

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное автономное учреждение  
высшего профессионального образования  
"Казанский (Приволжский) федеральный университет"  
Институт вычислительной математики и информационных технологий



УТВЕРЖДАЮ

Проректор по образовательной деятельности КФУ

Проф. Тагиров Р.Р.



20\_\_ г.

подписано электронно-цифровой подписью

**Программа дисциплины**

Технологии и методы программирования Б1.Б.20

Направление подготовки: 10.03.01 - Информационная безопасность

Профиль подготовки: Безопасность компьютерных систем

Квалификация выпускника: бакалавр

Форма обучения: очное

Язык обучения: русский

**Автор(ы):**

Андрианова А.А., Васильев А.В.

**Рецензент(ы):**

Тагиров Р.Р.

**СОГЛАСОВАНО:**

Заведующий(ая) кафедрой: Латыпов Р. Х.

Протокол заседания кафедры No \_\_\_\_ от " \_\_\_\_ " \_\_\_\_\_ 201\_\_ г

Учебно-методическая комиссия Института вычислительной математики и информационных технологий:

Протокол заседания УМК No \_\_\_\_ от " \_\_\_\_ " \_\_\_\_\_ 201\_\_ г

Регистрационный No 935717

Казань  
2017

## **Содержание**

1. Цели освоения дисциплины
2. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы
3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины /модуля
4. Структура и содержание дисциплины/ модуля
5. Образовательные технологии, включая интерактивные формы обучения
6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов
7. Литература
8. Интернет-ресурсы
9. Материально-техническое обеспечение дисциплины/модуля согласно утвержденному учебному плану

Программу дисциплины разработал(а)(и) доцент, к.н. Андрианова А.А. кафедра системного анализа и информационных технологий отделение фундаментальной информатики и информационных технологий , Anastasiya.Andrianova@kpfu.ru ; заместитель директора по научной деятельности Васильев А.В. Директорат Института ВМ и ИТ Институт вычислительной математики и информационных технологий , Alexander.Vasiliev@kpfu.ru

## 1. Цели освоения дисциплины

Данная дисциплина предполагает изучение одной из современных технологий программирования - объектно-ориентированной технологии, на основе которой строится большинство современных информационных систем. Данная технология изучается на примере языка программирования C#.

Практические занятия по курсу производятся с помощью среды разработки Visual Studio 2010.

## 2. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы высшего профессионального образования

Данная учебная дисциплина включена в раздел " Б1.Б.20 Дисциплины (модули)" основной образовательной программы 10.03.01 Информационная безопасность и относится к базовой (общепрофессиональной) части. Осваивается на 2 курсе, 3, 4 семестры.

Дисциплина "Технологии и методы программирования" изучается на 2 курсе в 3 и 4 семестрах обучения бакалавров. Предварительно студенты должны получить базовые знания и навыки по программированию при изучении дисциплины "Информатика" и "Языки программирования". В дальнейшем знания по данной дисциплине могут использоваться в других дисциплинах профессионального цикла, при написании курсовых и выпускной работы бакалавра.

## 3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины /модуля

В результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции:

| Шифр компетенции                        | Расшифровка приобретаемой компетенции  |
|---|--|
| ОПК-4<br>(профессиональные компетенции) | способностью понимать значение информации в развитии современного общества, применять достижения информационных технологий для обработки и поиска информации по профилю деятельности в глобальных компьютерных сетях, библиотечных фондах и иных источниках информации |
| ПК-3<br>(профессиональные компетенции)  | способностью применять программные средства системного, прикладного и специального назначения, инструментальные средства, языки и системы программирования для решения профессиональных задач  |

В результате освоения дисциплины студент:

1. должен знать:

- основные принципы объектно-ориентированного программирования.
- основные приемы программирования на языке C#.

2. должен уметь:

- создавать собственные классы на языке программирования C#, а также использовать классы из библиотек этого языка;
- создавать сложные приложения с использованием расширенного пользовательского интерфейса и привлечением внешних источников данных.

3. должен владеть:

- навыками разработки консольных приложений в стиле объектно-ориентированного программирования и Windows-приложений на языке программирования C#.

