

Табела 5.2

<b>Студијски програм : МА, МБ, М5</b>			
<b>Назив предмета: Програмирање 3 (МБ34)</b>			
<b>Наставник: Ђорђе Херцег</b>			
<b>Статус предмета: изборни</b>			
<b>Број ЕСПБ: 6</b>			
<b>Услов: нема</b>			
<b>Циљ предмета</b>			
СТИЦАЊЕ ЗНАЊА И ВЕШТИНА НАПРЕДНОГ ПРОГРАМИРАЊА У ЈЕЗИКУ С#. РЕШАВАЊЕ РЕАЛНИХ МАТЕМАТИЧКИХ И ПРОГРАМЕРСКИХ ПРОБЛЕМА НА РАЧУНАРУ. РАЗВОЈ АЛГОРИТАМСКОГ МИШЉЕЊА И ПРЕЦИЗНОГ ФОРМУЛИСАЊА ПОЈМОВА У ВЕЗИ СА ОБЈЕКТНО ОРИЈЕНТИСАНИМ ПРОГРАМИРАЊЕМ. УПОТРЕБА ИНТЕГРИСАНОГ РАЗВОЈНОГ ОКРУЖЕЊА И ДЕБАГЕРА.			
<b>Исход предмета</b>			
ПОЗНАВАЊЕ ОБЈЕКТНО ОРИЈЕНТИСАНЕ ПАРАДИГМЕ. УПОТРЕБА КЛАСА, НАСЛЕЂИВАЊА И СТРУКТУРА ПОДАТАКА. РАЗВОЈ АПЛИКАЦИЈА СА ГРАФИЧКИМ КОРИСНИЧКИМ ИНТЕРФЕЈСОМ. ПРАЋЕЊЕ ТОКА ПРОГРАМА И УПОТРЕБА ДЕБАГЕРА ЗА УКЛАЊАЊЕ ГРЕШАКА. РАЗВОЈ СОФТВЕРСКИХ КОМПОНЕНТИ И БИБЛИОТЕКА. МОДЕЛОВАЊЕ И РЕШАВАЊЕ РЕАЛНИХ ПРОБЛЕМА.			
<b>Садржај предмета</b>			
<i>Теоријска настава</i>			
ТИПОВИ ПОДАТАКА И СТРУКТУРЕ. ГЕНЕРИЧКИ ТИПОВИ ПОДАТАКА. КЛАСЕ И НАСЛЕЂИВАЊЕ. РАЗВОЈ АПЛИКАЦИЈА СА ГРАФИЧКИМ КОРИСНИЧКИМ ИНТЕРФЕЈСОМ. ОПЕРАЦИЈЕ СА ФАЈЛОВИМА И ЧУВАЊЕ СТАЊА. РАЗВОЈ СОФТВЕРСКИХ БИБЛИОТЕКА. РАЧУНАРСКА ГРАФИКА. ДИЗАЈН ОБРАСЦИ. ПРИМЕРИ МОДЕЛОВАЊА И РЕШАВАЊА РЕАЛНИХ ПРОБЛЕМА.			
<i>Практична настава</i>			
РАЧУНАРСКЕ ВЕЖБЕ ПРАТЕ НАСТАВУ КРОЗ ПРАКТИЧНЕ ПРИМЕРЕ.			
<b>Литература</b>			
1. J. Sharp, C# Step by Step, Microsoft Press, 2009. 2. W. Dos Passos, Numerical Methods, Algorithms and Tools in C#, CRC Press, 2009.			
<b>Број часова активне наставе</b>	<b>Теоријска настава: 3</b>		<b>Практична настава: 3</b>
<b>Методe извођења наставе</b>			
Теоријска предавања. Практичне вежбе и колоквијуми у рачунарској лабораторији.			
<b>Оцена знања (максимални број поена 100)</b>			
<b>Предиспитне обавезе</b>	поена	<b>Завршни испит</b>	поена
практична настава	20	практични испт	40
колоквијум-и	40		