

**Федеральное государственное автономное образовательное  
учреждение высшего образования  
«Московский физико-технический институт  
(национальный исследовательский университет)»**

**УТВЕРЖДЕНО**

**Директор физтех-школы  
прикладной математики и  
информатики**

**А.М. Райгородский**

	<b>Рабочая программа дисциплины (модуля)</b>
<b>по дисциплине:</b>	Программирование на Rust
<b>по направлению:</b>	Прикладная математика и информатика
<b>профиль подготовки:</b>	Математика Физтех-школа Прикладной Математики и Информатики кафедра алгоритмов и технологий программирования
<b>курс:</b>	3
<b>квалификация:</b>	бакалавр

Семестр, формы промежуточной аттестации: 6 (весенний) - Дифференцированный зачет

Аудиторных часов: 60 всего, в том числе:

лекции: 30 час.

семинары: 30 час.

лабораторные занятия: 0 час.

Самостоятельная работа: 75 час.

Всего часов: 135, всего зач. ед.: 3

Программу составили:

А.Д. Становой, учебный ассистент

В.В. Яковлев, канд. физ.-мат. наук, заведующий кафедрой

Программа обсуждена на заседании кафедры алгоритмов и технологий программирования 22.05.2023

## Аннотация

В курсе изучается современное системное программирование на новом языке Rust. Это - естественное продолжение курсов Программирования на C++, Архитектуры Компьютерных и Операционных Систем, и Теории, и Практики Многопоточной Синхронизации, преподаваемых в МФТИ. Рассматривается история появления языка Rust, изучаются основы синтаксиса, стандартная библиотека, трейты, метапрограммирование, параллельные вычисления в языке, асинхронное программирование, тулинг вокруг языка, system safety на основе теории типов, примененных в языке для избежания memory unsafety, а также небезопасное подмножество языка. Активно производится сравнительный анализ с языками C++, Go, Python, Java.

В курс входит несколько десятков задач, простых и углубленных, призванных разобрать на практике разные аспекты данного языка. Также есть 3 проекта, предназначенных для написания цельного продукта на языке.

## 1. Цели и задачи

### Цель дисциплины

- овладение студентами правил языка программирования Rust и приемами использования языка Rust в практике программирования.

### Задачи дисциплины

- изучение базовых и продвинутых возможностей языка Rust;
- распространение его среди молодых разработчиков.

## 2. Перечень формируемых компетенций

Освоение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции
УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1 Анализирует задачу, выделяя этапы ее решения, действия по решению задачи
	УК-1.2 Находит, критически анализирует и выбирает информацию, необходимую для решения поставленной задачи
	УК-1.3 Рассматривает различные варианты решения задачи, оценивает их преимущества и недостатки
	УК-1.4 Грамотно, логично, аргументированно формирует собственные суждения и оценки
	УК-1.5 Определяет и оценивает практические последствия возможных вариантов решения задачи
ОПК-1 Способен применять фундаментальные знания, полученные в области физико-математических и (или) естественных наук и использовать их в профессиональной деятельности	ОПК-1.1 Способен анализировать поставленную задачу, намечать пути ее решения
	ОПК-1.2 Способен строить математические модели, производить количественные расчеты и оценки
	ОПК-1.3 Способен определять границы применимости полученных результатов
ОПК-2 Способен использовать современные информационные технологии и программные средства при решении задач профессиональной деятельности, соблюдая требования информационной безопасности	ОПК-2.1 Способен применять современные вычислительную технику и сервисы сети Интернет в области (сфере) профессиональной деятельности
	ОПК-2.2 Знает и умеет применять численные математические методы и прикладное программное обеспечение для решения научных задач в профессиональной области
	ОПК-2.3 Знает основные требования информационной безопасности
ОПК-3 Способен составлять и оформлять	ОПК-3.1 Знает основные правила оформления научных публикаций и научно-технической документации, в том числе с использованием прикладного программного обеспечения

