

Šifra predmeta: MIT510	Naziv predmeta: OBJEKTNO ORIJENTIRANO PROGRAMIRANJE		
Nivo: II ciklus studija	Godina: II	Semestar: III	Broj ECTS kredita: 6
Status: Izborni			Ukupan broj sati:30
1. CILJ PREDMETA	Razumijevanje koncepata objektno orijentisane analize, dizajna i programiranja		
1.1. Osnovne tematske jedinice	UVOD U OBJEKTNO ORIJENTIRANE KONCEPTE 1. Objektno orijentirana analiza, dizajn, programiranje 2. Objektno orijentirani jezici 3. Klase i objekti 4. UML (Unified Modeling Language) model klasa NAPREDNI OBJEKTNO ORIJENTIRANI KONCEPTI 5. Nasljeđivanje 6. Polimorfizam 7. Preklapanje operatora 8. Upravljanje greškama 9. Softver inženjering : primjena objektno orijentiranih principa DIZAJN PATERNI 10. Osnovni koncepti i uloga paterna u razvoju softvera 11. Tipovi dizajn paterna		
1.2. Rezultati učenja	Po kompletiranju ovog predmeta studenti će steći osnovna znanja vezana za objektno orijentiranu analizu, dizajn i programiranje. Studenti će biti u mogućnosti da koriste objektno orijentirane jezike tipa C#, Java za razvoj složenijih programskih rješenja.		
2. NAČIN ORGANIZACIJE NASTAVE			
		Opis aktivnosti	(%)
2.1. Način izvođenja nastave	1. ex katedra 2. prezentacije 3. gosti predavači 4. vježbe i aktivnosti 5. zadaci		40% 20% 10% 20% 10%
		Učešće u ocjeni	(%)
2.2. Sistem ocjenjivanja	1. parcijalni 2. projekat/vježbe 3. prezentacija 4. finalni ispit 5. prisustvo		25% 30% 10% 25% 10%
3. LITERATURA	1.Predavanja dostupna u pdf formatu 2.Dž. Đonko, S. Omanović, Objektno orijentirana analiza i dizajn primjenom UML notacije, Elektrotehnički fakultet, Sarajevo, 2009 3.Matt Weisfeld The Object-Oriented Thought Process , Addison-Wesley Professional; 3 edition, 2008		