

Programiranje III

Matija Lokar

Vsebina:

Spoznali bomo postopke pri načrtovanju programske rešitve za probleme, ki predvidevajo tudi ustrezen grafični uporabniški vmesnik. Pri tem bomo uporabljali sodobna orodja, ki podpirajo načrtovanje, razvoj in testiranje večjih programskih paketov. Ogledali si bomo gradnjo grafičnih uporabniških vmesnikov, navezavo na baze podatkov in morda tudi spletno programiranje. Obenem se bomo naučili nov programskega jezika C# in tako spoznali, kako na osnovi poznavanja enega programskega jezika lahko hitro osvojimo še kak drug jezik. Na ta način bodo študenti ob iskanju zaposlitve tudi lažje uveljavljali svoje poznavanje programiranja in podatkovnih struktur in algoritmov. Prav tako pa bomo ob tem ponovili ključne prijeme pri programiranju, od uporabe različnih knjižnic, objektnega programiranja, rekurzije ...

Na predavanjih bomo spoznali sodobna programska orodja (Visual Studio) ter osnove programskega jezika C#. Na vajah in doma bodo študenti reševali praktične naloge ter izdelali svoj projekt.

Potrebno/pričakovano predznanje: Potrebno je osnovno poznavanje vsaj enega programskega jezika.

Izvedba (2/2): Študent opravi predmet z izdelavo poročila o vajah, kratkim pisnim izpitom in predstavitvijo/zagovorom svojega projekta.