

Име на предметот	Објектно и визуелно програмирање	Шифра	IOV111L2
Наставник	Проф.д-р Ана Мадевска- Богданова, доц. Д-р Невена Ацковска		
Статус	Задолжителен	Кредити	8
Семестар	Летен (II)	Неделен фонд	2+2+3
Цели	Да се совладаат основните концепти на објектно ориентираното програмирање (ООП) – енкапсулација, наследност и полиморфизам, студентите да се оспособат да изградат ОО модел за даден проблем и негово кодирање во ОО јазик, да се совладаат основите на користење на UML при градењето модели, студентите да можат развиваат едноставни апликации со графички интерфејс.		
Содржина	Основи на објектно програмирање. Структури и класи. Наследување и изведени класи. Преклопување на функции, преклопување на оператори. Виртуелни функции и полиморфизам. Графички кориснички посредници. Визуелни алатки за објектно програмирање. Програмирање со настани и визуелно програмирање. Апликации: околина за работа со објектно-ориентиран програмски јазик.		
Условеност	Основи на програмирање		
Литература	“Object-Oriented Approach : Concepts, System Development, and Modeling” (2ND 01), John W. Satzinger, Tore U. Orvik, Course Technology, Inc., 2001 , Introduction to Java Programming, Comprehensive Version (7th Edition), Y. Daniel Liang Prentice Hall, 2008		
Проверка на знаења и оценување			
Континуирана проверка		Комплетен испит	
1. Колоквиуми	5	1. Писмен испит (практичен)	да
Писмено	2	Задачи	да
Усмено	3	Теорија	да
Задачи	Да		
Теорија	Да		
Практичен (лаб)	30 задачи	2. Усен испит	да
Е-тест	3	3. Семинарски работи, домашни задачи, задачи од лаб. вежби	*
2. Тестови	-	Забелешка:	
3. Семинарски работи, домашни задачи	Да	* Студентот ги задржува поените од семинарските и задачите од лабораториски вежби и посетеноста добиени во текот на семестарот.	
4. Активност и/или редовност	Да		
5. Завршен испит	Да		
Услов за потпис и право на испит: редовност на лабораториските вежби и 30% од поените за сите активности			