научные и (или) технические (технологические, инновационные) отчеты (публикации, проекты)	ОПК-3.2 Владеет на практике методологией составления научно-технических отчетов (проектов)
	ОПК-3.3 Владеет методами визуального и графического представления результатов научной (научно-технической, инновационной технологической) деятельности в виде отчетов, научных публикаций
ПК-1 Способен ставить, формализовывать и решать задачи, в том числе разрабатывать и исследовать математические модели изучаемых явлений и процессов, системно анализировать научные проблемы, получать новые научные результаты	ПК-1.1 Способен находить, анализировать и обобщать информацию об актуальных результатах исследований в рамках тематической области своей профессиональной деятельности
	ПК-1.2 Способен выдвигать гипотезы, строить математические модели для описания изучаемых явлений и процессов, оценивать качество разработанной модели
	ПК-1.3 Способен применять теоретические и (или) экспериментальные методы исследований к конкретной научной задаче и интерпретировать полученные результаты
ПК-2 Способен самостоятельно или в качестве члена (руководителя) малого коллектива организовывать и проводить научные исследования и их апробацию	ПК-2.1 Знает принципы построения научной работы, методы сбора и анализа полученного материала, способы аргументации
	ПК-2.2 Способен планировать и проводить научные исследования самостоятельно или в качестве члена (руководителя) малого научного коллектива
	ПК-2.3 Способен проводить апробацию результатов научно-исследовательской работы посредством публикации научных статей и участия в конференциях

### 3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю)

В результате освоения дисциплины обучающиеся должны

знать:

- принцип исполнения программ на Rust.

уметь:

- реализовывать библиотеку общего назначения по заданным интерфейсам.

владеть:

- навыками работы с объектами и потоками и кругозором в выборе архитектурного решения поставленной задачи.

### 4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий

#### 4.1. Разделы дисциплины (модуля) и трудоемкости по видам учебных занятий

№	Тема (раздел) дисциплины	Трудоемкость по видам учебных занятий, включая самостоятельную работу, час.			
		Лекции	Семинары	Лаборат. работы	Самост. работа
1	Здравствуй, Rust! Обсуждение языка. Сравнение с C++. Основы языка.	2	2		5
2	Стандартная библиотека и коллекции.	2	2		5
3	Трейты. Функциональные возможности языка. Итераторы.	2	2		5
4	Таблица виртуальных методов. Управление памятью и формальные корни system safety.	2	2		5

5	Метапрограммирование в Rust. Написание идиоматичного кода.	2	4		7
6	Работа с файловой системой. Формальные корни system safety: исследования RustBelt.	2	4		7
7	Пакетный менеджер языка Rust: Cargo. Обработка ошибок.	2	2		7
8	Автоматические средства верификации и поддержки Rust кода.	2	2		5
9	Многопоточное программирование в Rust.	4	2		7
10	Асинхронный Rust и нетворкинг.	2	2		5
11	Unsafe Rust. Репрезентация типов в памяти.	2	2		5
12	Rust и взаимодействие с другими языками и операционной системой.	2	2		5
13	Техники ускорения Rust кода.	4	2		7
Итого часов		30	30		75
Подготовка к экзамену		0 час.			
Общая трудоёмкость		135 час., 3 зач.ед.			

#### 4.2. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам)

Семестр: 6 (Весенний)

