

Министерство образования и науки Республики Казахстан  
Карагандинский государственный технический университет

**УТВЕРЖДАЮ**  
**Председатель Ученого совета,**  
**Ректор, академик НАН РК**  
**Газалиев А.М.**

« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2013г.

**ПРОГРАММА ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ ДЛЯ  
СТУДЕНТА (SYLLABUS)**

Дисциплина F-P 3215 «Flash-программирование»

Модуль Anim 23 «Анимация»

Специальность 5B070400 «Вычислительная техника и программное  
обеспечение»

Факультет информационных технологий

Кафедра – «Информационные технологии и безопасность»

## Предисловие

Программа обучения по дисциплине для студента (syllabus) разработана ст. пр. кафедры ИТБ Хорошхиным В.К.

Обсуждена на заседании кафедры «Информационные технологии и безопасность»

Протокол № \_\_\_\_\_ от « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2013г.

Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ Коккоз М.М. « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2013г.

Одобрена учебно-методическим советом факультета информационных технологий

Протокол № \_\_\_\_\_ от « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2013г.

Председатель \_\_\_\_\_ Капжаппарова Д.У. « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2013г.

## Сведения о преподавателе и контактная информация

Ф.И.О. Хорошхин В.К.

Ученая степень, звание, должность: ст. преп. каф. ИТБ

Кафедра ИТБ находится в гл. корпусе КарГТУ (Караганда, Б.Мира 56), аудитория 429, контактный телефон 56-75-92 доб. 1028.

## Трудоемкость дисциплины

Семестр	Количество кредитов	ECTS	Вид занятий					Количество часов СРС	Общее количество часов	Форма контроля
			количество контактных часов			количество часов СРСП	всего часов			
			лекции	практические занятия	лабораторные занятия					
5	3	5	15		30	45	90	45	135	ТЗ

## Характеристика дисциплины

Дисциплина «Flash-программирование» входит в цикл базовых дисциплин в качестве компонента по выбору и предусматривает основы современного подхода к разработке программ анимации через освоение базовых алгоритмических концепций, уже успевшие зарекомендовать себя за долгие годы.

## Цель дисциплины

Дисциплина ставит целью дать знания студентам о методах, языках и возможностях проектирования Flash-приложений.

## Задачи дисциплины

Задачи дисциплины следующие: изучение Flash-инфраструктуры, использование языка ActionScript.

В результате изучения данной дисциплины студенты должны: иметь представление:

– об особенностях разработки и выполнения Flash-приложений;

знать:

– объектно-ориентированный язык ActionScript;

уметь:

– составлять программы на языках ActionScript в соответствии с требованиями как структурной, так и объектно-ориентированной методологий программирования;

– использовать сервисные возможности пакета Flash.

приобрести практические навыки:

– построения клиентской части Flash -приложений;

## Пререквизиты

Для изучения данной дисциплины необходимо усвоение следующих дисциплин (с указанием тем): Информатика

## Постреквизиты

Знания, полученные при изучении дисциплины «Flash-программирование» используются при освоении следующих дисциплин:

1. Web-программирование.

## Тематический план дисциплины

Наименование темы	Трудоемкость по видам занятий, ч.				
	Лекции	Практические	Лабораторные	СРСП	СРС
Тема 1: Знакомство с Flash.	1			3	
Тема 2: Контурь.	1			3	
Тема 3: Покадровая анимация.	1			3	
Тема 4: Геометрические фигуры.	1			3	
Тема 5: Анимация формы.	1			3	
Тема 6: Символы. Анимация движения.	1			3	
Тема 7: Знакомство с ActionScript.	1			3	
Тема 8: Объекты среды Flash.	1			3	
Тема 9: Математика и физика.	1			3	
Тема 10: Столкновения.	1			3	
Тема 11: Внешние файлы.	1			3	
Тема 12: Видео.	1			3	
Тема 13: Объекты и классы.	1			3	
Тема 14: Рисование из программы.	1			3	
Тема 15: Трехмерный мир.	1			3	
Тема 16: Управление проигрыванием. Кнопки.			5		7
Тема 17: Адреса: дети, родители и корень.			5		7
Тема 18: Звук: новые подробности.			5		7
Тема 19: Свойства и события клипа.			5		8
Тема 20: Мышиные события.			5		8
Тема 21: Клавиатура.			5		8
ИТОГО:	15		30	45	45

