

Stefan Sokołowski

PROGRAMOWANIE OBIEKTOWE II

wykład 0

Inst. Informatyki Stosowanej, ANS

Elbląg, 2024/2025

PROGRAMOWANIE OBIEKTOWE II — reguły gry

Zasadnicze informacje:

<http://iis.ans-elblag.pl/~stefan/Dydaktyka/ProgObiII>

PROGRAMOWANIE OBIEKTOWE II — reguły gry

Zasadnicze informacje:

<http://iis.ans-elblag.pl/~stefan/Dydaktyka/ProgObiII>

- **slajdy** do wykładów — można (należy) robić notatki
ale **nie warto przepisywać slajdów** z ekranu

PROGRAMOWANIE OBIEKTOWE II — reguły gry

Zasadnicze informacje:

<http://iis.ans-elblag.pl/~stefan/Dydaktyka/ProgObiII>

- **slajdy** do wykładów — można (należy) robić notatki
ale **nie warto przepisywać slajdów** z ekranu
- **zadania** z laboratorium

PROGRAMOWANIE OBIEKTOWE II — reguły gry

Zasadnicze informacje:

<http://iis.ans-elblag.pl/~stefan/Dydaktyka/ProgObiII>

- **slajdy** do wykładów — można (należy) robić notatki ale **nie warto przepisywać slajdów** z ekranu
- **zadania** z laboratorium
- szkicowy **program** wykładu i laboratorium
- **spis literatury**
- itd.

PROGRAMOWANIE OBIEKTOWE II — reguły gry

Zasadnicze informacje:

<http://iis.ans-elblag.pl/~stefan/Dydaktyka/ProgObiII>

- **slajdy** do wykładów — można (należy) robić notatki ale **nie warto przepisywać slajdów** z ekranu
- **zadania** z laboratorium
- szkicowy **program** wykładu i laboratorium
- **spis literatury**
- itd.

Uwaga: przeczytanie tych materiałów **nie wystarczy do zaliczenia!**

PROGRAMOWANIE OBIEKTOWE II — reguły gry

Kontakt ze mną:

konsultacje: poniedziałki, 17:45–18:30 w pok. 322
 niedziele, 15:30–16:15 w pok. 322
 (w dni zjazdów zaocznych)

Kontakt ze mną:

konsultacje: poniedziałki, 17:45–18:30 w pok. 322
niedziele, 15:30–16:15 w pok. 322
(w dni zjazdów zaocznych)

e-mail: s.sokolowski@ans-elblag.pl

antyspam: unikać frikoprowajderów;

najlepiej używać konta mailowego w **IIS ANS**

PROGRAMOWANIE OBIEKTOWE II — reguły gry

Kontakt ze mną:

konsultacje: poniedziałki, 17:45–18:30 w pok. 322
 niedziele, 15:30–16:15 w pok. 322
 (w dni zjazdów zaocznych)

e-mail: s.sokolowski@ans-elblag.pl

antyspam: unikać frikoprowajderów;

najlepiej używać konta mailowego w **IIS ANS**

Wymaganie wstępne:

- zaliczone **Podstawy programowania**

PROGRAMOWANIE OBIEKTOWE II — reguły gry

Kontakt ze mną:

konsultacje: poniedziałki, 17:45–18:30 w pok. 322
 niedziele, 15:30–16:15 w pok. 322
 (w dni zjazdów zaocznych)

e-mail: s.sokolowski@ans-elblag.pl

antyspam: unikać frikoprowajderów;

najlepiej używać konta mailowego w **IIS ANS**

Wymaganie wstępne:

- zaliczone **Podstawy programowania**
- zaliczone **Programowanie obiektowe I**

PROGRAMOWANIE OBIEKTOWE II — reguły gry

Zaliczenie przedmiotu:

- **laboratorium**: min. 56 pkt. na 100

PROGRAMOWANIE OBIEKTOWE II — reguły gry

Zaliczenie przedmiotu:

- **laboratorium**: min. 56 pkt. na 100
- **wykład**: min. 56 pkt. na 100

PROGRAMOWANIE OBIEKTOWE II — reguły gry

Zaliczenie przedmiotu:

- **laboratorium**: min. 56 pkt. na 100
- **wykład**: min. 56 pkt. na 100 (doliczam ew. **punkty dodatkowe** za aktywność w trakcie wykładu i za znalezienie błędów w slajdach)

NIE MA ZWOLNIEŃ!

PROGRAMOWANIE OBIEKTOWE II — reguły gry

Zaliczenie przedmiotu:

- **laboratorium**: min. 56 pkt. na 100
- **wykład**: min. 56 pkt. na 100 (doliczam ew. **punkty dodatkowe** za aktywność w trakcie wykładu i za znalezienie błędów w slajdach)
NIE MA ZWOLNIEŃ!
- **ocena ostateczna**: $0.6 \times \text{laboratorium} + 0.4 \times \text{wykład}$

PROGRAMOWANIE OBIEKTOWE II — reguły gry

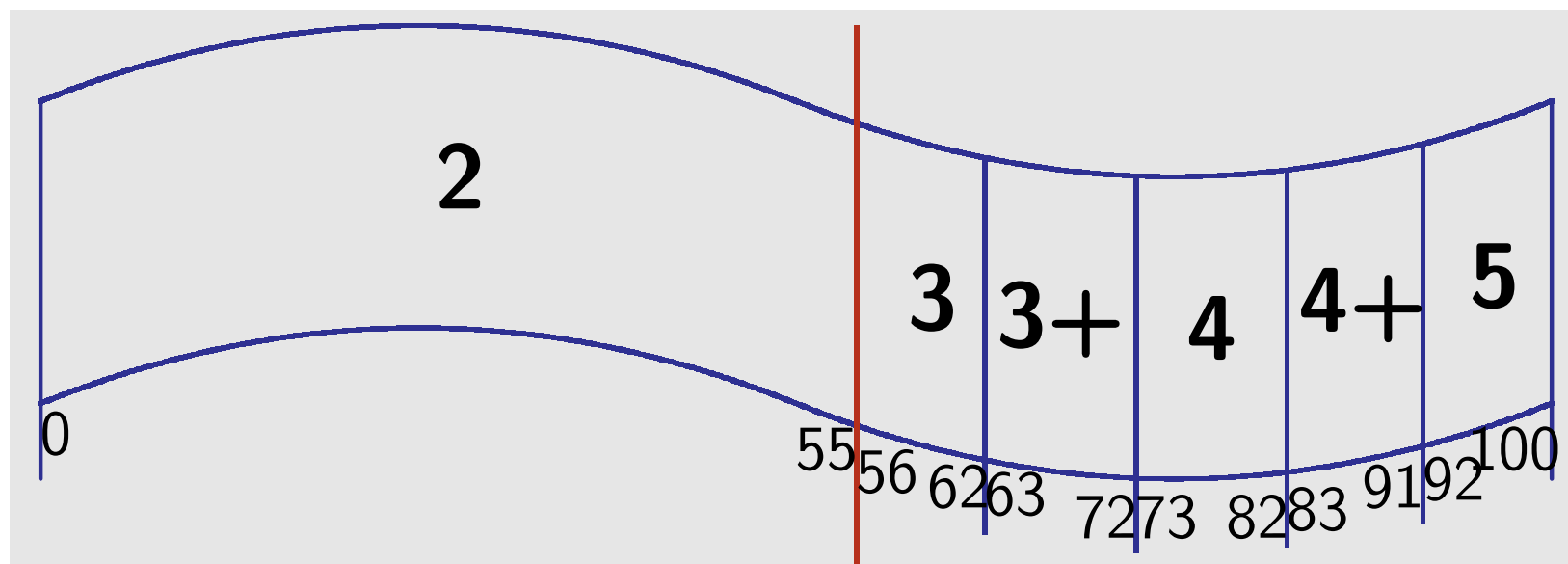
Zaliczenie przedmiotu:

- **laboratorium**: min. 56 pkt. na 100
- **wykład**: min. 56 pkt. na 100 (doliczam ew. **punkty dodatkowe** za aktywność w trakcie wykładu i za znalezienie błędów w slajdach)

NIE MA ZWOLNIEŃ!

- **ocena ostateczna**: $0.6 \times \text{laboratorium} + 0.4 \times \text{wykład}$

Skala ocen:



Zaczynamy