##### 1. Здравствуй, Rust! Обсуждение языка. Сравнение с C++. Основы языка.

- Почему нам вообще нужен Rust? Какие проблемы Rust решает? Где предполагается использовать Rust? Какие компании уже используют Rust? Где найти работу программистом на Rust?
- Что значат safe и unsafe. Что значат sound и unsound. Что Rust считает безопасным. Формальная модель RustBelt.
- Ключевые слова let и mut. Типы i8...i128, u8...u128, isize, usize, f32, f64, bool. Литералы. Shadowing.
- Ключевое слово as для примитивных кастов. Нетранзитивность кастов.
- Функции. Ключевое слово return. Выражения и условия.
- struct. Functional update. self и Self. Ключевое слово impl. Ассоциированные функции. Значение \_.
- enum. size\_of enum и дискриминант. std::cmp::Ordering. Сравнение с enum и union из C++.
- Синтаксис if, while. Именованный break. Синтаксический сахар if/while и let.
- match. Range matching. Множественные паттерны. Binding modes. Деструктуризация.
- Вывод типов.
- T, &mut T, &T.
- Введение в generics. Введение в Vec и его интерфейс. Слайсы &[T].
- Напоминание о std::reference\_wrapper из C++.
- Unit тип ().
- panic!, unimplemented!, unreachable!, todo!.
- loop. “Ненаселенный” тип !.
- Borrow checker: как не сдать и выучить Rust. Механизм “заимствования”.
- Введение в экосистему Rust. Плагины VS Code: официальный и rust-analyzer.
- Написание простой программы на Rust: команда cat. std::prelude. Основы cargo и rustc.

##### 2. Стандартная библиотека и коллекции.

- Compound типы array и tuple. Что изменяется, когда их размер большой.
- Result и его интерфейс.
- Option, его интерфейс и оптимизации компилятора.
- VecDeque и его интерфейс.
- HashMap, HashSet и их интерфейс. Асимптотики.
- BTreeMap, BTreeSet и их интерфейс. Почему B-дерево не может быть полной заменой std::map.
- LinkedList, BinaryHeap и их интерфейс.
- String. Случайный доступ. UTF-8. &str и напоминание о string\_view из C++. char и значение понятия Unicode scalar value.
- Аллокации на куче: Box, Rc, Cow и их интерфейс. Упоминание Arc.
- Почему Rc немутабелен.
- Модуль std::cell. Interior mutability. Cell, RefCell. Reentrancy.
- std::mem модуль и его безопасные функции: size\_of, swap, replace, forget, drop.
- Основы Drop checker. Drop flags. Стабильность порядка drop и причины. Порядок инициализации.
- Exotically sized types: ZST, DST, Empty. Контейнеры, особенно Vec, когда T - это ZST.
- NonNull, NonZero.
- print!, println!, eprint!, eprintln!, write!, writeln! и блокирование IO.
- BufReader и BufWriter. Их интерфейс и уменьшение числа аллокаций.

### 3. Трейты. Функциональные возможности языка. Итераторы.

- Трейты. Return type polymorphism. Автоматические трейты. Ключевое слово where. Extension traits.
- Основные трейты стандартной библиотеки и их возможности. Default, Clone, Copy. Почему они не генерируются по умолчанию? Ord, PartialOrd. Eq, PartialEq. Hash, Hasher. Drop, ManuallyDrop и идиома RAII. Почему нельзя полагаться на drop order. Deref, DerefMut, Borrow, Index and IndexMut.
- Модуль std::ops. Трейты Add, Sub, Mul, Div, Rem, BitAnd, BitOr, BitXor, Shl, Shr и их -Assign варианты. Not, Neg.
- Трейты Debug и Display. Formatter. Мотивация их дизайна. Трейт ToString.
- Трейты FnOnce, Fn, FnMut. Замыкания. Capture clause. Ключевое слово move. Variable rebinding в отдельной области видимости.
- Модуль std::convert. Трейты From и Into, TryFrom и TryInto, AsRef и AsMut. Функция identity.
- Ассоциированные типы и константы.
- Итераторы. Ленивость итераторов. Трейты Iterator, IntoIterator. Имплементации итераторов в std. Итераторы в рантайме.
- API итераторов: map, filter, fold, flatten и другие.
- Мотивация дизайна трейта Iterator.
- Инвалидация итераторов в C++ и Rust.
- Итераторы и векторизация. Как вернуть итератор и замыкание из функции: ключевое слово impl.
- Полезные функции из модуля std::iter: from\_fn, empty, once, repeat, repeat\_with.
- Трейты FromIterator, ExactSizeIterator, DoubleEndedIterator, Index, IndexMut.
- collect, flatten и их имплементация.

