

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ОДЕСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ І.І.МЕЧНИКОВА  
Кафедра комп'ютерних систем та технологій



**“ЗАТВЕРДЖУЮ”**

Проректор з науково-педагогічної роботи

\_\_\_\_\_ 2023 р.

**РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**

**ОП 21. КРОС-ПЛАТФОРМНЕ ПРОГРАМУВАННЯ**

Рівень вищої освіти

**перший (бакалаврський )**

Галузь знань

**12 «Інформаційні технології»**

Спеціальність

**122 - Комп'ютерні науки**

Освітньо-професійна програма

**Комп'ютерні науки**

ОНУ

Одеса

2023

Робоча програма навчальної дисципліни «Крос-платформне програмування». – Одеса: ОНУ, 2023. – 18 с.

Розробники:

доктор фізико-математичних наук, професор кафедри комп'ютерних систем та технологій Панченко Борис Євгенійович

кандидат технічних наук, доцент кафедри комп'ютерних систем та технологій Каменєва Алла Вікторівна

Робоча програма затверджена на засіданні кафедри комп'ютерних систем та технологій

Протокол № 1 від. “ 30 ” 08 2023 р.

Завідувач кафедри \_\_\_\_\_ (Юрій ГУНЧЕНКО)

Погоджено із гарантом ОПП «Комп'ютерні науки»

\_\_\_\_\_ (Алла КАМЕНЄВА )

Схвалено навчально-методичною комісією (НМК) ФМФІТ

Протокол № 1 від. “ 31 ” 08 2023 р.

Голова НМК \_\_\_\_\_ (Алла РАЧИНСЬКА)

Переглянуто та затверджено на засіданні кафедри комп'ютерних систем та технологій

Протокол № \_\_\_ від. “ \_\_\_ ” \_\_\_\_\_ 20\_\_ р.

Завідувач кафедри \_\_\_\_\_ (\_\_\_\_\_)

Переглянуто та затверджено на засіданні кафедри комп'ютерних систем та технологій

Протокол № \_\_\_ від. “ \_\_\_ ” \_\_\_\_\_ 20\_\_ р.

Завідувач кафедри \_\_\_\_\_ (\_\_\_\_\_)

## 1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, спеціалізація, рівень вищої освіти	Характеристика навчальної дисципліни
		<i>денна форма навчання</i>
Загальна кількість: кредитів – 5 годин – 150 Змістових модулів - 2	Галузь знань 12– інформаційні технології Спеціальність 122 – Комп’ютерні науки Рівень вищої освіти: перший бакалаврський	обов'язкова
		<b><i>Рік підготовки:</i></b>
		3
		<b><i>Семестр</i></b>
		6
		<b><i>Лекції</i></b>
		34 год.
		<b><i>Практичні, семінарські</i></b>
		-
		<b><i>Лабораторні</i></b>
		34 год.
		<b><i>Самостійна робота</i></b>
		82 год.
Форма підсумкового контролю: <i>Іспит, КР</i>		

## Мета та завдання навчальної дисципліни

**Метою** навчальної дисципліни “Крос-платформне програмування” є:

надання студентам знань та практичних навичок у галузі розробки програмного забезпечення, яке може працювати на різних операційних системах та платформах без необхідності переписування коду для кожної платформи окремо; ознайомлення студентів з принципами та методами розробки крос-платформних застосунків, які можуть бути запущені на настільних комп'ютерах, мобільних пристроях, веб-браузерах та інших платформах.

**Основними завданнями** вивчення дисципліни "Крос-платформне програмування" є:

- Ознайомлення з основними концепціями та технологіями, що використовуються при розробці крос-платформних програм, у тому числі архітектурою програм, різними платформами та інструментами розробки.

- Розробка та налагодження крос-платформних додатків, включаючи створення інтерфейсу користувача, обробку даних, взаємодію із зовнішніми сервісами і т.д.

- Оптимізація крос-платформних додатків для різних пристроїв та платформ, включаючи управління ресурсами, покращення продуктивності та забезпечення безпеки.

Процес вивчення дисципліни спрямований на формування елементів наступних **компетентностей**:

**ІК.** Здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми у галузі комп'ютерних наук або у процесі навчання, що передбачає застосування теорій та методів інформаційних технологій і характеризується комплексністю та невизначеністю умов.

**ЗК4.** Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово.

**ЗК6.** Здатність вчитися й оволодівати сучасними знаннями.

**ЗК7.** Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.

**ЗК10.** Здатність бути критичним і самокритичним.

**ЗК12.** Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.

**СК8.** Здатність проектувати та розробляти програмне забезпечення із застосуванням різних парадигм програмування: узагальненого, об'єктно-орієнтованого, функціонального, логічного, з відповідними моделями, методами й алгоритмами обчислень, структурами даних і механізмами управління.

СК9. Здатність реалізувати багаторівневу обчислювальну модель на основі архітектури клієнт-сервер, включаючи бази даних, знань і сховища даних, виконувати розподілену обробку великих наборів даних на кластерах стандартних серверів для забезпечення обчислювальних потреб користувачів, у тому числі на хмарних сервісах.

СК12. Здатність забезпечити організацію обчислювальних процесів в інформаційних системах різного призначення з урахуванням архітектури, конфігурування, показників результативності функціонування операційних систем і системного програмного забезпечення.

СК16. Здатність реалізовувати високопродуктивні обчислення на основі хмарних сервісів і технологій, паралельних і розподілених обчислень при розробці й експлуатації розподілених систем паралельної обробки інформації.

У результаті вивчення навчальної дисципліни здобувач вищої освіти повинен

**знати:**

- методи та принципи розробки крос-платформного програмного забезпечення;
- основи мов програмування, що використовуються для розробки крос-платформного програмного забезпечення;
- основні платформи та методи розробки додатків;
- архітектуру мобільних додатків, основні компоненти мобільних додатків та способи їх взаємодії;
- основні інструменти розробки крос-платформних додатків.

**вміти:**

- розробляти програми для різних операційних систем, таких як Android, UWP;
- проектувати і реалізовувати інтерфейси взаємодії користувача в крос-платформних додатках, використовуючи різні методи і технології;
- використовувати мови програмування для створення крос-платформних програм;
- створювати програми, які працюють з базами даних та обробляють дані;
- тестувати та налагоджувати крос-платформні програми для забезпечення їх стабільної роботи;
- здійснювати розгортання крос-платформних додатків в магазинах додатків.

**Що забезпечує наступні програмні результати навчання:**

ПР9. Розробляти програмні моделі предметних середовищ, вибирати парадигму програмування з позицій зручності та якості застосування для реалізації методів та алгоритмів розв'язання задач в галузі комп'ютерних наук.

ПР10. Використовувати інструментальні засоби розробки клієнт-серверних застосувань, проектувати концептуальні, логічні та фізичні моделі баз даних, розробляти та оптимізувати запити до них, створювати розподілені бази даних, сховища та вітрини даних, бази знань, у тому числі на хмарних сервісах, із застосуванням мов веб-програмування.

ПР11. Володіти навичками управління життєвим циклом програмного забезпечення, продуктів і сервісів інформаційних технологій відповідно до вимог і обмежень замовника, вміти розробляти проектну документацію (техніко-економічне обґрунтування, технічне завдання, бізнес-план, угоду, договір, контракт).

ПР13. Володіти мовами системного програмування та методами розробки програм, що взаємодіють з компонентами комп'ютерних систем, знати мережні технології, архітектури комп'ютерних мереж, мати практичні навички технології адміністрування комп'ютерних мереж та їх програмного забезпечення.

ПР19. Володіти державною та іноземною мовами, вміти професійно спілкуватися у предметній області комп'ютерних наук як усно так і письмово.

## **Зміст навчальної дисципліни**

### **ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 1.**

#### **Введення в крос-платформну розробку**

**Тема 1. Введення в програмування крос-платформних додатків.** Концепція крос-платформного програмування. Апаратні та програмні платформи. Операційні системи Android, iOS, UWP, їх особливості та можливості. Підходи до крос-платформного програмування. Проблеми та переваги крос-платформної розробки. Види мобільних програм (нативні, веб, гібридні). Переваги та недоліки. Основні можливості, функції та методи, що надаються фреймворком Xamarin для створення мобільних додатків для Android, iOS та Windows. Створення та налаштування проекту у Visual Studio.