4. должен демонстрировать способность и готовность:

- применять полученные знания и навыки в дальнейшем обучении, а также в своей последующей профессиональной деятельности.

#### 4. Структура и содержание дисциплины/ модуля

Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зачетных(ые) единиц(ы) 180 часа(ов).

Форма промежуточного контроля дисциплины зачет в 3 семестре; экзамен в 4 семестре.

Суммарно по дисциплине можно получить 100 баллов, из них текущая работа оценивается в 50 баллов, итоговая форма контроля - в 50 баллов. Минимальное количество для допуска к зачету 28 баллов.

86 баллов и более - "отлично" (отл.);

71-85 баллов - "хорошо" (хор.);

55-70 баллов - "удовлетворительно" (удов.);

54 балла и менее - "неудовлетворительно" (неуд.).

#### 4.1 Структура и содержание аудиторной работы по дисциплине/ модулю

##### Тематический план дисциплины/модуля

| N  | Раздел<br>Дисциплины/<br>Модуля          | Семестр | Неделя<br>семестра | Виды и часы<br>аудиторной работы,<br>их трудоемкость<br>(в часах) |                         |                        | Текущие формы<br>контроля         |
|----|--|---------|--------------------|---|-------------------------|------------------------|-----------------------------------|
|    |  |         |                    | Лекции  | Практические<br>занятия | Лабораторные<br>работы |                                   |
| 1. | Тема 1. Понятие<br>класса. Инкапсуляция. | 3       | 0                  | 3   | 0                       | 6                      | Письменное<br>домашнее<br>задание |
| 2. | Тема 2. Конструкторы<br>и деструкторы.   | 3       | 0                  | 1   | 0                       | 6                      | Письменное<br>домашнее<br>задание |
| 3. | Тема 3. Свойства<br>классов.             | 3       | 0                  | 2   | 0                       | 6                      | Письменное<br>домашнее<br>задание |

| N   | Раздел<br>Дисциплины/<br>Модуля                       | Семестр | Неделя<br>семестра | Виды и часы<br>аудиторной работы,<br>их трудоемкость<br>(в часах) |                         |                        | Текущие формы<br>контроля                         |
|-----|---|---------|--------------------|---|-------------------------|------------------------|---|
|     |   |         |                    | Лекции  | Практические<br>занятия | Лабораторные<br>работы |   |
| 4.  | Тема 4. Перегрузка операций в классе.                 | 3       | 0                  | 2   | 0                       | 6                      | Письменное домашнее задание                       |
| 5.  | Тема 5. Наследование.                                 | 3       | 0                  | 6   | 0                       | 6                      | Письменное домашнее задание                       |
| 6.  | Тема 6. Полиморфизм и виртуальные функции.            | 3       | 0                  | 4   | 0                       | 6                      | Контрольная работа<br>Письменное домашнее задание |
| 7.  | Тема 7. Обработка исключительных ситуаций.            | 4       | 0                  | 2   | 0                       | 0                      | Письменное домашнее задание                       |
| 8.  | Тема 8. Объектно-ориентированные особенности языка C# | 4       | 0                  | 2   | 0                       | 0                      | Письменное домашнее задание                       |
| 9.  | Тема 9. Делегаты и события                            | 4       | 0                  | 4   | 0                       | 18                     | Письменное домашнее задание                       |
| 10. | Тема 10. Работа с коллекциями                         | 4       |                    | 2   | 0                       | 0                      | Письменное домашнее задание                       |
| 11. | Тема 11. Работа с файлами                             | 4       |                    | 4   | 0                       | 18                     | Письменное домашнее задание                       |
| 12. | Тема 12. Обобщенные классы (шаблоны).                 | 4       |                    | 4   | 0                       | 0                      | Контрольная работа<br>Письменное домашнее задание |
| ·   | Тема . Итоговая форма контроля                        | 3       |                    | 0   | 0                       | 0                      | Зачет   |
| ·   | Тема . Итоговая форма контроля                        | 4       |                    | 0   | 0                       | 0                      | Экзамен   |
|     | Итого   |         |                    | 36  | 0                       | 72                     |   |

## 4.2 Содержание дисциплины

### Тема 1. Понятие класса. Инкапсуляция.

**лекционное занятие (3 часа(ов)):**

Инкапсуляция как принцип объектно-ориентированного программирования. Класс как реализация принципа инкапсуляции. Члены класса - переменные (данные-члены) и методы (функции-члены) класса. Управление доступом к членам класса. Операции доступа к членам класса.