### 4. Таблица виртуальных методов. Управление памятью и формальные корни system safety.

- Таблица виртуальных методов. Толстый указатель. Ключевое слово dyn. Динамическая диспетчеризация. Динамическая диспетчеризация на стеке. Dynamically sized types.
- Модуль std::any. Трейт Any.
- Type coercion и subtyping. Fully Qualified Syntax и когда его нужно использовать.
- Object Safety. Generics в таблице виртуальных методов. Hash и инлайнинг.
- Как Rust управляет памятью: aliasing и правило “Aliasing XOR Mutability” (AXM).

- Borrow checker, affine система типов.
- Lifetimes. Именованные ссылки. Lifetime elision. Reborrowing.
- Неограниченный 'static lifetime: почему он нам нужен и какое он имеет отношение к остальным лайфтаймам.
- Higher-Rank Trait Bounds (HRTB). Variance.
- Ключевое слово ref и match. Two phase borrows.
- Drop checker. Связь между PhantomData и variance inference.
- Оператор точка и правила автоматического вывода типов.

## 5. Метапрограммирование в Rust. Написание идиоматичного кода.

- Generics. Мономорфизация. Статический и динамический полиморфизм.
- Trait specialization.
- Причина, по которой нет частичной специализации generics: отвратительные последствия SFINAE.
- Макросы. macro\_rules!. Паттерны, \$crate. Идентификаторы. Гигиеничность. Проблемы макросов. Внутренние макросы.
- Основы крейта serde.
- Атрибуты. non\_exhaustive, deprecated. Макросы env!, option\_env!, stringify.
- Условная компиляция и крейт cfg-if.
- Процедурные макросы. derive, cfg, test. recursion\_limit атрибуты для макросов.
- Основы крейта syn.
- Метапрограммирование. Вычисление констант и ключевое слово const. Const generics. Генерация кода макросами.
- Паттерны проектирования: command, interpreter, newtype idiom, strategy, visitor, builder, fold.
- Антипаттерны проектирования: использование deref polymorphism.
- Советы написания идиоматичного кода.

## 6. Работа с файловой системой. Формальные корни system safety: исследования RustBelt.

- Работа с файловой системой с модулем std::fs. Сравнение дизайна Rust и Go.
- Статья GhostCell. Обсуждение силы системы типов и статических проверок в Rust.
- Aliasing model. Статья stacked borrows.

## 7. Пакетный менеджер языка Rust: Cargo. Обработка ошибок.

- Cargo. Crates and modules. Compilation unit. What's in a crate. Coherence.
- Структура Cargo пакета. Cargo.lock, semantic versioning. Rustup. crates.io. Типы библиотечных крейтов.
- use, mod, pub, super, crate. Где pub не работает.
- Релизный цикл Rust. Сырые идентификаторы. Мигрирование на другую версию.
- Обработка ошибок. Recoverable и unrecoverable ошибки. Паника и stack unwinding. Unwind safety. Result<T, E>. Оператор ? и устаревший try!. Лучшие практики обработки ошибок.
- Exception safety: минимальный и максимальный уровень.
- Управление паникой. catch\_unwind, resume\_unwind.
- Трейт Error и его проблемы.
- Основы крейтов anyhow и thiserror.

## 8. Автоматические средства верификации и поддержки Rust кода.

- Clippy и линты.
- Rust analyzer.
- MIR интерпретатор Miri.
- Rudra.
- Инструменты Dynamic Symbolic Execution (DSE): Rust verification tools (RVT), Cargo-KLEE.

- Модел чекеры: Rust Model Checker (RMC), SMACK
- Инструменты верификации: Haybale, Stateright.

## 9. Многопоточное программирование в Rust.

- Модель памяти Rust. Orderings. Connection of memory safety and absence of data races.
- Модуль `std::thread`.
- Поток. Thread builder. Область видимости и `static`. `thread::scoped` и его проблемы. Closure scope. паника в closure scope.
- Основы крейтов `rayon` и `crossbeam`.
- Трейты `Send` и `Sync`. Unsafe трейты. `Ord` и undefined behavior.
- `std::atomic`: `Atomic` и `fence`.
- `Arc` и пример undefined behavior в unsafe коде. `Mutex` и poisoning. `RwLock`. `Lazy`.