**Тема 2. Робота з фреймворками та бібліотеками для крос-платформної розробки.** Інструменти Xamarin для створення програм для

Android, iOS, UWP. Створення графічного інтерфейсу. Створення інтерфейсу за допомогою коду C # та XAML. Елементи в XAML, їх атрибути та властивості. Взаємодія XAML та C#.

**Тема 3. Розробка інтерфейсів (UI) для крос-платформних додатків.** Принципи проектування інтерфейсів. Робота з елементами інтерфейсу. Елементи Xamarin та їх властивості. Адаптація макетів під різні розміри екранів та пристроїв. Контейнери компоновки та елементи компоновання: StackLayout, AbsoluteLayout, RelativeLayout, Grid.

**Тема 4. Ресурси і стилі.** Концепція ресурсів. Рівні ресурсів. Управління ресурсами. Стилї як ресурс. Перевизначення стилів. Спадкування стилів. Стилізація за допомогою CSS. Менеджер візуального стану Visual State Manager. Візуальні стани в ресурсах.

## **ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 2.**

### **Основи крос-платформної розробки**

**Тема 5. Прив'язка даних.** Механізм Data Binding. Інтерфейс INotifyPropertyChanged на платформі .NET як механізм сповіщення. Прив'язка до об'єктів. Режими прив'язки.

**Тема 6. Розробка функціональності додатків.** Робота з даними. Клас ListView. Складні об'єкти в ListView. Типи осередків для відображення даних у ListView. Тригери даних. Клас DataTrigger.

**Тема 7. Підтримка навігації у проекті.** Типи сторінок TabbedPage. Сторінка із вкладками. Інтерфейс INavigation. Анімація в переходах по сторінках. Стек навігації. Управління навігацією. Передача даних при навігації. Надсилання повідомлень. Клас MessagingCenter.

**Тема 8. Збереження даних. Файли.** Способи збереження даних у Xamarin Forms залежно від вибраного типу сховища. Колекція Properties у класі Application. Налаштування операційної системи. Файли у файловій системі.

**Тема 9. Шаблон проектування Model-View-ViewModel. Команди та взаємодія з користувачем у MVVM.** Ключові компоненти патерну MVVM. Призначення. Команди та взаємодія з користувачем у MVVM.

**Тема 10. Бази даних SQLite.** Основні операції з SQLite. Підключення до SQLite.

**Тема 11. Робота з мультимедіа.** Робота із камерою. Налаштування відповідних параметрів для кожної платформи. Клас `MediaPicker` із пакету `Xamarin.Essentials`. Методи роботи з камерою.



#### 4. Структура навчальної дисципліни «Програмування крос-платформних додатків»

Назви тем	Кількість годин				
	Денна форма				
	Усього	у тому числі			
л		п/с	лаб	ср	
<b>Змістовий модуль 1. Введення в крос-платформну розробку</b>					
Тема 1. Введення в програмування крос-платформних додатків.	10	4		2	4
Тема 2. Робота з фреймворками та бібліотеками для крос-платформної розробки.	14	4		4	6
Тема 3. Розробка інтерфейсів (UI) для крос-платформних додатків.	18	4		6	8
Тема 4. Ресурси і стилі.	14	4		4	6
<b>Разом за змістовим модулем 1</b>	<b>56</b>	<b>16</b>		<b>16</b>	<b>24</b>
<b>Змістовий модуль 2. Основи крос-платформної розробки</b>					
Тема 5. Прив'язка даних.	9	2		4	3
Тема 6. Розробка функціональності додатків. ListView та робота з даними.	11	4		4	3
Тема 7. Підтримка навігації у проєкті.	11	4		4	3
Тема 8. Збереження даних. Файли.	7	2		2	3
Тема 9. Шаблон проєктування Model-View-ViewModel. Команди та взаємодія з користувачем у MVVM.	7	2		2	3
Тема 10. Бази даних SQLite. Основні операції з SQLite.	8	2			6
Тема 11. Робота з мультимедіа. Робота із камерою.	7	2		2	3
<b>Разом за змістовим модулем 2</b>	<b>60</b>	<b>18</b>		<b>18</b>	<b>24</b>

Назви тем	Кількість годин				
	Денна форма				
	Усього	у тому числі			
л		п/с	лаб	ср	
ІНДЗ	<b>34</b>				<b>34</b>
<b>Усього годин</b>	<b>150</b>	<b>34</b>		<b>34</b>	<b>82</b>

### 5. Теми семінарських занять

Семінарські заняття не передбачені.

