

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Узунов Федор Владимирович

Должность: Ректор

Дата подписания: 26.10.2021 14:06:10

Уникальный программный ключ:

fd935d10451b860e912264c0378f8448452bfd603f94388008e29877a6bcbf5

**АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
«ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ»
«УНИВЕРСИТЕТ ЭКОНОМИКИ И УПРАВЛЕНИЯ»
Факультет экономики и управления
Кафедра «Бизнес-информатика»**

УТВЕРЖДАЮ



Проректор по учебно-методической работе

С.С. Скараник

«01» сентября 2020 г.

Рабочая программа дисциплины
WEB программирование

Направление подготовки
38.03.05 Бизнес-информатика

Квалификация выпускника
Бакалавр

Для всех форм обучения

Симферополь 2020

Содержание

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы	3
2. Место дисциплины в структуре ОПОП бакалавриата	4
3. Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам занятий) и на самостоятельную работу обучающихся	4
4. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий	5
5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине	9
6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине	10
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины	19
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины*	19
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины	19
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)	20
11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине	20

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

В результате освоения ОПОП бакалавра обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения по дисциплине:

Коды компетенции	Результаты освоения ОПОП	Перечень планируемых результатов по дисциплине
ОК-7	способностью к самоорганизации и самообразованию	<u>Знать:</u> <ul style="list-style-type: none">• Основные принципы самоорганизации и самообразования• основы управления контентом предприятия и Интернет-ресурсов, процессами создания и использования информационных сервисов (контент-сервисов).
ПК-6	управление контентом предприятия и Интернет-ресурсов, процессами создания и использования информационных сервисов (контент-сервисов)	<u>Уметь:</u> <ul style="list-style-type: none">• Организовать свое время, самостоятельно критически мыслить, формулировать свою точку зрения• управлять контентом предприятия и Интернет-ресурсов, процессами создания и использования информационных сервисов (контент-сервисов). <u>Владеть:</u> <ul style="list-style-type: none">• Методами повышения квалификации, навыками накопления, обработки и использования информации• умением управления контентом предприятия и Интернет-ресурсов, процессами создания и использования информационных сервисов (контент-сервисов).

2. Место дисциплины в структуре ОПОП бакалавра

Дисциплина Б1.В.ДВ.03.01 «Web-программирование», входит в вариативную часть дисциплин.

3. Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием количества академических часов на контактную работу студентов с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу студентов

Общая трудоемкость дисциплины составляет **6** зачетных единицы (ЗЕ), **216** академических часов.

3.1 Объем дисциплины по видам учебных занятий (в часах)

Для очной формы обучения

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 6 зачётных единицы 216 часов

Объём дисциплины	Всего часов
Общая трудоёмкость дисциплины	216
Контактная работа	114
Аудиторная работа (всего):	108
Лекции	36
Семинары, практические занятия	72
Самостоятельная работа обучающихся (всего)	102
Экзамен	6

Для заочной формы обучения

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 6 зачётных единицы 216 часов

Объём дисциплины	Всего часов
Общая трудоёмкость дисциплины	216
Контактная работа	28
Аудиторная работа (всего):	22
Лекции	10
Семинары, практические занятия	12
Внеаудиторная работа (всего):	
Самостоятельная работа обучающихся (всего)	188
Экзамен	6

4. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий

4.1. Разделы дисциплины и трудоемкость по видам учебных занятий (в академических часах)

№ п/п	Наименование темы	Всего		Количество часов					
		ОФО	ЗФО	Контактная работа (аудиторная работа)				Внеаудит. работа	
				Лекции		Практическ.		Самос. ра-та	
				ОФО	ЗФО	ОФО	ЗФО	ОФО	ЗФО
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Введение в HTML и CSS	14	11,5	2	1	4	0,5	8	10
2	Назначение и применение JavaScript	14	11,5	2	1	4	0,5	8	10
3	Типы данных и операторы	14	13,5	2	1	4	0,5	8	12
4	Сценарий на web странице, иерархия объектов JavaScript	18	13,5	4	1	8	0,5	6	12
5	Вывод ошибок, дата время. Prompt, Confirm	12	13	2	0,5	4	0,5	6	12
6	Обработчики событий	12	13	2	0,5	4	0,5	6	12
7	Операторы if-else, математические вычисления	12	13	2	0,5	4	0,5	6	12
8	Функции и объекты	18	13,5	4	0,5	8	1	6	12
9	Объектная модель документа (DOM)	12	13,5	2	0,5	4	1	6	12
10	Открытие окон, свойства окна браузера	12	13	2	0,5	4	0,5	6	12
11	Циклы for и while	12	13,5	2	0,5	4	1	6	12
12	Массивы	12	13,5	2	0,5	4	1	6	12
13	DOM-контент	12	13,5	2	0,5	4	1	6	12
14	Программирование форм	12	13,5	2	0,5	4	1	6	12
15	Программирование переходов	12	13,5	2	0,5	4	1	6	12
16	Программирование графики	12	13,5	2	0,5	4	1	6	12
	Экзамен	6	6						
	Итого	216	216	36	10	72	12	102	188

4.2. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам)

Тема 1. Введение в HTML и CSS

HTTP, сервис World Wide Web, URI, URL, Proxy, Gateway, Tunnel, Cash, TCP, IP, METHOD, Классы кодов ответов HTTP, основы HTML, теги разметки текста, теги таблицы, теги форм, теги списков, тело документа, шапка документа, форматирование текста, CSS, таблицы стилей, атрибуты, единицы измерения, границы.

Тема 2. Назначение и применение JavaScript.

Общие сведения, назначение языка JavaScript. Способы внедрения JavaScript-кода в HTML-страницу и принципы его работы. Размещение кода JavaScript на HTML-странице. Исполнение JavaScript-кода, интерпретатор JavaScript. Четыре способа функционального применения JavaScript. Два способа размещения кода JavaScript на HTML странице. Размещение кода внутри HTML-документа. Указание языка сценария. Иерархия объектов в JavaScript. Объект document, свойства объекта document. Имя объекта иерархической структуры JavaScript. Изменение свойств объектов, объект location. правильное написание команд в JavaScript: document.write(), Document.write(), document.Write(), document.bgColor, document.Bgcolor, Document.bgColor,

Тема 3. Типы данных и операторы.

Основы синтаксиса языка JavaScript: литералы, переменные, массивы, условные операторы, операторы циклов. Оператор присваивания, присвоение значения еще и другой переменной. Два варианта строковых литералов, строковые объекты. Объявление несколько переменных в одном операторе var, давать начальные значения. Тип переменной, узнать тип переменной Глобальная переменная - объявленная оператором var вне функций. Внутри функции объявленная переменная без оператора var. Массивы встроенные или коллекции и массивы пользователя. Методы: join(), reverse(), sort(). Свойство length. Конструктор Array. Объявление незаполненного массива, заполненного элементами. Массив из элементов двух типов: числа и строки. Нумерация элементов массива. Массив из разнородных элементов. Массивы не могут быть многомерными, массив, элементами которого являются массивы. Метод join() для объединения элементов массива в одну строку. Метод split(), для разрезания объект типа String на куски. Метод reverse(). Метод sort(). Операторы языка JavaScript. Операторы декларирования и управления потоком вычислений. if ... else ...()? While for, break, continue, return, Оператор while, Оператор for, Оператор break, Оператор continue, Оператор return.

Тема 4. Сценарий на web-странице, иерархия объектов JavaScript.

Размещение сценария на web-странице. Создание сценария JavaScript. Регистр символов для JavaScript. основная часть сценария. Как с помощью DOCUMENT объявляется документ. Обработка событий. События: onMouseOver (навести курсор мыши), onMouseOut (увести курсор мыши). обработчик событий (Event Handler) гипертекстовой ссылки. Метод Свойство, изменяемое свойство status. Как Изменить свойство окна «Цвет фона. два события одновременно, Метод, alert() (предупредить), Метод onFocus, Метод onBlur, Метод onChange, Метод onSelect, Метод onSubmit, Методы onLoad и unload.

Тема 5. Вывод ошибок, дата время. Prompt, Confirm.

Виды ошибок и методы их поиска. Сообщения об ошибке. Исправление ошибки. Строка ошибки. Множественные ошибки. Отсутствие определения. Изображение сообщения об ошибке. Два типа ошибки: синтаксиса и времени выполнения. Исправление ошибок. Строка ошибки, ошибка синтаксиса. Множественные ошибки, Отсутствие определения, сценарий с ошибкой. Синтаксическая ошибка, утверждающая, что `document.wrote` не является функцией.

Тема 6. Обработчики событий.

Обработчики событий: навести курсор мыши, увести курсор мыши, `onFocus`, `onBlur`, Метод, `alert()`, `onSelect`, `onSubmit`. Обработчики событий в JavaScript. Команда `onClick` в JavaScript. Команда `onFocus` в JavaScript. Команда `onBlur` в JavaScript. Команда `onChange` в JavaScript. Событие `onSelect` в JavaScript.

Команда `onSubmit` в JavaScript. Команды `onLoad` и `onUnload` в JavaScript.

Создание сценария в JavaScript. Создание переменной в JavaScript. Команда `Prompt` в JavaScript.

Тема 7. Операторы if-else, математические вычисления.

Основное назначение блока — определение тела цикла, тела условного оператора или функции. `if ... else ...` Два варианта синтаксиса. Логическое выражение оператор, называемый условным выражением. `()?` Оператор `while`. Оператор `for`. Оператор `break`. Оператор `continue`. Оператор `return`.

Тема 8. Функции и объекты.

Функции и объекты. Функции. функция как тип данных, функция как объект, функция как конструктор объектов, Функция как тип данных. Многократное вложение функции. Функция как объект. Объекты. Операторы работы с объектами. `With` (объект) оператор. Клиентские объекты. Иерархия классов DOM. Коллекции.

Тема 9. Объектная модель документа (DOM).

Размещение кода JavaScript на HTML-странице. Иерархия объектов в JavaScript. Исполнение JavaScript-кода, интерпретатор JavaScript. Четыре способа функционального применения JavaScript, гипертекстовая ссылка (схема URL), обработчик события (в атрибутах, отвечающих событиям), подстановка (`entity`), вставка (контейнер `<SCRIPT>`), Два способа размещения кода JavaScript на HTML странице

Размещение кода внутри HTML-документа. Указание языка сценария. Иерархия объектов в JavaScript. Окно браузера, как некий объект `window`. Объект `document`.

Все без исключения объекты HTML как свойства объекта `document`. Каждый объект иерархической структуры и его имя.

Тема 10. Открытие окон, свойства окна браузера.

Открытие окон. Методы создания и работы с новыми окнами. Конфигурация нового окна. Команды `config`. Тэги в новом окне. Открытие окна с помощью функции. Концепция. Конфигурация нового окна. Команды `config`. Тэги в новом окне.

Заккрытие окна. Открытие окна с помощью функции. Сценарий. Открыть окно, передать фокус.

Тема 11. Циклы for и while.

Два варианта синтаксиса. Логическое выражение. оператор, называемый условным выражением. ()? Оператор while. Оператор for. Оператор break. Оператор continue. Оператор return

Тема 12. Массивы.

Введение в массивы. Их создание и обработка. Результат работы сценария с массивами.

Тема 13. DOM-контент.

Объектная модель документа HTML DOM (Document Object Model). DOM (Document Object Model) для программного доступа к документам HTML или XML. Сценарии динамического обращения и обновления содержимого, структуры и стиля документа. Core DOM – стандартная модель любого структурированного документа. XML DOM - стандартная модель XML документа. HTML DOM - стандартная модель HTML документа. HTML документ, как дерево узлов. Узлы дерева HTML документа и иерархические отношения между ними. Термины родитель, дочерний элемент и потомок. Дочерние элементы одного уровня - потомки (братья или сестры). Программный интерфейс HTML DOM. Свойства узлов. Изменение HTML элементов.

Тема 14. Программирование форм.

Программирование HTML-форм. Методы обработки событий, перехват отправки данных на сервер и способы организации обмена данными при помощи форм и JavaScript-кода.

Контейнер FORM. Свойства объекта Form. Свойство action. Свойство method. Свойство target. Свойство encoding. Коллекция elements[]. Методы объекта Form

Метод submit(). Метод reset(). События объекта Form. Событие Reset. Поля формы и их объекты. Текстовое поле ввода (объект Text). Свойства, методы и события объекта Text. Списки вариантов (объекты Select и Option). Создание объектов Option. Коллекция options[]. Свойства text и value объекта Option. Свойства selected и selectedIndex. Обработчик события onChange объекта Select. Кнопки

Кнопка button. Кнопка submit. Метод submit() формы. Кнопка reset. Графическая кнопка

Тема 15. Программирование переходов.

Гипертекстовые переходы, гипертекстовая ссылка. Объекты URL. Свойства объекта URL. Коллекция ссылок links[]. Замена атрибута HREF. Изменение части URL. События MouseOver и MouseOut. URL-схема "JavaScript:" Обработка события Click.

Тема 16. Программирование графики.

Программирование изменений графических образов на HTML-страницах, в частности, JavaScript-мультипликации и графических меню.

4.3. Темы практических работ

Практическая работа № 1-3 Работа с HTML

Практическая работа № 4 Оформление документа при помощи CSS

Практическая работа № 5. Введение в JavaScript.

Практическая работа № 6. Размещение сценария на web-странице.

Практическая работа № 7-10. Дата и время.

Практическая работа № 11-14. Иерархия объектов.

Практическая работа № 15-18. Основные объекты и их свойства.

Практическая работа № 19-22. Создание функций.

Практическая работа № 23-26. Объекты `frame`, `form`, `text` их свойства, методы и события.

Практическая работа № 27-30. Запросы пользователю и переменные.

Практическая работа № 31-32. Операторы `if/else`.

Практическая работа № 33-34. Циклы с предусловием.

Практическая работа № 35-36. Циклы с постусловием.

Практическая работа № 37-38. Циклы со счетчиком.

Практическая работа № 39-42 Массивы.

Практическая работа № 43-46. Окна и динамически создаваемые документы.

Практическая работа № 47-50. Объектная модель документа HTML DOM (Document Object Model).

Практическая работа № 51-52. Работа с изображениями.

Практическая работа № 53-54. Динамическое изменение изображений.

5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

Тема (разделы)	Содержание заданий, выносимых на СРС	Кол-во часов ОФО	Кол-во часов ЗФО	Учебно-методическое обеспечение
1	Введение в HTML и CSS	8	10	Учебно-методическое пособие
2	Назначение и применение JavaScript	8	10	Учебно-методическое пособие
3	Типы данных и операторы	8	12	Учебно-методическое пособие
4	Сценарий на web странице, иерархия объектов JavaScript	6	12	Учебно-методическое пособие
5	Вывод ошибок, дата время. Prompt, Confirm	6	12	Учебно-методическое пособие
6	Обработчики событий	6	12	Учебно-методическое пособие
7	Операторы if-else, математические вычисления	6	12	Учебно-методическое пособие
8	Функции и объекты	6	12	Учебно-методическое пособие
9	Объектная модель документа (DOM)	6	12	Учебно-методическое пособием
10	Открытие окон, свойства окна браузера	6	12	Учебно-методическое пособие
11	Циклы for и while	6	12	Учебно-методическое пособие

12	Массивы	6	12	Учебно-методическое пособие
13	DOM-контент	6	12	Учебно-методическое пособие
14	Программирование форм	6	12	Учебно-методическое пособие
15	Программирование переходов	6	12	Учебно-методическое пособие
16	Программирование графики	6	12	

6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

6.1. Паспорт фонда оценочных средств по дисциплине (модулю)

Компетенция ОК-7

способностью к самоорганизации и самообразованию		
Этапы формирования компетенции		
Знает	Умеет	Владеет
Основные принципы самоорганизации и самообразования; Знает, если выполнил 6.2.1 (1-9, 14-22, 23-25, 39-43), 6.2.2(1-15, 17-26), 6.2.3(1-13,35-39, 22-32)	Организовать свое время, самостоятельно критически мыслить, формулировать свою точку зрения; Умеет, если выполнил 6.2.1 (10-13, 32-38, 26-31,), 6.2.2(14-20), 6.2.3(14-21)	Методами повышения квалификации, навыками накопления, обработки и использования информации; Владеет, если выполнил 6.2.1 (44-48), 6.2.3(33,34)
Показатели и критерии оценивания компетенции на различных этапах ее формирования, шкала оценивания		
Знает, если выполнил 6.2.1 (1-9, 14-22, 23-25, 39-43), 6.2.2(1-15, 17-26), 6.2.3(1-13,35-39, 22-32)		
Умеет, если выполнил 6.2.1 (10-13, 32-38, 26-31,), 6.2.2(14-20), 6.2.3(14-21)		
Владеет, если выполнил 6.2.1 (44-48), 6.2.3(33,34)		

Компетенция ПК-6

управление контентом предприятия и Интернет-ресурсов, процессами создания и использования информационных сервисов (контент-сервисов)		
Этапы формирования компетенции		
Знает	Умеет	Владеет
основы управления контентом предприятия и Интернет-ресурсов, процессами создания и использования информационных сервисов (контент-сервисов) 6.2.1(1, 4-60)	управлять контентом предприятия и Интернет-ресурсов, процессами создания и использования информационных сервисов (контент-сервисов) 6.2.2. (1-40), 6.2.4 (1-37)	умением управления контентом предприятия и Интернет-ресурсов, процессами создания и использования информационных сервисов (контент-сервисов) 6.2.3 (1-5)

Показатели и критерии оценивания компетенции на различных этапах ее формирования, шкала оценивания	
Знает, если выполнил	6.2.1 - 1, 4-60
Умеет, если выполнил	6.2.2. - 1-40, 6.2.4 - 1-37
Владеет, если выполнил	6.2.3 - 1-5

6.2. Типовые контрольные задания и иные материалы

6.2.1. Вопросы к экзамену:

1. Предмет «Web-программирование», его особенности. Различия в программировании на стороне клиента и сервера. Инструменты и технологии программирования.
2. Протокол HTTP. Структура запросов и ответов.
3. CGI. Способы передачи данных. Запоминание состояния.
4. Основные термины и определения веб-технологий. История гипертекста.
5. Возникновение и развитие службы WWW. История браузеров.
6. Логическая и физическая структуры веб-сайта. Основные этапы разработки веб-сайта.
7. Язык HTML. Понятие тега. Атрибуты. Контейнеры. Структура HTML документа. Разделы документа HTML, HEAD, BODY.
8. Шапка документа HTML. Теги BASE, ISINDEX, LINK,
9. Шапка документа HTML. Теги SCRIPT, STYLE, META.
10. Тело HTML-документа. Элементы текстового и блочного уровня. Теги логического форматирования HTML документа.
11. Физическое форматирование HTML документа. Структурное форматирование HTML документа.
12. Спецсимволы в HTML документе. Гиперссылки в HTML документе.
13. HTML-списки: нумерованные, маркированные, вложенные, списки определений.
14. HTML-теги для создания таблиц, их атрибуты. Изображения в HTML. Карты изображений.
15. Принципы работы фреймов. Создание HTML-страницы с фреймами.
16. Фреймы и их атрибуты. Теги FRAMESET, FRAME, NOFRAMES.
17. Взаимодействие фреймов. Плавающие фреймы.
18. Аудио и видео на HTML-странице. HTML-формы и их атрибуты. POST и GET – запросы.
19. Основные элементы управления HTML-форм.
20. Кодирование цвета в HTML документе. Задание размеров в HTML-документе.
21. Инструментальные средства разработки HTML-документов.
22. Каскадные таблицы стилей (CSS). Правила CSS. Стили и селекторы. Базовый синтаксис CSS.
23. Вох-модель CSS
24. Варианты размещения CSS.
25. Способы встраивания таблиц стилей в HTML-документ. Связанные, глобальные и внутренние стили.

26. Значения стилевых свойств. Строки, числа, проценты, размеры, цвета, адреса, ключевые слова.
27. Селекторы тегов. Селекторы классов. Одновременное использование разных классов. Селекторы идентификаторов.
28. Контекстные (вложенные) селекторы. Соседние селекторы. Дочерние селекторы.
29. Селекторы атрибутов. Атрибуты со значением. Универсальный селектор.
30. Селекторы псевдоклассов. Селекторы псевдоэлементов. Группирование селекторов.
31. Приоритет использования CSS. Единицы измерения CSS.
32. Наследование CSS-свойств. Каскадирование таблиц стилей.
33. Свойства CSS для шрифтов и текста.
34. Свойства CSS для полей, отступов и границ.
35. Свойства CSS для фона и цвета.
36. CSS-позиционирование: статическое, абсолютное, фиксированное и относительное размещение.
37. Принципы табличной верстки веб-сайта.
38. Принципы блочной верстки веб-сайта.
39. Верстка веб-сайта на основе графического макета.
40. Роль CSS в веб-приложениях. Инструментальные средства разработки CSS-таблиц.
41. Общие сведения о JavaScript. Способы добавления сценариев JavaScript на веб-страницу.
42. Синтаксис JavaScript. Символы-разделители и переводы строк.
43. Синтаксис JavaScript. Комментарии. Литералы. Идентификаторы.
44. Переменные JavaScript и их область действия. Операторы языка JavaScript.
45. Типы данных в JavaScript. Арифметические операторы JavaScript.
46. Логические операторы JavaScript. Операторы сравнения JavaScript.
47. Операторы цикла и условного перехода JavaScript.
48. Ввод и вывод данных средствами JavaScript. Использование методов Alert, Prompt, Confirm.
49. Определение и использование функций JavaScript.
50. Массивы JavaScript. Объект Array. Индексированные и ассоциативные массивы. Обобщенные объекты.
51. Объект Math, его свойства и методы. Объект String, его свойства и методы.
52. Объект Date, его свойства и методы.
53. Язык клиентских сценариев. Иерархия объектов клиентского JavaScript.
54. Объекты Location и History.
55. Объекты Window, Screen и Navigator. Объектная модель документа.
56. Сценарии обработки событий. Объект Event и его атрибуты. События мыши.
57. Клавиатурные события. События фокуса ввода и другие события.
58. Доступ к значениям элементов форм.
59. Динамический HTML. Способы динамического формирования документов.
60. Коллекция frames и динамическое создание фрейма.

6.2.2. Вопросы к тестированию

1.	Выберите JavaScript команду позволяющую вывести текст на страницу. А) write('Текст выведен с помощью JavaScript') Б) document.write('Текст выведен с помощью JavaScript') В) text('Текст выведен с помощью JavaScript')
2.	В каком месте HTML документа может располагаться JavaScript код? А) В секции <head> Б) В секции <body> В) В секции <head> и в секции <body>
3.	Чувствителен ли JavaScript к регистру символов? А) Да Б) Нет
4.	Выберите комментарий использующийся в JavaScript. А) //Я являюсь комментарием Б) <!-- Я являюсь комментарием --> В) <? Я являюсь комментарием ?>
5.	Выберите JavaScript команду создающую строковую переменную. А) var str=new Array("Строковая переменная") Б) var str="Строковая переменная" В) var str=new Object("Строковая переменная")
6.	Выберите синтаксически корректную JavaScript команду для вызова функции "callFunction()". А) function callFunction() Б) callFunction() В) new callFunction()
7.	Какое событие позволяет выполнять код после щелчка мыши? А) mouseout Б) mouseclick В) onmouseclick Г) onclick
8.	Выберите перечень содержащий только действительно существующие в JavaScript циклы. А) loop, for, while Б) for, while, do..while В) while, for..in, cycle Г) circle, while, switch
9.	Выберите синтаксически корректную команду для создания объекта JavaScript. А) var obj=create Object Б) var obj=call Object В) var obj=new Object() Г) var obj=Object()
10.	Какой ВОР объект содержит информацию о браузере пользователя? history browser navigator

11.	Выберите метод JavaScript позволяющий выполнять произвольный код через заданные промежутки времени. А) callCode() Б) timer() В) setInterval() Г) setTimeout()
12.	Выберите синтаксически корректную команду для создания массива. А) var ar=new Array() Б) var ar={ } В) var ar=new String() Г) var ar=create Array()
13.	Какое выражение позволяет проверять участки кода на наличие ошибок? А) error..catch Б) try..catch В) error..try Г) throw
14.	Выберите синтаксически корректную условную конструкцию. А) if (a==3) then document.write('Привет') Б) if (a==3) document.write('Привет') В) if (a==3) make document.write('Привет')
15.	Выберите метод позволяющий округлить число до ближайшего целого. А) ceil Б) floor В) round Г) random
16.	Какой BOM объект хранит информацию о URL текущего документа? А) history Б) browser В) URLinfo Г) Location
17.	Укажите название встроенного JavaScript объекта для работы с датой и временем. А) datetime Б) calendar В) date
18.	Какого специального оператора нет в JavaScript. А) delete Б) instanceof В) typeof Г) isset
19.	Имеет ли JavaScript встроенную поддержку регулярных выражений? А) Да Б) Нет
20.	Выберите JavaScript команду для вызова окна оповещения. А) window() Б) confirm()

	<p>В) alert() Г) show()</p>
21.	<p>Какое событие позволяет выполнять код после щелчка мыши? А) mouseout Б) mouseclick В) onmouseclick Г) onclick</p>
22.	<p>Выберите перечень содержащий только действительно существующие в JavaScript циклы. А) loop, for, while Б) for, while, do..while В) while, for..in, cycle Г) circle, while, switch</p>
23.	<p>Чувствителен ли JavaScript к регистру символов? А) Да Б) Нет</p>
24.	<p>Выберите JavaScript команду создающую строковую переменную. А) var str=new Array("Строковая переменная") Б) var str="Строковая переменная" В) var str=new Object("Строковая переменная")</p>
25.	<p>Выберите комментарий использующийся в JavaScript. А) //Я являюсь комментарием Б) <!-- Я являюсь комментарием --> В) <? Я являюсь комментарием ?></p>
26.	<p>Выберите синтаксически корректную JavaScript команду для вызова функции "callFunction()". А) function callFunction() Б) callFunction() В) new callFunction()</p>
27.	<p>В каком месте HTML документа может располагаться JavaScript код? А) В секции <head> Б) В секции <body> В) В секции <head> и в секции <body></p>
28.	<p>Выберите JavaScript команду позволяющую вывести текст на страницу. А) write("Текст выведен с помощью JavaScript") Б) document.write("Текст выведен с помощью JavaScript") В) text("Текст выведен с помощью JavaScript")</p>
29.	<p>Выберите синтаксически корректную команду для создания объекта JavaScript. А) var obj=create Object Б) var obj=call Object В) var obj=new Object() Г) var obj=Object()</p>
30.	<p>Какой ВОР объект содержит информацию о браузере пользователя? А) history Б) browser</p>

	B) navigator
31.	<p>Выберите метод JavaScript позволяющий выполнять произвольный код через заданные промежутки времени.</p> <p>A) callCode() Б) timer() В) setInterval() Г) setTimeout()</p>
32.	<p>Выберите синтаксически корректную команду для создания массива.</p> <p>A) var ar=new Array() Б) var ar={ } В) var ar=new String() Г) var ar=create Array()</p>
33.	<p>Какое выражение позволяет проверять участки кода на наличие ошибок?</p> <p>A) error..catch Б) try..catch В) error..try Г) throw</p>
34.	<p>Выберите синтаксически корректную условную конструкцию.</p> <p>A) if (a==3) then document.write('Привет') Б) if (a==3) document.write('Привет') В) if (a==3) make document.write('Привет')</p>
35.	<p>Выберите метод позволяющий округлить число до ближайшего целого.</p> <p>A) ceil Б) floor В) round Г) random</p>
36.	<p>Какой BOM объект хранит информацию о URL текущего документа?</p> <p>A) history Б) browser В) URLInfo Г) Location</p>
37.	<p>Укажите название встроенного JavaScript объекта для работы с датой и временем.</p> <p>A) datetime Б) calendar В) date</p>
38.	<p>Какого специального оператора нет в JavaScript.</p> <p>A) delete Б) instanceof В) typeof Г) isset</p>
39.	<p>Имеет ли JavaScript встроенную поддержку регулярных выражений?</p> <p>A) Да Б) Нет</p>

40.	Выберите JavaScript команду для вызова окна оповещения. А) window() Б) confirm() В) alert() Г) show()
------------	---

КЛЮЧ К ТЕСТУ:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
									0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
А	Б	Б	Б	Б	А	Г	Б	А	А	В	Г	Б	Б	В	Г	А	Г	А	А

2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
В	Б	Б	В	Б	А	А	А	А	А	В	Г	В	В	В	В	А	Б	А	А	

6.2.4. Примерные темы рефератов

1. История происхождения языков web-программирования.
2. E-mail-реклама.
3. Web-витрина.
4. Баннерная реклама.
5. Виды электронной коммерции.
6. Виртуальные торговые площадки.
7. Вопросы безопасности в платежных системах.
8. Основные особенности систем В2В.
9. Основные особенности систем В2С.
10. Интернет-аукционы
11. Интернет-банкинг
12. Интернет-витрины (веб-витрины).
13. Интернет-инкубаторы
14. Интернет-магазин.
15. Интернет-страхование
16. Интернет-трейдинг
17. Использование рекламных технологий в Интернете
18. Организация электронного магазина.
19. Перспективы развития электронной коммерции.
20. Туристические компании в Интернете
21. Электронная подпись.
22. Переменные и типы данных, константы и выражения языка PHP, извлечение данных из полей форм.
23. Управляющие структуры языка PHP.
24. Работа с массивами.
25. Ассоциативные массивы.
26. Создание пользовательских функций, передача параметров функции и области видимости переменных.
27. Функции для работы со строками.
28. Функции даты/времени и работы с календарем.

29. Работа с файлами.
30. Операции с содержимым файлов.
31. Работа с каталогами.
32. Регулярные выражения, сопоставление и поиск с шаблоном.
33. Работа с динамическими изображениями.
34. Создание и подключение модулей.
35. Управление интерпретатором PHP.
36. Отслеживание сеанса, управление сессиями и cookies.
37. Работа с базами данных (MySQL, ODBC, Oracle).

7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

а) основная литература:

1. Савельева Н.В. Основы программирования на PHP. Курс лекций [Электронный ресурс] : учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям в области информационных технологий / Н.В. Савельева. — Электрон. текстовые данные. — Москва, Саратов: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Вузовское образование, 2017. — 264 с. — 978-5-4487-0085-9. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/67381.html>

2. Златопольский Д.М. Программирование: типовые задачи, алгоритмы, методы [Электронный ресурс]/ Златопольский Д.М.— Электрон. текстовые данные.— Москва: Лаборатория знаний, 2020.— 224 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/12264.html>.— ЭБС «IPRbooks»

б) дополнительная литература:

1. Ефромеев, Н. М. Основы web-программирования : учебное пособие / Н. М. Ефромеев, Е. В. Ефромеева. — Саратов : Вузовское образование, 2019. — 128 с. — ISBN 978-5-4487-0529-8. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/86300.html>

2. Тузовский, А.Ф. Проектирование и разработка web-приложений : учеб. пособие для академического бакалавриата / А.Ф. Тузовский. – М. : Издательство Юрайт, 2019. – 218 с.

8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

1. Система бесплатного онлайн-обучения web-программированию - <https://geekbrains.ru/>
2. Академия кода - <http://codeacademy.ru/>

9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

При проведении лекций, практических занятий, самостоятельной работе студентов применяются интерактивные формы проведения занятий с целью погружения студентов в реальную атмосферу профессионального сотрудничества по разрешению проблем, оптимальной выработки навыков и качеств будущего специалиста. Интерактивные формы проведения занятий предполагают обучение в сотрудничестве. Все участники образовательного процесса (преподаватель и студенты) взаимодействуют друг с другом, обмениваются информацией, совме-

стно решают проблемы, моделируют ситуацию.

В учебном процессе используются интерактивные формы занятий:

1. Творческое задание. Выполнение творческих заданий требуют от студента воспроизведение полученной ранее информации в форме, определяемой преподавателем, и требующей творческого подхода.

2. Групповое обсуждение. Групповое обсуждение кого-либо вопроса направлено на достижение лучшего взаимопонимания и способствует лучшему усвоению изучаемого материала.

10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

В процессе лекционных и практических занятий используется следующее программное обеспечение:

- программы, обеспечивающие доступ в сеть Интернет (например, «Google Chrome»);

- программы, демонстрации видео материалов (например, проигрыватель «Windows Media Player»);

- программы для демонстрации и создания презентаций (например, «Microsoft PowerPoint»);

- платформы для web-программирования (например, портативная серверная платформа и программная среда Open Server Panel);

- графические редакторы (например, Gimp);

- текстовые редакторы (например, Блокнот).

11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Для преподавания дисциплины требуются специальные материально-технические средства (компьютерный класс). Во время лекционных занятий, которые проводятся в большой аудитории, используется проектор для демонстрации слайдов, схем, таблиц и прочего материала.