## 10. Асинхронный Rust и нетворкинг.

- Мотивация дизайна асинхронной стороны Rust.
- `async` и `await`.
- `Stackless coroutines`.
- Трейт `Future`. Создание экзекутора.
- `Pin`, `Unpin` и примеры их использования. `PhantomPinned`.
- Обсуждение устройства различных протоколов нетворкинга.
- Модель Open Systems Interconnect (OSI). Напоминание о Ethernet, IP, UDP and TCP.
- Нетворкинг в Rust. Модуль `std::net`. `IpAddr`. `TcpListener`, `TcpStream` и `UdpSocket`.
- Сохранение метрик в Rust.
- Основы крейтов `tokio` и `loom`.

## 11. Unsafe Rust. Репрезентация типов в памяти.

- Ключевое слово `unsafe`. Контракт между `safe` и `unsafe` кодом. Что умеет `unsafe`. Когда нам нужен `unsafe`. Проблема: безопасный `mem::forget`. `mem::transmute`. Ключевое слово `static`. `UnsafeCell`. Указатели: `*const T`, `*mut T`.
- `MaybeUninit`. Оптимизации компилятора, `Container<MaybeUninit<T>>>` и `Container<T>`.
- Unsafe трейты. Проблемы с `safety` у `BTreeMap` и трейта `Ord`.
- WTF-8. `PathBuf` и `Path`.
- `CString` и `CStr`. `OsString` и `OsStr`.
- Основы крейтов `cbindgen` и `rust-bindgen`.
- Drop checker. Атрибут `may_dangle`.
- Имплементация `split_at_mut`.
- Обсуждение имплементации `Vec`.
- Обсуждение имплементации `Arc` и `Mutex`.
- Модуль `std::alloc`. Функции `alloc`, `alloc_zeroed`, `dealloc`, `Layout`. `GlobalAlloc`.
- `realloc` в Rust и C++. Как `move` работает в Rust и C++. Когда ломается `move` в C++. Обсуждение крейта `moveit`. Копирование и клонирование в Rust.
- Leaking. Обсуждение крейта `once_cell`.
- Репрезентация типов в памяти. Exotically sized type `Extern`. `enum` в памяти. Гарантии `Option`. “Разметка” данных: `C`, `transparent`, `u*`, `i*`, `packed`, `align(n)`. Порядок полей.

## 12. Rust и взаимодействие с другими языками и операционной системой.

- Секции `.data`, `.rodata`, `.bss` и `.text`. Структура кучи и стека. Переполнение буфера.
- Использование C/C++ кода из Rust. Использование Rust кода из C/C++.
- Состояние Rust ABI.
- Советы для написания FFI.
- Обработка сигналов.

- Вызовы методов ядра.
- Состояние Rust в ядре Linux.

### 13. Техники ускорения Rust кода.

- Модуль `core::arch` и SIMD. `core::intrinsics` и его использование в стандартной библиотеке.
- Модуль `std::hint`.
- Link-time Optimization (LTO).
- Profile-guided Optimization (PGO).
- Профилирование Rust кода.
- Инлайнинг кода. Причины и примеры.
- `dyn` против `impl` когда оба могут быть использованы.
- Заметка о `HashSet` и `HashMap`. `Siphash` и альтернативы.
- Удаление и уменьшение числа аллокаций и реаллокаций. Профилирование `malloc` и `free`.
- Проблема коротких векторов. Обсуждение крейтов `smallvec` и `arrayvec`.
- Ускорение компиляции и линковки больших проектов на Rust.

## 5. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

Компьютер и мультимедийное оборудование (проектор, звуковая система).

## 6. Перечень рекомендуемой литературы

### Основная литература

1. Введение в программирование , учебное пособие / И. Ю. Баженова, В. А. Сухомлин. — Москва, ИНТУИТ, 2016.— URL: <https://e.lanbook.com/book/100695> (дата обращения: 30.12.2020). - Полный текст (Режим доступа : из сети МФТИ / Удаленный доступ)

### Дополнительная литература

## 7. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", необходимых для освоения дисциплины (модуля)

Не используются

## 8. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень необходимого программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

Система GitLab для автоматического тестирования домашней работы.

