

Opis przedmiotu

1. **Nazwa przedmiotu:** Programowanie w językach skryptowych

2. **Kod przedmiotu:** 11.3 BSS.PJS.05

3. **Język wykładowy:** polski

4. **Kierunek:** Informatyka

5. **Specjalność:** Bezpieczeństwo sieci i systemów informatycznych

6. **Rok:** 3 **Semestr:** 5

7. **Tytuł/stopień oraz imię i nazwisko prowadzącego przedmiot:**

dr inż. Mariusz Gola

8. **Tytuły/stopnie oraz imiona i nazwiska pozostałych członków zespołu:**

.....

9. **Formy zajęć wchodzące w skład przedmiotu, wymiar godzinowy, forma zaliczenia:**

Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia/ Ćwiczenia tablicowe	Laboratorium/ Ćwiczenia praktyczne	Projekt	Seminarium
Liczba godzin w semestrze	30		15		
Forma zaliczenia	Kolokwium		Średnia ocen częstkowych		

10. **Liczba punktów ECTS:** 3

11. **Poziom :** podstawowy

12. **Wymagania wstępne:**

Pozytywne zaliczenie przedmiotu *Programowanie*

13. **Cele kształcenia:**

Student powinien pozyskać teoretyczną i praktyczną wiedzę związaną z tworzeniem skryptów wspomagających pracę administratora systemu i sieci komputerowej.

14. **Opis treści kształcenia w ramach poszczególnych form zajęć:**

14.1. **Wykład:**

W ramach wykładu zostaną kolejno omawiane aspekty związane z tworzeniem skryptów, których celem będzie wspomaganie pracy administratora systemu komputerowego. Przedstawiona zostanie składnia popularnych języków skryptowych wraz z przykładami ich wykorzystania .

14.2. **Ćwiczenia/Ćwiczenia tablicowe:**

14.3. Laboratorium/ Ćwiczenia praktyczne:

W ramach laboratorium studenci będą realizować kolejne zadania związane z realizacją coraz bardziej złożonych skryptów. W konsekwencji będą otrzymywać praktyczne zadania administracyjne, które będą wymagały zastosowania języków skryptowych w celu ich rozwiązania.

14.4. Projekt:

14.5. Seminarium:

15. Literatura podstawowa:

1. Oualline S. *“Perl. Skrypty”* Helion 2007
 2. Torres Jesse M. *„Skrypty administracyjne Windows. Czarna Księga”* Helion 2002
 3. Martelli A. , Ascher D. *“Python. Receptury”* Helion 2006

16. Literatura towarzysząca: