

**ИКОНОМИЧЕСКИ УНИВЕРСИТЕТ - ВАРНА**  
**ФАКУЛТЕТ „ИНФОРМАТИКА“**  
**КАТЕДРА „ИНФОРМАТИКА“**

---

---

**УТВЪРЖДАВАМ:**

**Ректор:**

(Проф. д-р Пл. Илиев)

**У Ч Е Б Н А П Р О Г Р А М А**

ПО ДИСЦИПЛИНАТА: “ПРОГРАМИРАНЕ С VISUAL C++”;

ЗА СПЕЦ: „Информатика и компютърни науки“; ОКС „бакалавър“

КУРС НА ОБУЧЕНИЕ: 3; СЕМЕСТЪР: 5;

ОБЩА СТУДЕНТСКА ЗАЕТОСТ: 180 ч.; в т.ч. аудиторна 60 ч.

КРЕДИТИ: 6

**РАЗПРЕДЕЛЕНИЕ НА СТУДЕНТСКАТА ЗАЕТОСТ СЪГЛАСНО УЧЕБНИЯ ПЛАН**

<i>ВИД УЧЕБНИ ЗАНЯТИЯ</i>	<i>ОБЩО(часове)</i>	<i>СЕДМИЧНА НАТОВАРЕНОСТ (часове)</i>
АУДИТОРНА ЗАЕТОСТ:		
Т. ч.		
• ЛЕКЦИИ	30	2
• УПРАЖНЕНИЯ (семинарни занятия/ лабораторни упражнения)	30	2
ИЗВЪНАУДИТОРНА ЗАЕТОСТ	120	-

Изготвили програмата:

1. ....  
(проф. д-р Владимир Сълов)

2. ....  
(гл. ас. д-р Бонимир Пенчев)

Ръководител катедра: .....  
„Информатика“ (проф. д-р Владимир Сълов)

## I. АНОТАЦИЯ

Дисциплината “Програмиране с Visual C++” допълва теоретичните знания на студентите по програмирането на езика C++ под Windows и им дава задълбочени практически знания и умения за разработване на програмни системи със средствата на Microsoft Visual C++. Основните теми засягат изграждане на проекти, интерфейс, диалогови прозорци, контроли, графични функции, стандартни диалози, достъп до бази от данни и др.

Приложението на получените знания и умения е в областта на разработката на софтуер, за създаване на приложни програми за Windows с помощта на средата Visual C++, включително с използване на разнообразни контроли и достъп до бази от данни.

Дисциплината дава възможност на студентите да разширят своите базисни знания по програмиране и да формират нови умения за интеграция на изучените програмни средства и технологиите на базите от данни за създаването на приложни програми.

## II. ТЕМАТИЧНО СЪДЪРЖАНИЕ

No. по ред	НАИМЕНОВАНИЕ НА ТЕМИТЕ И ПОДТЕМИТЕ	БРОЙ ЧАСОВЕ		
		Л	СЗ	ЛУ
<b>Тема 1. Въведение в езиките и средите за визуално програмиране под Windows</b>		<b>10</b>		<b>5</b>
1.1	Езици и среди за визуално програмиране	4		
1.2	Технологии за визуално програмиране, инструменти и библиотеки	4		2
1.3	Среда за разработка Visual Studio .NET	2		3
<b>Тема 2. Библиотека MFC</b>		<b>10</b>		<b>5</b>
2.1	Същност	3		1
2.2	Разширени типове от данни	4		2
2.3	Основни класове	3		2
<b>Тема 3. Изграждане на приложения с графичен интерфейс за Windows</b>		<b>1</b>		<b>14</b>
3.1	Форми			2
3.2	Менюта			1
3.3	Основни контроли			5
3.4	Извеждане на графична информация	1		3
3.5	Многолишкови и мрежови възможности			3
<b>Тема 4. Използване на бази от данни в приложенията</b>		<b>9</b>		<b>6</b>
4.1	Същност и технологии	3		
4.2	Основни класове	2		1
4.3	Основни контроли	1		3
4.4	Функции за директен достъп	3		2
<b>Общо:</b>		<b>30</b>		<b>30</b>

**III. ФОРМИ НА КОНТРОЛ:**

№. по ред	ВИД И ФОРМА НА КОНТРОЛА	Брой	ИАЗ ч.
<b>1.</b>	<b>Семестриален (текущ) контрол</b>		
1.1.	Тестове	2	30
1.2.	Контролни	2	30
1.3.	Самостоятелно задание	1	20
<b>Общо за семестриален контрол:</b>		<b>5</b>	<b>80</b>
<b>2.</b>	<b>Сесиен (краен) контрол</b>		
2.1.	Изпит	1	40
<b>Общо за сесиен контрол:</b>		<b>1</b>	<b>40</b>
<b>Общо за всички форми на контрол:</b>		<b>6</b>	<b>120</b>

**IV. ЛИТЕРАТУРА****ЗАДЪЛЖИТЕЛНА (ОСНОВНА) ЛИТЕРАТУРА:**

1. Horton, I. Beginning Visual C++. John Wiley & Sons, 2014.

**ПРЕПОРЪЧИТЕЛНА (ДОПЪЛНИТЕЛНА) ЛИТЕРАТУРА:**

1. Сълов, В. Въведение в програмирането, Наука и икономика, Икономически университет – Варна, 2014.
2. Mayne, R. Introduction to Windows® and Graphics Programming with Visual C++. World Scientific Publishing Co, 2015.
3. Templeman, J. Microsoft Visual C++/CLI Step by Step. Microsoft Press, 2013.