## 9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

- Материалы лекций в репозитории курса.
- Задачи курса.
- Студенту будет предложено зайти в Telegram канал и чат, где он сможет оперативно получать дополнительные материалы: блоги, презентации с конференций, статьи, ответы на свои вопросы.

**ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)**

**по направлению:** Прикладная математика и информатика  
**профиль подготовки:** Математика  
Физтех-школа Прикладной Математики и Информатики  
кафедра алгоритмов и технологий программирования  
**курс:** 3  
**квалификация:** бакалавр

Семестр, формы промежуточной аттестации: 6 (весенний) - Дифференцированный зачет

**Разработчики:**

А.Д. Становой, учебный ассистент

В.В. Яковлев, канд. физ.-мат. наук, заведующий кафедрой

## 1. Компетенции, формируемые в процессе изучения дисциплины

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции
УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1 Анализирует задачу, выделяя этапы ее решения, действия по решению задачи
	УК-1.2 Находит, критически анализирует и выбирает информацию, необходимую для решения поставленной задачи
	УК-1.3 Рассматривает различные варианты решения задачи, оценивает их преимущества и недостатки
	УК-1.4 Грамотно, логично, аргументированно формирует собственные суждения и оценки
	УК-1.5 Определяет и оценивает практические последствия возможных вариантов решения задачи
ОПК-1 Способен применять фундаментальные знания, полученные в области физико-математических и (или) естественных наук и использовать их в профессиональной деятельности	ОПК-1.1 Способен анализировать поставленную задачу, намечать пути ее решения
	ОПК-1.2 Способен строить математические модели, производить количественные расчеты и оценки
	ОПК-1.3 Способен определять границы применимости полученных результатов
ОПК-2 Способен использовать современные информационные технологии и программные средства при решении задач профессиональной деятельности, соблюдая требования информационной безопасности	ОПК-2.1 Способен применять современные вычислительную технику и сервисы сети Интернет в области (сфере) профессиональной деятельности
	ОПК-2.2 Знает и умеет применять численные математические методы и прикладное программное обеспечение для решения научных задач в профессиональной области
	ОПК-2.3 Знает основные требования информационной безопасности
ОПК-3 Способен составлять и оформлять научные и (или) технические (технологические, инновационные) отчеты (публикации, проекты)	ОПК-3.1 Знает основные правила оформления научных публикаций и научно-технической документации, в том числе с использованием прикладного программного обеспечения
	ОПК-3.2 Владеет на практике методологией составления научно-технических отчетов (проектов)
	ОПК-3.3 Владеет методами визуального и графического представления результатов научной (научно-технической, инновационной технологической) деятельности в виде отчетов, научных публикаций
ПК-1 Способен ставить, формализовывать и решать задачи, в том числе разрабатывать и исследовать математические модели изучаемых явлений и процессов, системно анализировать научные проблемы, получать новые научные результаты	ПК-1.1 Способен находить, анализировать и обобщать информацию об актуальных результатах исследований в рамках тематической области своей профессиональной деятельности
	ПК-1.2 Способен выдвигать гипотезы, строить математические модели для описания изучаемых явлений и процессов, оценивать качество разработанной модели
	ПК-1.3 Способен применять теоретические и (или) экспериментальные методы исследований к конкретной научной задаче и интерпретировать полученные результаты
ПК-2 Способен самостоятельно или в качестве члена (руководителя) малого коллектива организовывать и проводить научные исследования и их апробацию	ПК-2.1 Знает принципы построения научной работы, методы сбора и анализа полученного материала, способы аргументации
	ПК-2.2 Способен планировать и проводить научные исследования самостоятельно или в качестве члена (руководителя) малого научного коллектива

## 2. Показатели оценивания компетенций

В результате изучения дисциплины «Программирование на Rust» обучающийся должен:

**знать:**

- принцип исполнения программ на Rust.

