

Программирование (Весна 2023)

План-проспект лекций:

Выборочный обзор libc (09.02)

1. Вспоминаем организационные моменты (лабораторные, курсы, рейтинговая система, экзамен)
2. Подробное рассмотрение assert, errno, signal, stddef, stdlib, time, wchar с приближенными к реальности примерами
3. Поверхностное рассмотрение остальных библиотек
4. Повторение пройденного материала, вопросы по задачам 1 семестра.

Структуры данных + остаточный обзор libc (02.03)

1. Рассмотрение оставшихся после string.h библиотек
2. Введение в структуры данных – массивы, списки, деревья, графы, примеры работы со списком

Списки (09.03)

1. Разбор списков – написать вместе со студентами за лекцию готовый код линейного списка (insert, remove, find, create, printList).

Разбор стека и очереди (16.03)

1. Разбор реализации стека и очереди на списке и на массиве, сравнение реализаций

Введение в C++ (23.03)

1. Что такое язык C++, его назначение
2. Пространства имен, подключение библиотек
3. Инкапсуляция на примере структур данных из прошлых занятий (список, стек)
4. Классы, методы (конструктор, деструктор), спецификаторы доступа

Рекурсия, работа с файлами, обход файлового дерева (30.03)

1. Рекурсия, глубина рекурсии
2. Файловый дескриптор – что это такое, и зачем нужно. Сценарии: tail и ls -l /proc/.....; lsof и несколько tail-ов; fprintf и IO потоки;
3. Базовые функции работы с файлами fopen, fclose, fread, fwrite, fseek, ftell и тп. Дескриптор в директории
4. Рекурсивный обход файловой системы
5. (optional) Getopt и аргументы командной строки

Getopt, отладка в виртуальных машинах, C++ (06.04)

1. Пара слов по контрольной – какие задачи, какое выбрать время
2. Разработка программ – почему важно запускать и тестировать свои программы в виртуальных машинах
3. C++ – исключения, new/delete
4. Getopt и аргументы командной строки
5. Отладка программ в виртуальных машинах через IDE
6. (optional) Системы сборки – Makefile (вспомнить), Autotools

Autotools, словари, инкапсуляция (как сломать, сделать в Си) (13.04)

1. Системы сборки – Makefile (вспомнить), Autotools
2. Темы для контрольной + словари (от простой реализации до хэш-таблиц)
3. Как сломать инкапсуляцию в C++
4. Как сделать инкапсуляцию в Си

Курсовая, BMP (27.04)

1. Базовая задача курсовой – как может выглядеть решение
2. Поверхностный разбор структуры BMP (особое внимание на сложные поля, таблицу цветов)
3. Sizeof struct, директива pragma
4. Как создать BMP с нуля
5. Пример, как считать, изменить и сохранить BMP файл. Как учесть все версии заголовков.

Курсовая, libpng (03.05)

1. Структура формата PNG – сигнатура и чанки (критические/необязательные/пользовательские)
2. Разбора примера READ/WRITE, как обработать пиксельные данные

[АРХИВ] Программирование (Весна)**Список тем лекций**

1. [Лекция 1 \(07.02.22\)](#)
2. [Лекция 2 \(14.02.22\)](#)
3. [Лекция 3 \(21.02.22\)](#)
4. [Лекция 4 \(28.02.22\)](#)
5. [Лекция 5 \(05.03.22\)](#)
6. [Лекция 6 \(14.03.22\)](#)
7. [Лекция 7 \(28.03.22\)](#)
8. [Лекция 8 \(04.04.22\)](#)
9. [Лекция 9 \(11.04.22\)](#)

10. [Лекция 10 \(25.04.22\)](#)
11. [Лекция 11 \(16.05.22\)](#)
12. [Лекция 12 \(23.05.22\)](#)

Обзор стандартной библиотеки Си. Различие базового синтаксиса Си и Си++

Структуры. Объединения. Списки. Динамическая и статическая реализация

[Указатель на функцию](#)

Практики проектирования, разработки, отладки, сопровождения. Стили кодирования

Работа со строками. Алгоритмы на строках. Обработка текстов

Регулярные выражения

Рекурсия и циклы

Ввод вывод. Файлы

[Пример.](#)

Разработка Command Line Interface (CLI)

Хэширование и хэш-таблицы

Алгоритмы обхода, концепция итератора. Использование текстовых форматов

- [Пример программы осуществляющей перебор атрибутов <location> в xml.](#)
- [Дополнительное задание по уроку](#)

Введение в синтаксис C++

- [Наследование](#)
- [Полиморфизм](#)
- [Инкапсуляция. Чтение заголовка bmp](#)

Отладка. Обработка исключительных ситуаций и ошибок

From:

<https://se.moevm.info/> - **МОЭВМ Вики** [se.moevm.info]

Permanent link:

<https://se.moevm.info/doku.php/start:prog2:lectures?rev=1683717422>

Last update:

