



ОБЕКТНО-ОРИЕНТИРАНО ПРОГРАМИРАНЕ

УВОДНИ ДУМИ, ОПИСАНИЕ НА КУРСА.

ПОБИТОВИ ОПЕРАЦИИ. УКАЗАТЕЛИ КЪМ ФУНКЦИИ. ДРУГИ.

A decorative graphic on the left side of the slide, consisting of a network of white lines and small circles on a blue gradient background, resembling a circuit board or a neural network.

ОРГАНИЗАЦИЯ НА КУРСА

ПРЕДСТАВЯНЕ

- Лекции
- Семинарни упражнения
- Практикуми

КАКВО ЩЕ ИЗУЧАВАМЕ

- Основни парадигми и правила на обектното програмиране
- Обектно-ориентиран дизайн
- Всичко това чрез език за програмиране C++

ОЦЕНЯВАНЕ НА КУРСА – ТЕКУЩ КОНТРОЛ

- Контролни работа
 - Две през семестъра
 - Задачи на компютър в залите на ФМИ
 - До 20 точки
- Проект
 - Предава се в Moodle
 - Избира се една от две предварително зададени теми
- Изискват се минимум 10 точки от текущия контрол
- Бонуси от семинар или лекции

ОЦЕНЯВАНЕ НА КУРСА – ИЗПИТ

- Практически изпит
 - Една или няколко задачи на компютър през сесията
 - Специални изисквания към качеството на кода
 - Оценка до 50 точки
 - **Минимум 40% (20 точки) за успешно преминаване на курса**
- Теоретичен изпит
 - Тест с отворени и затворени въпроси в Moodle
 - Оценка до 30 точки
 - **Изискват се 40% (12 точки) за успешно преминаване на курса**

КРАЙНА ОЦЕНКА

- Ако сте покрили минималните изисквания за всеки компонент получавате оценка (т.е. може да вземете изпита).
- Оценката се определя по таблицата:
 - Максималният брой точки е 140
- Ще има потенциално събеседване за финално оформяне.

Брой точки	Оценка
По-малко от 60	Слаб 2
60 - 75	Среден 3
75 – 90	Добър 4
90 – 105	Мн. добър 5
105 или повече	Отличен 6

ИД - ПРАКТИКУМ

- Едно контролно
- Проект (същия, като този от курса с допълнение)
- Оценката се определя по таблицата:
 - Максималният брой точки е 55

Брой точки	Оценка
0 – 25	Слаб 2
25 – 32	Среден 3
32 – 39	Добър 4
39 – 46	Мн. добър 5
46 или повече	Отличен 6

РЕСУРСИ - MOODLE

- Има списък на литература и други полезни ресурси
- Има линкове към задачи
- Ще качваме материали от часовете
- Ще публикуваме условия на задачи за упражнения
- Там ще проведем контролните
- Има форум за новини и дискусии
- Има и Discord канал

A decorative graphic on the left side of the slide, consisting of a network of white lines and small circles on a blue gradient background, resembling a circuit board or a neural network.

ДОБАВКА КЪМ КУРСА УП

ПОБИТОВИ ОПЕРАЦИИ

- Идея и предназначение.
- Синтаксис.
- Сравнение с логическите операции
- Примери
- Приложения

УКАЗАТЕЛИ КЪМ ФУНКЦИИ

- Идея и приложения
- Как да ги дефинираме
 - `<тип> (*<име>)(<параметри>)`
 - Използване на `typedef` за удобство
 - Извикване `->` все едно извикваме нормална функция
- Примери

ПРЕПРОЦЕСОР

- Какво е той и защо го има?
- `#include`
- `#define` и `#undef`
- `#if` `#ifdef` `#ifndef` `#else` `#elif` `#endif`
- `#error`
- `#pragma`

The background is a solid blue gradient. In the four corners, there are decorative white line art elements resembling circuit boards or neural networks, with lines and small circles connecting them.

КАКВИ ВЪПРОСИ ИМАТЕ КЪМ МЕН?

ПОЛЕЗНИ ВРЪЗКИ

- <https://en.cppreference.com/w/cpp/language/enum>
- <https://www.geeksforgeeks.org/enumerated-types-or-enums-in-c/>
- <https://www.cprogramming.com/tutorial/function-pointers.html>
- http://www.karadev.net/uroci/pdf_basic/CPP-Primer-BG.pdf (стр. 148-150)
- http://www.karadev.net/uroci/pdf_basic/CPP-Primer-BG.pdf (стр. 44-45)
- <https://www.cprogramming.com/tutorial/cpreprocessor.html>
- https://www.keithschwarz.com/cs106l/spring2009/handouts/080_Preprocessor_2.pdf
- http://jhnet.co.uk/articles/cpp_magic
- <https://en.cppreference.com/w/cpp/language/typedef>
- <https://www.geeksforgeeks.org/command-line-arguments-in-c-cpp/>
- <https://graphics.stanford.edu/~seander/bithacks.html>
- <https://catonmat.net/low-level-bit-hacks>