



Praktyka programowania 2011/2012

# Instrukcja laboratoryjna cz.0

Wprowadzenie

Prowadzący: Tomasz Goluch

Wersja: 1.2

## I. Warunki zaliczenia

*Cel: Zapoznanie studentów z warunkami zaliczenia części laboratoryjnej przedmiotu.*

Najważniejsze informacje dotyczące zaliczenia części laboratoryjnej przedmiotu:

- Obecność na laboratoriach jest **obowiązkowa**.
- Pierwsze zajęcia mają charakter **wprowadzający**.
- Odbędzie się **6** zajęć, każde po **2** godziny zajęciowe.
- Godzina zajęciowa trwa **48 min**.
- Na każdym zajęciach można otrzymać do **5** pkt.
- W sumie można uzyskać **6 x 5 = 30 pkt.** co stanowi **100%** części oceny laboratoryjnej.
- Na każde z zajęć składa się od **2** do **4** programów do **indywidualnego** napisania.
- Jeśli ktoś nie zdąży może oddać resztę zadań na kolejnych zajęciach ale za **połowę pkt.**
- Próg zaliczenia to **50 % (15 pkt.)**
- Osoby wyróżniające się mogą uzyskać do **116,67%** z części laboratoryjnej (**35 pkt.**)

## II. Kryteria oceny

*Cel: Zapoznanie studentów z najważniejszymi elementami mającymi wpływ na ocenę.*

Najważniejsze informacje dotyczące zaliczenia części laboratoryjnej przedmiotu:

- Laboratorium ma na celu zweryfikowanie wiedzy pozyskanej na wykładzie co oznacza, że jest to praca indywidualna, aczkolwiek w przypadku wątpliwości można zadawać pytania prowadzącemu.
- Kod musi się kompilować, wykonywać się i działać poprawnie.
- Czytelność kodu (kod powinien być zrozumiały nie tylko dla autora ale i dla prowadzącego laboratorium).
- Brak powtórzeń kodu (stosowanie pętli oraz funkcji).
- Stosowanie przejrzystego stylu programowania (formatowanie kodu, odstępy, konwencja nazewnictwa) – nie wymaga się konkretnego stylu jednak ważne aby był on jednolity i najlepiej zgodny z którymś ze standardów (przykładowo środowisko programistyczne Microsoft Visual Studio zapewnia automatyczne formatowanie kodu).
- Stosowanie komentarzy tylko w ostateczności, najlepiej gdyby kod ich nie wymagał (można to osiągnąć wykorzystując odpowiednie nazwy zmiennych, nazwy funkcji, typy numeryczne, dyrektywy preprocesora – `#define` oraz słowa kluczowe – `typedef` ).
- **UWAGA !!! – korzystamy wyłącznie ze środowiska programistycznego Microsoft Visual Studio<sup>1</sup>.**

---

<sup>1</sup> Każdy student może otrzymać środowisko programistyczne Microsoft Visual Studio za pomocą programu MSDNAA – <http://www.eti.pg.gda.pl/pracownicy/oprogramowanie/elms.htm?styl=druk>