### Перечень лабораторных занятий

1. Управление проигрыванием. Кнопки.
2. Адреса: дети, родители и корень.
3. Звук: новые подробности.
4. Свойства и события клипа.
5. Мышиные события.
6. Клавиатура.

### Темы контрольных заданий для СРС

1. Управление проигрыванием. Кнопки.
2. Адреса: дети, родители и корень.
3. Звук: новые подробности.
4. Свойства и события клипа.
5. Мышиные события.
6. Клавиатура.

### Критерии оценки знаний студентов

Зачет по дисциплине определяется как сумма максимальных показателей успеваемости по рубежным контролям (до 60%) и итоговой аттестации (экзамен) (до 40%) и составляет значение до 100% .

### График выполнения и сдачи заданий по дисциплине

Вид контроля	Цель и содержание задания	Рекомендуемая литература	Продолжительность выполнения	Форма контроля	Срок сдачи	Баллы
Лабораторная работа №1	Тема 16: Управление проигрыванием м. Кнопки.	[1,2]	5 час.	Текущий	2-я неделя	7
Лабораторная работа №2	Тема 17: Адреса: дети, родители и корень.	[1,2]	5 час.	Текущий	4-я неделя	7
Лабораторная работа №3	Тема 18: Звук: новые подробности.	[1,2]	5 час.	Текущий	6-я неделя	7
Тестовый опрос	Закрепление теоретических знаний и практических навыков.	[1,2]	1 контактный час	Рубежный	7-я неделя	9
Лабораторная работа №4	Тема 19: Свойства и события клипа.	[1,2]	5 час.	Текущий	9-я неделя	7
Лабораторная работа №5	Тема 20: Мышиные события.	[1,2]	5 час.	Текущий	11-я неделя	7

Лабораторная работа №6	Тема 21: Клавиатура.	[1,2]	5 час.	Текущий	13-я неделя	7
Тестовый опрос	Закрепление теоретических знаний и практических навыков	[1,2]	1 контактный час	Рубежный	14-я неделя	9
ТЗ	Проверка усвоения материала дисциплины	Весь перечень основной и дополнительной литературы	2 час.	Итоговый	В период сессии	40
Итого						100

### **Политика и процедуры**

При изучении дисциплины «Flash-программирование» прошу соблюдать следующие правила:

- 1 Не опаздывать на занятия.
- 2 Не пропускать занятия без уважительной причины, в случае болезни прошу представить справку, в других случаях – объяснительную записку.
- 3 В обязанности студента входит посещение всех видов занятий.
- 4 Согласно календарному графику учебного процесса сдавать все виды контроля.
- 5 Пропущенные практические и лабораторные занятия отрабатывать в указанное преподавателем время.

### **Список основной литературы**

1. Joey Lott – Flash 8 ActionScript Bible – Wiley Publishing, Inc, 2006.
2. Jobe Makar – Macromedia Flash 8 ActionScript – Macromedia – 2006.

### **Список дополнительной литературы**

1. Peter Elst – Object-Oriented ActionScript for Flash 8 – Springeronline, 2006.

**ПРОГРАММА ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ ДЛЯ  
СТУДЕНТА  
(SYLLABUS)**

Дисциплина F-P 3215 «Flash-программирование»

Модуль Anim 23 «Анимация»

Гос. изд. лиц. №50 от 31.03.2004.

Подписано к печати \_\_\_\_\_ 2015г. Формат 60x90/16. Тираж \_\_\_\_ экз.

Объем \_\_\_\_\_ уч. изд. л. Заказ № \_\_\_\_\_ Цена договорная