### 6. Теми практичних занять

Практичні заняття не передбачені.

### 7. Теми лабораторних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Організація графічного інтерфейсу користувача в мобільних додатках. Створення простого крос-платформного додатка.	2
2	Організація графічного інтерфейсу користувача в мобільних додатках за допомогою компонентів BoxView, TextView, EditText, Button, ImageButton, ImageView та інших.	4
3	Робота з макетами та розмітками RelativeLayout, StackLayout, Grid.	4
4	Використання ресурсів для визначення інтерфейсу користувача.	2
5	Робота з кольорами, стилями та темами, включаючи налаштування основного кольорового оформлення.	2
6	Прив'язка даних за допомогою коду та за допомогою Xaml.	4
7	Створення додатків на Xamarin з використанням ListView, множинних тригерів.	4
8	Створення додатку на Xamarin за допомогою навігації по стеку для переміщення між сторінками.	2
9	Створення додатку на Xamarin з використанням кастомної навігації та анімації під час переходу між сторінками.	2

10	Створення додатків на Xamarin з використанням збереження інформації у файл.	4
11	Розробка програми з використанням патерна MVVM для розділення логіки програми та подання з використанням прив'язки даних за допомогою XAML та ViewModel.	2
12	Створення додатку на Xamarin для роботи з мультимедіа та камерою.	2
<b>Разом</b>		<b>34</b>

## 8. Самостійна робота

№ з/п	Назва теми/питання для підготовки, завдання	Кількість годин
1	<b>Введення в програмування крос-платформних додатків.</b> Вивчити можливості, функції та методи, що надаються фреймворком Xamarin для створення мобільних додатків для Android, iOS та Windows.	4
2	<b>Робота з фреймворками та бібліотеками для крос-платформної розробки.</b> Створення графічного інтерфейсу. Створення інтерфейсу за допомогою коду C# та XAML. Елементи в XAML, їх атрибути та властивості. Взаємодія XAML та C#.	6
3	<b>Розробка інтерфейсів (UI) для крос-платформних додатків.</b> Адаптація макетів під різні розміри екранів та пристроїв. Контейнери компоновки та елементи компоновання: StackLayout, AbsoluteLayout, RelativeLayout, Grid.	8
4	<b>Ресурси і стилі.</b> Стилізація за допомогою CSS. Менеджер візуального стану Visual State Manager. Візуальні стани в ресурсах.	6
5	<b>Прив'язка даних.</b> Інтерфейс INotifyPropertyChanged на платформі .NET як механізм сповіщення.	3
6	<b>Розробка функціональності додатків.</b> Клас ListView. Складні об'єкти в ListView. Тригери даних. Клас DataTrigger.	3
7	<b>Підтримка навігації у проекті.</b> Інтерфейс INavigation. Анімація в переходах по сторінках. Клас MessagingCenter.	3
8	<b>Збереження даних. Файли.</b> Файли у файловій системі.	3
9	<b>Шаблон проектування Model-View-ViewModel.</b> Команди та взаємодія з користувачем у MVVM.	3

10	<b>Бази даних SQLite.</b> Основні операції з SQLite. Курсова робота.	6
11	<b>Робота з мультимедіа.</b> Клас MediaPlayer із пакету Xamarin.Essentials. Методи роботи з камерою.	3
	Курсова робота	34
	<b>Разом</b>	<b>82</b>

### **Критерії оцінювання курсової роботи:**

*Структура* – Об’єм курсової роботи: 10-15 аркушів формату А4, які набрані через півтора інтервалу на одній стороні білого паперу. Шрифт – Times New Roman. Розмір шрифту – 14 пунктів. Текст курсової роботи вирівнюється по ширині листа.

*Поля:* ліве – 25-30мм, праве – 10мм, верхнє – 20 мм, нижнє – 25 мм. Відступ абзацу – 1,25-1,27 см.

*Нумерація:* сторінки нумеруються з титульного аркушу (на титульному аркуші номер не ставлять) в правому верхньому куті. Усі матеріали мають супроводжуватись переліком використаних інформаційних джерел.

#### *Критерії для оцінювання:*

- своєчасність виконання;
- самостійність виконання (у разі доведеного плагіату бали за роботу анулюються);
- повнота аналізу алгоритму;
- відповідність формальним критеріям (структура, послідовність, логічність, якість оформлення тощо).
- вміння застосовувати теоретичні знання для рішення практичних завдань.

### **9. Методи навчання**

Підготовка студентів здійснюється на лекційних та лабораторних заняттях, але у значній мірі покладається на самостійне вивчення матеріалу студентами денної форми навчання протягом семестру.

Під час викладання дисципліни використовуються словесні та наочні методи навчання:

лекції, бесіда, пояснення, робота з літературними джерелами.

Під час проведення лекцій використовуються наступні методи навчання: пояснювально-ілюстративний метод, інформаційно-рецептивний; репродуктивний метод (репродукція - відтворення); метод проблемного викладу; частково-пошуковий метод.

Під час лабораторних занять використовуються наступні методи навчання: частково-пошуковий, або евристичний метод, дослідницький; при захисті лабораторних робіт та курсової роботи використовується дискусійний метод. Під час самостійної роботи використовується дослідницький метод (студент опановує літературу за вказаною темою, виконує індивідуальне розрахункове завдання та доповідь).

## **10. Методи контролю**

Поточний та підсумковий контроль здійснюється в результаті виконання лабораторних робіт, захисту курсової роботи. Поточний контроль: опитування, виконання лабораторних робіт; тестові завдання. Форми оцінювання: усне опитування, перевірка лабораторної роботи, тестування, оцінювання змісту курсової роботи та її захисту.

## **11. Питання для підсумкового контролю**

1. Операційні системи Android, iOS, UWP, їх особливості та можливості.
2. Проблеми та переваги крос-платформної розробки.
3. Види мобільних програм. Переваги та недоліки.
4. Елементи в XAML, їх атрибути та властивості. Взаємодія XAML та C#. Приклад.
5. Контейнер компоновки StackLayout, його властивості. Приклад.
6. Контейнер компоновки RelativeLayout, його властивості. Приклад.
7. Контейнер компоновки Grid, його властивості. Приклад.
8. Концепція ресурсів. Рівні ресурсів. Управління ресурсами. Приклад.
9. Стили як ресурс. Перевизначення стилів. Приклад. Спадкування стилів. Приклад.
10. Стилізація за допомогою CSS. Приклад.
11. Менеджер візуального стану Visual State Manager. Візуальні стани в ресурсах. Приклади.
12. Прив'язка даних. Механізм Data Binding. Прив'язка до об'єктів. Режими прив'язки. Приклади.
13. Шаблон проектування MVVM (Model-View-ViewModel). Інтерфейс INotifyPropertyChanged на платформі .NET як механізм сповіщення. Приклади.

14. Клас ListView. Типи осередків для відображення даних у ListView. Властивості. Методи. Приклади.
15. Складні об'єкти в ListView. Приклади.
16. Тригери даних. Клас DataTrigger. Приклади.
17. Типи сторінок TabbedPage. Сторінка із вкладками. Приклад.
18. Стек навігації. Управління навігацією. Передача даних при навігації.
19. Надсилання повідомлень. Клас MessagingCenter. Приклад.
20. Способи збереження даних у Xamarin Forms залежно від вибраного типу сховища. Колекція Properties у класі Application. Приклад.
21. Способи збереження даних у Xamarin Forms залежно від вибраного типу сховища. Налаштування операційної системи. Приклад.
22. Способи збереження даних у Xamarin Forms залежно від вибраного типу сховища. Файли у файловій системі. Приклад.
23. Паттерн Model-View-ViewModel. Призначення. View. Model. ViewModel.
24. Паттерн Model-View-ViewModel Команди та взаємодія з користувачем у MVVM. Приклад.
25. Клас MediaPicker із пакету Xamarin.Essentials. Методи роботи з камерою. Приклад.

## 12. Розподіл балів, які отримують студенти

Поточний та періодичний контроль												Лабораторні роботи	Сума балів
Змістовий модуль 1				Змістовий модуль 2									
T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8	T9	T10	T11	T12	27	100
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3		3		
Контрольна робота за змістовим модулем 1 - 20				Контрольна робота за змістовим модулем 2 - 20									

### Оцінювання курсової роботи (проекту)

Пояснювальна записка	Проектна частина	Захист роботи	Сума
20	50	30	100

## ФОРМУВАЛЬНЕ ОЦІНЮВАННЯ

Види навчальної роботи	Бали за одне заняття (завдання)	Кількість завдань	Сумарна кількість балів
<b>Змістовий модуль 1. Введення в кросплатформну розробку</b>			
Виконання і захист лабораторних робіт	3	4	0-12
Контрольна робота за змістовим модулем			0-20
<b>Усього за змістовим модулем 1</b>			<b>0-32</b>
<b>Змістовий модуль 2. Основи кросплатформної розробки</b>			
Виконання і захист лабораторних робіт	3	7	0-21
Контрольна робота за змістовим модулем			0-20
<b>Усього за змістовим модулем 2</b>			<b>0-41</b>
Індивідуальна курсова робота			0-27
<b>Підсумкова сума балів</b>			<b>100</b>

### Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проекту (роботи), практики	для заліку
90 – 100	<b>A</b>	відмінно	зараховано
85-89	<b>B</b>	добре	
75-84	<b>C</b>		
70-74	<b>D</b>	задовільно	
60-69	<b>E</b>		
35-59	<b>FX</b>	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
0-34	<b>F</b>	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

**При оцінюванні в балах рівня засвоєння матеріалу використовуються загальні критерії оцінювання навчальних досягнень здобувачів вищої освіти:**

Оцінка за національною шкалою та відсоток від максимальної кількості балів	Теоретична підготовка	Практична підготовка
зараховано (90-100% від максимальної кількості балів)	Здобувач освіти	
	у повному обсязі володіє навчальним матеріалом, вільно, самостійно та аргументовано його викладає під час усних виступів та письмових відповідей; глибоко та всебічно розкриває зміст теоретичних питань, використовуючи при цьому нормативну, обов'язкову та додаткову літературу; робить самостійні висновки, виявляє причинно-наслідкові зв'язки; самостійно знаходить додаткову інформацію та використовує її для реалізації поставлених перед ним завдань. Здобувач здатен виділяти суттєві ознаки вивченого за допомогою операцій синтезу, аналізу, виявляти причинно-наслідкові зв'язки, формувати висновки і узагальнення, вільно оперувати фактами та відомостями.	глибоко та всебічно розкриває сутність практичних/ розрахункових завдань, використовуючи при цьому нормативну, обов'язкову та додаткову літературу; може аргументовано обрати раціональний спосіб виконання завдання й оцінити результати власної практичної діяльності; виконує творчі завдання та ініціює нові шляхи їх виконання; вільно використовує набуті теоретичні знання при аналізі практичного матеріалу; проявляє творчий підхід до виконання індивідуальних та колективних завдань при самостійній роботі.