**лабораторная работа (6 часа(ов)):**

Написание программ с разработкой классов, например, класса рациональная дробь.

**Тема 2. Конструкторы и деструкторы.**

**лекционное занятие (1 часа(ов)):**

Конструкторы и деструкторы. Назначение конструкторов и деструкторов. Отличия конструкторов и деструкторов от обычных функций-членов класса. Конструкторы по умолчанию. Необходимость перегрузки конструкторов.

**лабораторная работа (6 часа(ов)):**

Написание программ с разработкой классов, например, класса матрица.

**Тема 3. Свойства классов.**

**лекционное занятие (2 часа(ов)):**

Свойства классов. Внедрение объектов. Особенности вызова конструкторов внедренных объектов. Вложенные классы.

**лабораторная работа (6 часа(ов)):**

Написание программ с разработкой классов, например, класса односвязный список.

**Тема 4. Перегрузка операций в классе.**

**лекционное занятие (2 часа(ов)):**

Перегрузка операций в классе. Общие правила переопределения операций. Перегрузка бинарных операций. Перегрузка унарных операций. Особенности перегрузки префиксной и постфиксной форм операции инкремента.

**лабораторная работа (6 часа(ов)):**

Написание программ с разработкой классов, например, добавление методов арифметических операций для класса матрица.

**Тема 5. Наследование.**

**лекционное занятие (6 часа(ов)):**

Наследование. Понятие наследования. Базовый и производный классы. Порядок вызова конструкторов и деструкторов при наследовании. Управление доступом при наследовании. Спецификатор доступа protected.

**лабораторная работа (6 часа(ов)):**

Определение в классе квадратная матрица новых методов получения обратной матрицы и определителя.

**Тема 6. Полиморфизм и виртуальные функции.**

**лекционное занятие (4 часа(ов)):**

Полиморфизм и виртуальные функции. Особенности использования указателей на объект базового класса. Виртуальные функции как основной способ реализации полиморфизма. Основные примеры использования виртуальных функций. Абстрактные методы и классы, интерфейсы.

**лабораторная работа (6 часа(ов)):**

Создание интерфейса для формирования рисунка в виде списка фигур.

**Тема 7. Обработка исключительных ситуаций.**

**лекционное занятие (2 часа(ов)):**

Обработка исключительных ситуаций. Возможности программной обработки исключительных ситуаций. Операторы try, catch, throw. Создание иерархии исключений.

**Тема 8. Объектно-ориентированные особенности языка C#**

**лекционное занятие (2 часа(ов)):**

Объектно-ориентированные особенности языка C#: Свойства. Индексаторы. Итераторы. Статические члены класса.

## Тема 9. Делегаты и события

### лекционное занятие (4 часа(ов)):

Делегаты и события Определение простого и комбинированного делегата. Применение делегатов. Использование делегатов для реализации событий. Примеры использования событий.

### лабораторная работа (18 часа(ов)):

Создание оконных приложений с обработкой событий.

## Тема 10. Работа с коллекциями

### лекционное занятие (2 часа(ов)):

Работа с коллекциями Классы из пространства имен Collections. Коллекции-контейнеры - динамические массивы, списки, словари. Использование нумераторов. Сравнение элементов коллекций. Коллекции-шаблоны.

## Тема 11. Работа с файлами

### лекционное занятие (4 часа(ов)):

Работа с файлами Потоки ввода. Потоки вывода. Текстовые и двоичные файлы.

### лабораторная работа (18 часа(ов)):

Решение задач на использование файлов - чтение исходных данных и сохранение результатов в файлы.

## Тема 12. Обобщенные классы (шаблоны).

### лекционное занятие (4 часа(ов)):

Обобщенные классы (шаблоны). Понятие шаблона класса. Использование шаблона класса. Ограничения при использовании шаблонов.

## 4.3 Структура и содержание самостоятельной работы дисциплины (модуля)

| N  | Раздел Дисциплины                          | Семестр | Неделя семестра | Виды самостоятельной работы студентов | Трудоемкость (в часах) | Формы контроля самостоятельной работы |
|----|--|---------|-----------------|---------------------------------------|------------------------|---------------------------------------|
| 1. | Тема 1. Понятие класса. Инкапсуляция.      | 3       | 0               | подготовка домашнего задания          | 2                      | домашнее задание                      |
| 2. | Тема 2. Конструкторы и деструкторы.        | 3       | 0               | подготовка домашнего задания          | 4                      | домашнее задание                      |
| 3. | Тема 3. Свойства классов.                  | 3       | 0               | подготовка домашнего задания          | 4                      | домашнее задание                      |
| 4. | Тема 4. Перегрузка операций в классе.      | 3       | 0               | подготовка домашнего задания          | 2                      | домашнее задание                      |
| 5. | Тема 5. Наследование.                      | 3       | 0               | подготовка домашнего задания          | 4                      | домашнее задание                      |
| 6. | Тема 6. Полиморфизм и виртуальные функции. | 3       | 0               | подготовка домашнего задания          | 1                      | домашнее задание                      |
|    |  |         |                 | подготовка к контрольной работе       | 1                      | контрольная работа                    |



| N   | Раздел<br>Дисциплины  | Семестр | Неделя<br>семестра | Виды<br>самостоятельной<br>работы<br>студентов | Трудоемкость<br>(в часах) | Формы контроля<br>самостоятельной<br>работы |
|-----|---|---------|--------------------|--|---------------------------|---|
| 7.  | Тема 7. Обработка<br>исключительных<br>ситуаций.            | 4       | 0                  | подготовка<br>домашнего<br>задания             | 4                         | домашнее<br>задание                         |
| 8.  | Тема 8.<br>Объектно-ориентированные<br>особенности языка C# | 4       | 0                  | подготовка<br>домашнего<br>задания             | 4                         | домашнее<br>задание                         |
| 9.  | Тема 9. Делегаты и<br>события                               | 4       | 0                  | подготовка<br>домашнего<br>задания             | 4                         | домашнее<br>задание                         |
| 10. | Тема 10. Работа с<br>коллекциями                            | 4       |                    | подготовка<br>домашнего<br>задания             | 2                         | домашнее<br>задание                         |
| 11. | Тема 11. Работа с<br>файлами                                | 4       |                    | подготовка<br>домашнего<br>задания             | 2                         | домашнее<br>задание                         |
| 12. | Тема 12. Обобщенные<br>классы (шаблоны).                    | 4       |                    | подготовка<br>домашнего<br>задания             | 1                         | домашнее<br>задание                         |
|     |   |         |                    | подготовка к<br>контрольной<br>работе          | 1                         | контрольная<br>работа                       |
|     | Итого   |         |                    |  | 36                        |   |

## 5. Образовательные технологии, включая интерактивные формы обучения

Дисциплина представляет собой цикл лекционных и лабораторных (практических) занятий. Практические занятия посвящены выработке навыков разработки программ в объектно-ориентированном стиле на языке программирования C#. Практические занятия проходят в компьютерных классах с использованием интерактивной доски для наглядного представления алгоритмов и разработки программ на всех этапах ее создания и компиляции. Практические занятия проходят в интерактивной форме обсуждения решения различных задач или в активной форме самостоятельного решения задач студентами. Контроль за выполнением самостоятельной работы проявляется в функциональном тестировании выполненных студентами заданий на примерах, предложенных преподавателем.

## 6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов

### Тема 1. Понятие класса. Инкапсуляция.

домашнее задание, примерные вопросы:

Углубленное изучение литературы. Обсуждение. Совместное и самостоятельное решение задач. Типовой пример. Создать класс "Вектор на плоскости". Определить функции для получения суммы, разности скалярного произведения двух векторов, получения длины вектора, проверки ортогональности двух векторов и пр.

### Тема 2. Конструкторы и деструкторы.

домашнее задание, примерные вопросы:

Углубленное изучение литературы. Обсуждение. Совместное и самостоятельное решение задач. Типовой пример. В класс "Вектор на плоскости" добавить конструкторы, позволяющие инициализировать вектор разными способами.