**уметь:**

- реализовывать библиотеку общего назначения по заданным интерфейсам.

**владеть:**

- навыками работы с объектами и потоками и кругозором в выборе архитектурного решения поставленной задачи.

## 3. Перечень типовых (примерных) вопросов, заданий, тем для подготовки к текущему контролю

1. Система типов.
2. Числовые типы.
3. Коллекции.
4. Строковые типы.
5. Константы.
6. Управление памятью.
7. Синтаксис языка.
8. Объектная система.
9. Особенности программирования.
10. Сравнение с другими языками.

## 4. Перечень типовых (примерных) вопросов и тем для проведения промежуточной аттестации обучающихся

1. Реализовать граф объектов на сырых указателях.
2. В файле `src/lib.rs` реализуйте функцию `add`, которая складывает два числа.
3. Напишите несколько функций для работы с итераторами:  
`count()` - создаёт итератор, который возвращает по порядку числа от 0 до `u64::MAX`. При вызове `.next()` после того, как вернулся `u64::MAX`, можно паниковать.
4. Напишите несколько функций для работы с итераторами:  
`cycle(into_iter)` - создаёт бесконечный итератор, который возвращает за цикленно последовательность элементов, полученную из `into_iter`. Заметьте, что нижележащий итератор должен истощаться лениво, а не сразу при вызове `cycle`. `Item` обязан быть `Clone`.
5. Напишите несколько функций для работы с итераторами:  
`extract(into_iter, index)` - возвращает пару, первый элемент которой - `Option<Item>`, где `Item` - элемент итератора под номером `index` (начиная с 0), если таковой есть. Второй элемент пары - итератор, который должен возвращать элементы исходного итератора в той же последовательности, но без извлечённого элемента. Заметьте, что исходный итератор должен быть истощён не более, чем на `index + 1` элемент.
6. Напишите несколько функций для работы с итераторами:  
`tee(into_iter)` - возвращает пару из двух независимых итераторов, каждый из которых возвращает ровно ту же последовательность элементов, что исходный итератор. Исходный итератор должен при этом

истощаться лениво: из него всегда должно быть извлечено кол-во элементов, равное максимуму из

кол-ва извлечённых элементов у двух итераторов, которые tee вернул. Item обязан быть Clone.

7.Напишите несколько функций для работы с итераторами:

group\_by(into\_iter, f) - объединяет все идущие подряд элементы, для которых f возвращает одинаковое значение, в группы. group\_by возвращает итератор по парам, где первый элемент - это f(item),

а второй элемент - это вектор из идущих подряд элементов, таких, что f(item) для каждого из этих

элементов равен первому элементу пары.

8.Напишите библиотеку ORM (Object-relational mapping).

9.Реализуйте интерпретатор игрового языка программирования Polka.

10.Напишите распараллеленный grep.

## Критерии оценивания

отлично

10 Полностью и вовремя решены все задачи без ошибок. Продемонстрирован грамотный подход к решению задач, реализованы оптимальные алгоритмы, код оформлен в едином удобочитаемом стиле

9 Полностью и вовремя решены все задачи без ошибок. Продемонстрирован грамотный подход к решению задач, реализованы оптимальные алгоритмы

8 Полностью и вовремя решены все задачи без ошибок. Продемонстрирован грамотный подход к решению задач

хорошо

7 Полностью решены все задачи. Допущены несущественные ошибки.

6 Полностью решено большинство задач. В некоторых задачах допущены и не исправлены ошибки, либо некоторые задачи решены частично.

5 Полностью решено две трети задач. В некоторых задачах допущены и не исправлены ошибки, либо некоторые задачи решены частично.

удовлетворительно

4 Полностью решено более половины задач. В остальных задачах допущены и не исправлены ошибки, либо некоторые задачи решены частично.

3 Полностью решено более половины задач.

неудовлетворительно

2 Решено менее половины задач.

1 Не решено ни одной задачи.

## 5. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

Во время проведения дифференцированного зачета обучающиеся могут пользоваться программой дисциплины,