

Elektrotehnički fakultet Univerziteta u Beogradu
Odsek za softversko inženjerstvo

Praktikum iz Programiranja 2

Predmetni asistenti:

Marko Mišić

marko.misic@etf.rs

Živojin Šuštran

zika@etf.rs

Nenad Vitorović

nenad.vitorovic@etf.rs

Sofija Purić

sofija.puric@etf.rs

Program predmeta

- Isti kao kod predmeta Programiranje 2
 - Programski jezik C
 - Tipovi podataka
 - Kontrolne strukture
 - Rad sa dinamičkom memorijom
 - Rad sa datotekama
- Domaći zadaci obuhvataju sve što se radi na vežbama na tabli iz predmeta Programiranje 2
 - i mnogo više
- Akcenat na praktičnoj primeni stečenog znanja

Cilj predmeta

- Rad u integrisanom razvojnom okruženju
- Produblјivanje znanja gradiva obuhvaćenog predmetom Programiranje 2 (Programski jezik C)
- Priprema za ispit iz Programiranja 2
- Priprema za bolje savladavanje predmeta na kasnijim godinama studija

Organizacija predmeta

- Nema predavanja i vežbi
- Praktičan rad u laboratoriji
- Forma predmeta
 - Demonstracioni časovi u vezi korišćenja razvojnih okruženja
 - Domaći zadaci
 - Moguća popravka ocene i nadoknada
 - Ispit na kraju semestra u četiri termina
 - Jun, jul, septembar, oktobar (ostali po potrebi)
 - Odbrane se održavaju u laboratorijama 25, 26 i 60
- Sajt i mailing lista za obaveštavanje
 - <http://rti.etf.rs> -> Praktikum iz programiranja 2 -> SI

Ocenjivanje (1)

- 70% ocene se stiče u toku semestra
- 5 domaćih zadataka
 - Tekst zadatka poznat unapred
 - Izrada i odbrana u toku semestra
 - Najviše 7 poena na svakom zadatku
- Domaći zadaci se brane pred demonstratorima
 - Provera ispravnosti funkcionisanja
 - Pitanja u vezi sa zadatkom i relevantnim gradivom
 - Modifikacije na licu mesta

Ocenjivanje (2)

○ Ispitni zadatak

- Nije poznat unapred
- Zahteva poznavanje celokupnog gradiva
- Najviše 15 poena
- Uspešna odbrana završnog zadatka **nije** uslov za konačnu pozitivnu ocenu

○ Ocena

- $POENI = (DZ1 + DZ2 + DZ3 + DZ4 + DZ5 + IZ) * 2$
- Pragovi ocena: 51, 61, 71, 81, 91

Ocenjivanje (3)

- Specijalna grupa i projektni zadaci
 - Samo za najbolje studente
 - Najviše ocene iz P1 i PP1 (ili jako motivisani)
 - Dodatni demonstracioni časovi
- Prva dva zadatka se rade i brane samostalno po uzoru na Bubble Cup zadatke
- Projekat menja poslednja tri domaća zadatka
 - Obimniji i komplikovaniji, ali mnogo zanimljiviji
 - DivX titl konvertor, jamb, lavirint, obrada zvuka i slike, podmornice, kriptografija...
 - Rešavanje praktičnog problema u timu
 - Oko 4 nedelje za rešavanje
 - Svaki tim nadgleda demonstrator
 - Brani se pred asistentom pri kraju semestra

Zaključak

- Težište: redovan rad u toku semestra
- Spada u teže praktikume
- Praktičan uvod za sve buduće programerske predmete!
 - Bitno za softverske inženjere
- Koristan svima koji žele da utvrde ili poboljšaju veštinu programiranja
- „Spremaju se dva ispita (P2 i PP2) po ceni spremanja jednog (PP2)“