<p>зараховано (75-89% від максимальної кількості балів)</p>	<p>достатньо повно володіє навчальним матеріалом, обґрунтовано його викладає під час усних виступів та письмових відповідей, використовуючи при цьому нормативну та обов'язкову літературу; при представленні деяких питань не вистачає достатньої глибини та аргументації, застосовує знання для розв'язання стандартних ситуацій; самостійно аналізує, узагальнює і систематизує навчальну інформацію, але допускаються при цьому окремі несуттєві неточності та незначні помилки.</p>	<p>правильно вирішив більшість розрахункових /тестових завдань за зразком; має стійкі навички виконання завдання</p>
<p>зараховано (60-74% від максимальної кількості балів)</p>	<p>володіє навчальним матеріалом на репродуктивному рівні або відтворює певну частину навчального матеріалу з елементами логічних зв'язків, знає основні поняття навчального матеріалу; має ускладнення під час виділення суттєвих ознак вивченого; під час виявлення причинно-наслідкових зв'язків і формулювання висновків.</p>	<p>може використовувати знання в стандартних ситуаціях, має елементарні, нестійкі навички виконання завдання. Правильно вирішив половину розрахункових/тестових завдань. Здобувач має ускладнення під час виділення суттєвих ознак вивченого; під час виявлення причинно-наслідкових зв'язків і формулювання висновків.</p>
<p>не зараховано (35-59% від максимальної кількості балів)</p>	<p>володіє навчальним матеріалом поверхово й фрагментарно (без аргументації та обґрунтування); безсистемно виокремлює випадкові ознаки вивченого; не вміє робити найпростіші операції аналізу і синтезу; робити узагальнення, висновки; під час відповіді допускаються суттєві помилки</p>	<p>недостатньо розкриває сутність практичних завдань, допускаючи при цьому суттєві неточності, правильно вирішив окремі розрахункові/тестові завдання за допомогою викладача, відсутні сформовані уміння та навички.</p>
<p>не -зараховано (0-34% від максимальної кількості балів)</p>	<p>не володіє навчальним матеріалом</p>	<p>виконує лише елементи завдання, потребує постійної допомоги викладача</p>

### **13. Методичне забезпечення**

Робоча програма навчальної дисципліни; силабус, матеріали до лекцій.

### **14. Рекомендована література**

#### **Основна**

1. Charles Petzold. Creating Mobile Apps with Xamarin.Forms. Cross-platform C# programming for iOS, Android, and Windows. - Microsoft Press. A Division of Microsoft Corporation One Microsoft Way Redmond, Washington, 2016. – 1187 p.
2. Коноваленко І.В. Програмування мовою C# 6.0: навч. посіб. Тернопіль: ТНТУ, 2016. 229с.
3. Костенко А. В., Костирко В. С., Плеша М. І. Кросплатформне програмування: навч. посіб. Львів: Вид-во ЛТЕУ, 2019. - 247 с.
4. Кузьма К.Т. Програмування мобільних пристроїв: навчальний посібник для дистанційного навчання. – Миколаїв: СПД Румянцева Г.В., 2021. - 128 с.
5. Ровінський В.А. Навчальний посібник з курсу «Кросплатформне програмування». Івано-Франківськ: Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника, 2020. - 151 с.
6. <https://learn.microsoft.com/en-us/training/dotnet/> - Cross-platform. Open source;
7. <https://learn.microsoft.com/en-us/training/modules/explore-cross-platform-design-patterns/> - Explore cross-platform design patterns for Xamarin apps – Training;
8. <https://learn.microsoft.com/en-us/training/modules/introduction-to-xamarin-android/> - Introduction to Xamarin.Android – Training.

#### **Додаткова**

1. Andrew Troelsen, Phillip Japikse. Pro C# 9 with .NET 5: Foundations for Mastering the C# Language and .NET 5, Tenth Edition, Volume 1. – New York, Apress, 2021. – 1368 p.
2. Горб С.І., Камєнєва А.В. Модель бази даних для модуля ідентифікації користувачів у системі технічного управління суден. – О.: Автоматизація суднових технічних засобів, 2015, № 21, – с. 54–59

### **15. Електронні інформаційні ресурси**

1. <http://nbuv.gov.ua/> – Сайт Національної бібліотеки України імені В.І. Вернадського;
2. <http://www.dnpb.gov.ua/> – Сайт Державної науково-педагогічної бібліотеки України імені В.О. Сухомлинського;
3. <http://onu.edu.ua/> – Сайт бібліотеки ОНУ імені І.І. Мечникова;
4. <http://odnb.odessa.ua/> – Сайт Одеської національної наукової бібліотеки;
5. <http://korolenko.kharkov.com/> – Сайт Харківської державної наукової бібліотеки імені В.Г. Короленка.