

**ԱՌԱՐԿԱՅԱԿԱՆ ՆԿԱՐԱԳԻՐ
ԾՐԱԳՐԱՎՈՐՄԱՆ ԼԵԶՈՒՆԵՐ**

ՖԱԿՈՒԼՏԵՏ	Ֆիզիկամաթեմատիկայի ԵՎ ՏՆՏԵՍԱԳԻՏՈՒԹՅԱՆ
ԱՄԲԻՈՆ	ԻՆՖՈՐՄԱՏԻԿԱՅԻ ԵՎ ՆՐԱ ԴԱՍԱՎԱՆԴՄԱՆ ՄԵԹՈԴԻԿԱՅԻ
ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԱՆՎԱՆՈՒՄ ԵՎ ԸՆԹԱՑԻԿ ՄՈՂՈՒԼ	ԾՐԱԳՐԱՎՈՐՄԱՆ ԼԵԶՈՒՆԵՐ
ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԴԱՍԻՉ ԵՎ ՄՈՂՈՒԼՆԵՐԻ ՔԱՆԱԿ	0103B3/05
ՄԱՍՆԱԳԻՏՈՒԹՅՈՒՆ	ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱ
ԿՈՒՐՍ/ԿԻՍԱՄՅԱԿ	3-րդ կուրս/ 2-րդ կիսամյակ
ԴԱՍԸՆԹԱՑԻ ՆՊԱՏԱԿԸ	Դասընթացի նպատակն է սովորողների մոտ ձևավորել գիտելիքների, կարողությունների և հմտությունների համակարգ ծրագրավորման ոլորտում
ԿՐԹԱԿԱՆ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԸ	<p>ԳԻՏԵԼԻՔ</p> <ul style="list-style-type: none"> գիտենա կիրառական խնդիրների ալգորիթմական ներկայացման եղանակները, ծրագրավորման լեզվի տեսական հիմունքները <p>ԿԱՐՈՂՈՒԹՅՈՒՆ</p> <ul style="list-style-type: none"> կարողանա մշակված ալգորիթմին համապատասխան կազմել խնդրի լուծման ծրագիրը և այն իրականացնել համակարգչի միջոցով <p>ՀՄՏՈՒԹՅՈՒՆ</p> <ul style="list-style-type: none"> տիրապետի ծրագրավորման լեզուների շարահյուսական ու իմաստաբանական կանոններին, ծրագրեր գրելու և նրանցով հաշվարկներ կատարելու միջոցներին ու մեթոդներին
ԴԱՍԸՆԹԱՑԻ ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՄԱՆ ՆԿԱՐԱԳԻՐ	<ul style="list-style-type: none"> ԿՐԵԴԻՏՆԵՐԻ ՔԱՆԱԿ - 3 ԼՍԱՐԱՅԻՆ ԺԱՄ - 36 ԴԱՍԱԽՈՍՈՒԹՅՈՒՆ - 12 ԳՈՐԾՆԱԿԱՆ ՊԱՐԱՊՄՈՒՆՔ - 12 ԼԱԲՈՐԱՏՈՐ ՊԱՐԱՊՄՈՒՆՔ - 12 ՇԱԲԱԹԱԿԱՆ ԺԱՄ - 3
ՆԱԽԱՊԱՅՄԱՆՆԵՐ	«Տեղեկատվական և հաղորդակցական տեխնոլոգիաները մասնագիտական ոլորտում» դասընթացից ստացած գիտելիքներ
ԴԱՍԱՎԱՆԴՄԱՆ ԵՎ ՈՒՍՈՒՄՆԱՌՈՒԹՅԱՆ ՄԵԹՈԴՆԵՐ	Դասախոսություն, գործնական և լաբորատոր պարապմունքներ, անհատական և խմբային աշխատանք:

<p>ԴԱՍԸՆԹԱՑԻ ՀԱՄԱՌՈՏ ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Վիզուալ Բեյսիկ-ի թողարկումը և ինտերֆեյսը: Ծանոթություն Բեյսիկի Վիզուալ տարբերակի հետ: Ծրագրի թողարկումն ու ինտերֆեյսը: • Գլխավոր մենյու: Կարուցվածքը, ենթամենյուներ: • Ստանդարտ և ղեկավարման գործիքների գոտի: Ծանոթություն ստանդարտ և ղեկավարման գործիքների գոտում տեղադրված գործիքակազմի հետ: • Ֆորմայի կառուցման և հատկությունների պատուհան: Ֆորմայի նշանակությունը: Նրա դիրքի և չափերի ընտրությունը: Տարբեր հատկությունների տեղադրումը: • Ծրագրային կոդի և պրոյեկտի դիտարկիչի պատուհան: Պատուհանների նշանակությունն ու օգտագործման ձևերը: • Տվյալների տեսակները, փոփոխականներ, նրանց հայտարարումը: Թվային, տեքստային, ամսաթվային, տրամաբանական փոփոխականներ: Նրանց նկարագրությունն ու օգտագործումը: • Իրադարձություն և մեթոդ: • INPUTBOX և MSGBOX պատուհանները: Ինֆորմացիայի մուտք-ելքի կազմակերպումը INPUTBOX և MSGBOX պատուհանների միջոցով: • Զանգվածներ: Թվային և տեքստային զանգվածների նկարագրումն ու օգտագործումը: Նրանց մուտք-ելքի կազմակերպումը և մշակման մեթոդները: • Պայմանի ստուգման արտահայտություններ: Հարաբերությունների կազմումն ու օգտագործումը տրամաբանական արտահայտություններում: Բաղադրյալ տրամաբանական արտահայտությունների կազմումը և օգտագործումը ծրագրավորման մեջ: • Ցիկլեր: Ցիկլերի տեսակները: Թվաբանական և իտերացիոն ցիկլի օպերատորներ:
<p>ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ</p> <p>ՀԻՄՆԱԿԱՆ</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ա. Գ. Մանուկյան, Գ. Մ. Ասատրյան - «Ծրագրավորման լեզուներ և մեթոդներ, (Մաս II – VISUAL BASIC)», Գյումրի, 2015թ.: 2. Ա. Գ. Մանուկյան, Գ. Մ. Ասատրյան - «Ծրագրավորում ենք VISUAL BASIC-ում», (Խնդիրներ և ծրագրեր), Գյումրի, 2015թ.:
<p>ԼՐԱՑՈՒՑԻՉ</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. А. Я. Савельева – Задачи и упражнения по программированию. М., 1989г. 2. Д. М. Златопольский – Сборник задач по программированию. С-П. 2007г., 238 стр. 3. Н.А. Берков- Программирование на Visual Basic, Москва. 4. Visual Basic 6.0: Пер. с. англ.-БХВ Петербург, 2004, 992стр. 5. С. Н. Лукин-Visual Basic 6.0 самоучитель для начинающих, 2001.
<p>ՍՏՈՒԳՄԱՆ ԵՎ ԳՆԱՀԱՏՄԱՆ ՁԵՎԵՐԸ</p>	<p>Գրավոր ստուգողական աշխատանք, անհատական աշխատանք: Ընթացիկ ստուգումներ.</p> <p>Նախատեսված է 1 ընթացիկ գրավոր ստուգում՝ ստուգողական աշխատանք՝ 100 միավոր առավելագույն արժեքով և 1 անհատական աշխատանք: Ստուգողական աշխատանքի հարցատոմսը պարունակում է 6 հարց, որից 4-ը՝ 15-ական, իսկ 2-ը՝ 20-ական միավորային արժեքով: Անհատական աշխատանքը գնահատվում է որպես ուսանողի կողմից կատարված ինքնուրույն աշխատանք և գնահատվում է 100 միավոր առավելագույն արժեքով:</p> <p>Ամփոփիչ ստուգումը գրավոր է: Հարցատոմսը պարունակում է 4 հարց՝ 25-ական միավորային արժեքով:</p>
<p>ԳՆԱՀԱՏՄԱՆ ԲԱՂԱԴՐԻՉՆԵՐ ԵՎ ԿՇԻՌ</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Բաղադրիչ 1 – 10% (հաճախումներ) 2. Բաղադրիչ 2 – 10% (ընթացիկ ակտիվություն) 3. Բաղադրիչ 3 – 30% (1-ին ընթացիկ ստուգում) 4. Բաղադրիչ 4 – 50% (ամփոփիչ ստուգում)

ԳՆԱՀԱՏՄԱՆ ՍԱՆԴՂԱԿ

Գնահատման թվային միավորը	Տառային գնահատական	Գնահատականի պաշտոնական թվային համարժեքը
96-100	A+	5+
91-95	A	5
86-90	A-	5-
81-85	B+	4+
76-80	B	4
71-75	B-	4-
66-70	C+	3+
61-65	C	3
40-60	C-	3-
Մինչև 39	D	2

ՈՒՍԱՆՈՂԻ ԾԱՆՐԱԲԵՌՆՎԱԾՈՒԹՅԱՆ ԱՇԽԱՏԱԺԱՄԱՆԱԿԸ

կրեդիտ/ կրեդիտ ժամ-3/90

Հ/Հ	Թեմա	Լսարանային ժամեր					Ուսանողի ինքնուրույն աշխատաժամանակը	Ուսանողի ընդհանուր աշխատաժամանակը
		Դասախոսություն	Գործնական	Լաբորատոր	Սեմինար	Ուս. պրակտիկա		
1.	Վիզուալ Բեյսիկ-ի թողարկումը և ինտերֆեյսը:	2					3	5
2.	Գլխավոր մենյու: Ստանդարտ և ղեկավարման գործիքների գոտի:	2					3	5
3.	Ֆորմայի կառուցման և հատկությունների պատուհան: Ծրագրային կոդի և պրոյեկտի դիտարկիչի պատուհան:	2		2			5	9
4.	Իրադարձություն և մեթոդ: INPUTBOX և MSGBOX պատուհանները:	2	4	2			8	16
5.	Ղեկավարման կառուցվածքներ: Ցիկլեր: Զանգվածներ:	2	4	4			10	20
6.	Աշխատանք տողերի հետ: Աշխատանք ֆայլերի հետ:	2	4	4			10	20
Ընթացիկ ստուգում 1								4
Ընթացիկ ստուգում 2								5
Ամփոփիչ ստուգում								6
Ընդամենը								90