### **Тема 3. Свойства классов.**

домашнее задание , примерные вопросы:

Углубленное изучение литературы. Обсуждение. Совместное и самостоятельное решение задач. Типовой пример. В класс "Вектор на плоскости" добавит свойства и индексы для доступа к данным класса.

### **Тема 4. Перегрузка операций в классе.**

домашнее задание , примерные вопросы:

Углубленное изучение литературы. Обсуждение. Совместное и самостоятельное решение задач. Типовой пример. Добавить в класс "Вектор на плоскости" переопределенные операции суммы, скалярного произведения, сравнения двух векторов.

### **Тема 5. Наследование.**

домашнее задание , примерные вопросы:

Углубленное изучение литературы. Обсуждение. Совместное и самостоятельное решение задач. Типовой пример. Создать класс "Треугольник", определенный координатами трех вершин, и наследовать от него класс "Четырехугольник".

### **Тема 6. Полиморфизм и виртуальные функции.**

домашнее задание , примерные вопросы:

Углубленное изучение литературы. Обсуждение. Совместное и самостоятельное решение задач. Типовой пример. В классе "Треугольник" определить виртуальную функцию рисования фигуры и переопределить ее в классе "Четырехугольник".

контрольная работа , примерные вопросы:

Типовой вариант контрольной работы. Разработать класс "Множество". Определить состав класса, методы для инициализации, ввода и вывода элементов множества, переопределить операции объединения и пересечения множеств.

### **Тема 7. Обработка исключительных ситуаций.**

домашнее задание , примерные вопросы:

Углубленное изучение литературы. Обсуждение. Совместное и самостоятельное решение задач. Типовой пример. Обработка исключений при операциях с классом "Матрица".

### **Тема 8. Объектно-ориентированные особенности языка C#**

домашнее задание , примерные вопросы:

Углубленное изучение литературы. Обсуждение. Совместное и самостоятельное решение задач. Типовой пример. Создание индексов, итераторов и свойств для класса "Квадратная матрица".

### **Тема 9. Делегаты и события**

домашнее задание , примерные вопросы:

Углубленное изучение литературы. Обсуждение. Совместное и самостоятельное решение задач. Типовой пример. Создание класса для решения уравнений. Уравнение и метод решения задавать с помощью делегатов. Использование событий при создании оконных приложений.

### **Тема 10. Работа с коллекциями**

домашнее задание , примерные вопросы:

Углубленное изучение литературы. Обсуждение. Совместное и самостоятельное решение задач. Типовой пример. Создание класса "Разреженная матрица" с использованием линейных списков. Создание класса "Граф" с помощью словарей.

### **Тема 11. Работа с файлами**

домашнее задание , примерные вопросы:

Углубленное изучение литературы. Обсуждение. Совместное и самостоятельное решение задач. Организация файлового ввода-вывода в уже созданных классах (например, в классе "Разреженная матрица").

### **Тема 12. Обобщенные классы (шаблоны).**

домашнее задание , примерные вопросы:

Углубленное изучение литературы. Обсуждение. Совместное и самостоятельное решение задач. Создание обобщенного класса "Множество", определение обобщенных операций с множествами.

контрольная работа, примерные вопросы:

Типовой вариант контрольной работы. Разработать обобщение класса "Кольцевой список". Создать методы добавления и удаления элементов из списка.

**Тема . Итоговая форма контроля**

**Тема . Итоговая форма контроля**

Примерные вопросы к зачету и экзамену:

По данной дисциплине предусмотрен экзамен. Текущий контроль осуществляется с помощью контрольных работ и контроля работы студентов на лабораторных занятиях при выполнении общего приложения.

Вопросы на экзамен

1. Понятие класса. Инкапсуляция.
2. Конструкторы и деструкторы.
3. Свойства классов.
4. Перегрузка операций в классе.
5. Наследование.
6. Полиморфизм и виртуальные функции.
7. Обработка исключительных ситуаций.
8. Объектно-ориентированные особенности языка C#
9. Делегаты и события
10. Работа с коллекциями
11. Работа с файлами
12. Обобщенные классы (шаблоны).

### **7.1. Основная литература:**

1. Информатика: Курс лекций. Учебное пособие / Е.Л. Федотова, А.А. Федотов. - М.: ИД ФОРУМ: ИНФРА-М, 2011. - 480 с.

