

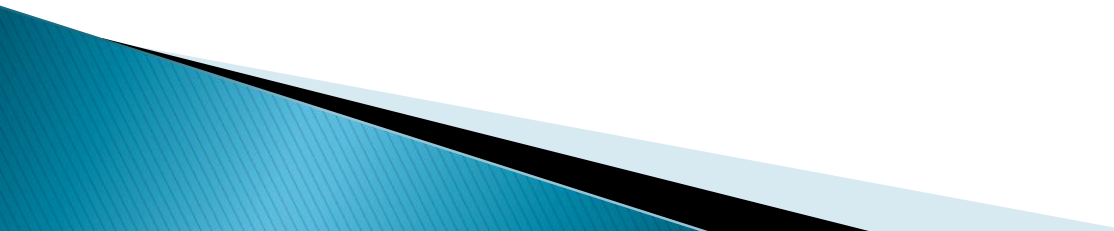
Практикум – Что, Зачем, Как

Алексей Викторович Игнатенко

Общие сведения

- ▶ Практикум на 3м курсе (осенний семестр) для кафедры АСВК ведет лаборатория компьютерной графики и мультимедиа
 - Зав. лабораторией Ю.М. Баяковский
- ▶ Задания по практикуму дополняют задания по курсу машинной графики
- ▶ Страница практикума
<http://courses.graphicon.ru/main/cg/prac>
 - Презентации докладов
 - Задания
 - Оценки

Цель практикума

- ▶ Получение навыков разработки и реализации архитектуры программного обеспечения
 - ▶ Применение современных программных технологий в практических задачах реального мира
 - ▶ Параллельно – консультации по выполнению задания по курсу машинной графики
- 

Темы заданий (предварительные)

- ▶ Разработка трехслойной архитектуры программы
 - Разделение GUI/Logic/Database
 - Вызов уровня логики из Native/.NET кода (GUI)
- ▶ Разработка открытой архитектуры программы (на основе плагинов)
- ▶ Применение многопоточности для обработки мультимедийных данных
- ▶ Методы автодокументации исходного кода
- ▶ ...

Организация семинаров

- ▶ Для каждого задания – два семинара
- ▶ Среда, 8:45, ауд. 685 (возможен перенос!)

Семинар 1	Неделя 1 (выдано задание – в понедельник)	<ul style="list-style-type: none">•Постановка задачи•Разъяснения (лекция)
Семинар 2	Неделя 2	<ul style="list-style-type: none">•Консультация по выполнению•Дополнительные вопросы
Семинар 3	Неделя 3 (задание завершено)	Пропускается
....		
.... (цикл повторяется)		

Проверка и выставление оценок

- ▶ Задания АСВК проверяются вместе со всеми
- ▶ Выставляются дополнительные оценки
- ▶ Учитываются отдельно от оценок за машграф

- ▶ **В конце семестра – оценка за практикум**

Баллы

- ▶ За каждое задание практикума выставляется оценка от 0 до 5.
 - 0 – ничего не сделано
 - 5 – задание выполнено полностью
- ▶ В конце семестра подсчитываются полученные баллы
 - 20 баллов – отлично
 - 15-19 баллов – хорошо
 - 10-14 баллов – удовлетворительно
 - < 10 баллов – неуд

Первое задание

- ▶ Очень простое
- ▶ Необходимо реализовать разделение GUI и логики
- ▶ Реализовать графический и консольный интерфейс без дублирования кода
- ▶ Подробности будут выложены на <http://courses.graphicon.ru/main/cg/prac>