka Ada	4h
Lab2	Zadania, spotkania, instrukcja select, obiekty chronione, zmienne wspólne,	8h
Lab3	Narzędzia wspomagające współbieżność	8h
Lab4	Programowanie systemowe	6h
Lab5	Szeregowanie	4h

STOSOWANE NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

1. Wykład tradycyjny
2. Wykład multimedialny
3. Rozwiązywanie zadań programistycznych
4. Konsultacje
5. Praca własna studentów

OCENA OSIĄGNIĘCIA PRZEDMIOTOWYCH EFEKTÓW KSZTAŁCENIA		
Oceny	Numer efektu kształcenia	Sposób oceny efektu kształcenia
F1	W1-W3, K1-K1	Kolokwium
F2	U1-U3, K1-K1	Realizacja zleconych zadań programistycznych
$P=50\%*F1+50\%*F2$		
LITERATURA PODSTAWOWA I UZUPEŁNIAJĄCA		
<ol style="list-style-type: none"> 1. M. Ben-Ari, Podstawy programowania współbieżnego i rozproszonego, WNT, 2009. 2. A.Burns, A. Wellings, Concurrent and Real-Time Programming in Ada, Cambridge University Press, 2007 		
OPIEKUN PRZEDMIOTU		
dr hab. Paweł Zieliński		

MACIERZ POWIĄZANIA EFEKTÓW KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU
Programowanie Współbieżne
Z EFEKTAMI KSZTAŁCENIA NA KIERUNKU INFORMATYKA

Przedmiotowy efekt kształcenia	Odniesienie przedmiotowego efektu do efektów kształcenia zdefiniowanych dla kierunku studiów i specjalności (o ile dotyczy)	Cele przedmiotu**	Treści programowe**	Numer narzędzia dydaktycznego**
W1	K1_W08	C1	Wy1-Wy9	1 2 4 5
W2	K1_W05	C1	Wy1-Wy9	1 2 4 5
W3	K1_W05	C1	Wy1-Wy9	1 2 4 5
U1	K1_U19 K1_U20 K1_U22	C1	Lab1-Lab5	3 4 5
U2	K1_U03 K1_U09 K1_U19	C1	Lab1-Lab5	3 4 5
U3	K1_U03 K1_U19	C1	Lab1-Lab5	3 4 5
K1	K1_K14	C1 C2	Wy1-Wy9 Lab1-Lab5	1 2 3 4 5