

Студијски програми: М3, М4				
Врста и ниво студија: Основне академске студије				
<b>Назив предмета:</b> Програмирање 2 (М13)				
<b>Наставник (Име, средње слово, презиме):</b> Ђорђе Д. Херцег				
Статус предмета: изборни				
Број ЕСПБ: 7				
Услов: нема				
<b>Циљ предмета</b> Оспособљавање студената за решавање реалних проблема из области математике и програмирања, алгоритамско мишљење и прецизност у изражавању, кроз наставу објектно-оријентисаног програмирања у језику С#, употребу интегрисаног развојног окружења (IDE) и дебагера.				
<b>Исход предмета</b> <i>Минимални:</i> Стицање навика алгоритамског поступка у постављању, решавању и интерпретацији програмерских задатака. Познавање принципа развоја самостојећих апликација кроз спецификацију захтева, имплементацију структура података и алгоритама. <i>Пожељни:</i> Познавање и употреба концепата објектно-оријентисаног програмирања у самосталном развоју апликација. Употреба класа, наслеђивања и напредних структура података. Развој апликација са графичким корисничким интерфејсом. Употреба готових програмских библиотека и развој сопствених. Примена објектно оријентисаног програмирања на решавање задатака из одабраних области математике.				
<b>Садржај предмета</b> <i>Теоријска настава</i> Структуре података. Генерички типови података. Наслеђивање и примена наслеђивања. Garbage collection. Развој апликација са графичким корисничким интерфејсом. Рад са датотекама. Развој библиотека функција. Рачунарска графика. Напредне примене објектно-оријентисаног програмирања.  <i>Практична настава</i> Рачунарске вежбе прате наставу кроз практичне примере.				
<b>Литература</b> 1. John Sharp, Microsoft Visual C# 2008 korak po korak, CET (Microsoft Press), Beograd, 2009, ISBN 978-86-7991-335-7. 2. Microsoft Developer Network online документација, msdn.microsoft.com				
<b>Број часова активне наставе</b>				Остали часови 0
Предавања: 3	Вежбе: 3	Други облици наставе: 0	Студијски истраживачки рад: 0	
<b>Методe извођења наставе</b> Теоријска предавања уз примере на рачунару. Практичне вежбе и колоквијуми у рачунарској лабораторији. На завршном испиту се проверава познавање теорије.				
<b>Оцена знања (максимални број поена 100)</b>				
<b>Предиспитне обавезе</b>	<b>поена</b>	<b>Завршни испит</b>	<b>поена</b>	
Колоквијуми	50	усмени испит	50	