



## DALYKO (MODULIO) APRAŠAS

Dalyko (modulio) pavadinimas	Kodas
Vizualusis programavimas	VIZP3124

Dėstytojas (-ai)	Padalinys (-iai)
<b>Koordinuojantis:</b> dr. Rimgaudas Laucius <b>Kitas (-i):</b> <b><u>dr. Tatjana Jevsikova</u></b>	Matematikos ir informatikos fakultetas Matematikos ir informatikos metodikos katedra Naugarduko g. 24, LT-03225 Vilnius

Studijų pakopa	Dalyko (modulio) lygmuo	Dalyko (modulio) tipas
pirmoji	1	Pasirenkamasis

Įgyvendinimo forma	Vykdyto laikotarpis	Vykdyto kalba (-os)
Auditorinė	VII semestras	lietuvių

Reikalavimai studijuojančiajam	
<b>Išankstiniai reikalavimai:</b> Praktinė informatika (Programavimas Java)	<b>Gretutiniai reikalavimai (jei yra):</b> -

Dalyko (modulio) apimtis kreditais	Visas studento darbo krūvis	Kontaktinio darbo valandos	Savarankiško darbo valandos
4	110	64	46

Dalyko (modulio) tikslas: studijų programos ugdomos kompetencijos		
Numatyta susipažinti su vizualaus programavimo principais, išmokti tai taikyti praktikoje, kuriant programas.		
Dalyko (modulio) studijų siekiniai	Studijų metodai	Vertinimo metodai
sukaupti pakankamą kiekį informatikos ir informacinių technologijų žinių, reikalingų mokant informatikos ir informacinių technologijų, taikyti šiuolaikinės informatikos didaktikos metodus;	Paskaita Praktiniai užsiėmimai Dalykinės literatūros studijavimas	Apklausa raštu, atliktų užduočių pristatymas žodžiu
spręsti nesudėtingus praktinius uždavinius naudojant matematinę programinę įrangą ar programuojant pačiam;		
kūrybiškai taikyti pedagogikos ir psichologijos žinias pedagoginėje veikloje, susijusioje su palankios informatikos ir informacinių technologijų mokymuisi aplinkos sukūrimu.		

Temos	Kontaktinio darbo valandos						Savarankiškų studijų laikas ir užduotys
	Paskaitos	Konsultacijos	Seminarai	Pratybos	Laboratoriniai darbai	Visas kontaktinis darbas	Savarankiškas darbas
1. Vizualaus programavimo pagrindai, pažintis su programavimo terpe.					2	2	
2. Objektinio programavimo žinių gilinimas.	2			2	4	8	6
3. Langų sistema, komponentai, išdėstymo tvarkyklės.	2			2	4	8	6
4. 2D grafika.	2			2	4	8	6
5. Įvykių apdorojimas, stebėtojo kodo šablonas.	4			4	6	14	10
6. Gijos.	2			2	4	8	6
7. Įskiepai.	2			2	4	8	6
8. Programos naudojimo atveju, sandaros ir komponentų sąveikos formalus aprašymo UML diagramomis pagrindai.	2			2	4	8	6
<b>Iš viso</b>	<b>16</b>			<b>16</b>	<b>32</b>	<b>64</b>	<b>46</b>

Uždavinių sprendimas, literatūros skaitymas

Pastaba. Savarankiško darbo laikas taip pat apima pasirengimą kontroliniam ir egzaminui.

Vertinimo forma	Svoris proc.	Atsiskaitymo laikas	Vertinimo kriterijai
Praktinės užduotys (raštu ir žodžiu)	50	Semestro metu.	Užduotys vertinamos 10 balų sistema. Pateikiama 10 programavimo užduočių iš skirtingų temų.
Egzaminas (raštu)	50	Sausio mėn.	Egzamine (atsakyti raštu) pateikiama testo formos užduotis kurią sudaro 50 atviro tipo klausimų  Šiuo dalyku įgytų kompetencijų galutinis įvertinimas yra praktinių užduočių ir egzamino įvertinimų aritmetinė suma.

Autorius	Leidimo metai	Pavadinimas	Periodinio leidinio Nr. ar leidinio tomas	Leidimo vieta ir leidykla ar internetinė nuoroda
<b>Privalomoji literatūra</b>				
1. Deveikis A.	1996	Objektinis programavimas JAVA kalba.		VDU Leidykla
2. Oracle		Java Tutorial		<a href="http://java.sun.com/docs/books/tutorial/index.html">http://java.sun.com/docs/books/tutorial/index.html</a>
3. Oracle		Java Language Specification		<a href="http://java.sun.com/docs/books/jls/index.html">http://java.sun.com/docs/books/jls/index.html</a>