

## I. KARTA PRZEDMIOTU

1. Nazwa przedmiotu: **Laboratorium architektury systemów komputerowych**
2. Kod przedmiotu: **LArc**
3. Jednostka prowadząca: **Wydział Nawigacji i Uzbrojenia Okrętowego**
4. Kierunek: **Informatyka**
5. Specjalność: **wszystkie specjalności**
6. Moduł: **Inżynierii komputerowej i sieci**
7. Poziom studiów: **I-go stopnia**
8. Forma studiów: **stacjonarne**
9. Semestr studiów: **III**
10. Profil: **ogólnoakademicki**
11. Prowadzący: **Andrzej Żak**
12. Data aktualizacji: **2013-09-15**

## CELE PRZEDMIOTU

- C1** Zapoznanie studentów z budowa i zasadami funkcjonowania podstawowych składników architektury SI
- C2** Zapoznanie studentów z architekturą SI oraz zasadami projektowania oprogramowania dla wybranej architektury
- C3** Wykształcenie umiejętności pozyskiwania wiedzy z dokumentacji technicznej oraz literatury i innych źródeł zarówno w języku polski jak i angielskim
- C4** Wykształcenie umiejętności wyjaśnienia budowy i zasady działania systemu komputerowego
- C5** Wykształcenie umiejętności w zakresie programowania systemów komputerowych wybranej architektury
- C6** Wykształcenie umiejętności szczegółowego opisu budowy i zasady działania poszczególnych elementów obecnych klas architektury sprzętu komputerowego

## WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

- 1 Znajomość podstaw elektroniki i elektrotechniki

## EFEKTY KSZTAŁCENIA

- EK1** Zna budowę i zasady funkcjonowania podstawowych składników architektury SI
- EK2** Zna architekturę SI oraz zasady projektowania oprogramowania dla wybranej architektury
- EK3** Potrafi pozyskiwać wiedzę z dokumentacji technicznej oraz literatury i innych źródeł zarówno w języku polski jak i angielskim
- EK4** Potrafi wyjaśnienia budowę i zasady działania systemu komputerowego
- EK5** Potrafi programować system komputerowy wybranej architektury

EK6

Potrafi dokonać szczegółowego opisu budowy i zasady działania poszczególnych elementów obecnych klas architektury sprzętu komputerowego

### STRUKTURA PRZEDMIOTU

	Forma zajęć- wykłady	Liczba godzin	Forma zajęć- ćwiczenia	Liczba godzin	Forma zajęć- laboratoria	Liczba godzin
EK1-EK6					L1	12
EK1-EK6					L2	4
EK1-EK6					L3	4
EK1-EK6					L4	4
EK1-EK6					L5	6
<b>Suma</b>		<b>0</b>		<b>0</b>		<b>30</b>

### TREŚCI PROGRAMOWE

- L1 Podstawowe operacje niskopoziomowe. Rejestry procesora, porty komputera, stos procesora, adresowanie pamięci i przesyłanie danych.
- L2 Dyrektywy, operatory, zmienne i stałe.
- L3 Skoki warunkowe i bezwarunkowe. Procedury.
- L4 Pętle.
- L5 Obsługa przerw.

### NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

- 1 Tablica i kolorowe pisaki.
- 2 Komputery z środowiskiem umożliwiającym programowanie niskopoziomowe.

### SPOSOBY OCENY (F-FORMUJĄCA, P-PODSUMOWUJĄCA)

- |    |                                |         |
|----|--------------------------------|---------|
| F1 | Obserwacja pracy samodzielnej. | EK1-EK6 |
| P1 | Sprawdzian pisemny.            | EK1-EK2 |

### OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
<b>semestr</b>	<b>III</b>	<b>razem</b>
Godziny kontaktowe z nauczycielem	30	30
Przygotowanie do ćwiczeń i laboratoriów	36	36
Konsultacje	8	8
<b>SUMA GODZIN W SEMESTRZE</b>	<b>74</b>	<b>74</b>
<b>PUNKTY ECTS W SEMESTRZE</b>	<b>3</b>	<b>3</b>