

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«УФИМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АВИАЦИОННЫЙ
ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Кафедра ВМиК

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

«Программирование клиентских сценариев веб-приложений»
(название дисциплины)

Направление подготовки магистров
09.04.04 Программная инженерия
(код и наименование направления подготовки)

Направленность подготовки
Интернет-технологии
(наименование программы подготовки)

Квалификация (степень) выпускника
Магистр

Форма обучения
очная
(очная, очно-заочная (вечерняя), заочная)

УФА 2020

Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Программирование клиентских сценариев веб-приложений» является дисциплиной части, формируемую участниками образовательных отношений образовательной программы, является дисциплиной по выбору.

Рабочая программа составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 09.04.04 Программная инженерия (уровень магистратуры), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от "19" сентября 2017 г. № 923.

Целью освоения дисциплины является обучение студентов особенностям программирования серверных сценариев современных веб-приложений, а также применению соответствующих инструментально-программных средств.

Задачи:

1. Изучить подходы к программированию клиентских сценариев веб-приложений.
2. Ознакомиться с языками программирования клиентских сценариев веб-приложений.

Перечень результатов обучения

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций:

Планируемые результаты обучения по дисциплине:

№	Формируемые компетенции	Код	Знать	Уметь	Владеть
1	Владение навыками программной реализации систем с параллельной обработкой данных и высокопроизводительных систем	ПК-2	Знает методы программной реализации систем с параллельной обработкой данных и высокопроизводительных систем	Умеет использовать методы программной реализации систем с параллельной обработкой данных и высокопроизводительных систем	-

Содержание разделов дисциплины

№	Наименование и содержание разделов
1.	Объекты в JavaScript Понятие объекта. Правила создания объектов. Вычисляемые и короткие свойства. Объект-константы. Клонирование и объединение. Сборка мусора.

	Алгоритм пометов. Символы. Методы объектов. Ссылочный тип. Примитивы. Конструктор объекта. Флаги. Геттеры и сеттеры.
2.	Функции в JavaScript Объявление функций. Локальные и глобальные переменные. Параметры. Возврат значения. Функции обратного вызова. Стрелочные функции. Рекурсия. Контекст выполнения, стек. Рекурсивные обходы и структуры. Остаточные параметры. Лексическое окружение. Вложенные функции. Замыкание. Планирование. Прозрачное кэширование
3.	Прототипы и классы в JavaScript [[Prototype]]. Свойство this. F.prototype. Встроенные прототипы. Заимствование. Методы прототипов. Классы. Свойства классов. Наследование. Переопределение методов. Статические свойства и методы. Внутренний и внешний интерфейсы. Примеси. Обработка ошибок

Подробное содержание дисциплины, структура учебных занятий, трудоемкость изучения дисциплины, входные и исходящие компетенции, уровень освоения, определяемый этапом формирования компетенций, учебно-методическое, информационное, материально-техническое обеспечение учебного процесса изложены в рабочей программе дисциплины.

Автор (составитель) _____ доц., к.т.н. / Воробьева Г.Р. /
должность, уч. степень, уч. звание Фамилия И.О.