<http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=204273>

2. Информатика. Базовый курс : учебное пособие для студентов высших технических учебных заведений / под ред. С. В. Симоновича. ? 2-е изд. ? Санкт-Петербург [и др.] : Питер, 2008. ? 639 с. :

3. Андрианова, А.А. Практикум по курсу "Алгоритмизация и программирование". Часть 1 / А.А. Андрианова, Т.М. Мухтарова. - Казань: Казанский государственный университет, 2008. - 96 с.

4. Андрианова А.А., Мухтарова Т.М. Практикум по курсу "Алгоритмизация и программирование" - часть 1. - Казанский государственный университет, 2008.

[http://libweb.ksu.ru/ebooks/09\\_63.pdf](http://libweb.ksu.ru/ebooks/09_63.pdf)

5. Практикум работы на ЭВМ: учебное пособие / [В. С. Кугураков и др.]; Казан. гос. ун - т, Фак. вычисл. математики и кибернетики. - Казань: КГУ, 2008. - 111 с.

6. Могилев, А. В. Методы программирования. Компьютерные вычисления / А. В. Могилев, Л. В. Листрова. ? СПб.: БХВ-Петербург, 2008. ? 320 с. URL:

<http://znanium.com/bookread.php?book=350418>

### **7.2. Дополнительная литература:**

1. Андрианова А.А., Мухтарова Т.М. Объектно-ориентированный анализ и программирование. Конспект лекций. - Казан. федер. ун-т, Казань, 2013. - 137 с.  
[http://libweb.kpfu.ru/ebooks/09-IVMIT/09\\_104\\_kl-000497.pdf](http://libweb.kpfu.ru/ebooks/09-IVMIT/09_104_kl-000497.pdf)
2. Каймин В.А. Информатика. - М.:ИНФРА-М, 2010. - 285 с.  
<http://znanium.com/bookread.php?book=224852>
3. Гвоздева В.А. Информатика, автоматизированные информационные технологии и системы. - М.: ИНФРА-М, 2011. - 544 с.  
<http://znanium.com/bookread.php?book=207105>

### **7.3. Интернет-ресурсы:**

Интернет-портал образовательных ресурсов КФУ - <http://www.kfu-elearning.ru/>

Интернет-портал образовательных ресурсов по ИТ - <http://www.intuit.ru>

Интернет-портал с ресурсами по программным продуктам компании Microsoft - <http://www.msdn.ru>

Интернет-портал со статьями по алгоритмике и программированию - <http://algolist.manual.ru/>

Электронная библиотека по техническим наукам - <http://techlibrary.ru>

### **8. Материально-техническое обеспечение дисциплины(модуля)**

Освоение дисциплины "Технологии и методы программирования" предполагает использование следующего материально-технического обеспечения:

Учебно-методическая литература для данной дисциплины имеется в наличии в электронно-библиотечной системе "ZNANIUM.COM", доступ к которой предоставлен студентам. ЭБС "ZNANIUM.COM" содержит произведения крупнейших российских учёных, руководителей государственных органов, преподавателей ведущих вузов страны, высококвалифицированных специалистов в различных сферах бизнеса. Фонд библиотеки сформирован с учетом всех изменений образовательных стандартов и включает учебники, учебные пособия, УМК, монографии, авторефераты, диссертации, энциклопедии, словари и справочники, законодательно-нормативные документы, специальные периодические издания и издания, выпускаемые издательствами вузов. В настоящее время ЭБС ZNANIUM.COM соответствует всем требованиям федеральных государственных образовательных стандартов высшего профессионального образования (ФГОС ВПО) нового поколения.

Компьютерные классы лаборатории малой вычислительной техники Института ВМ и ИТ, оснащенные мультимедийным оборудованием.

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВПО и учебным планом по направлению 10.03.01 "Информационная безопасность" и профилю подготовки Безопасность компьютерных систем .

Автор(ы):

Васильев А.В. \_\_\_\_\_

Андрианова А.А. \_\_\_\_\_

"\_\_" \_\_\_\_\_ 201\_\_ г.

Рецензент(ы):

Тагиров Р.Р. \_\_\_\_\_

"\_\_" \_\_\_\_\_ 201\_\_ г.