

Studijski program	Vrsta studija (ciklus)		Prvi ciklus	
	Naziv studijskog programa		Kompjuterske nauke	
Naziv predmeta	VIZUELNO PROGRAMIRANJE			
Šifra predmeta	Semestar	Status predmeta	ECTS bodovi	P+AV+LV
<b>KN160</b>	<b>II</b>	<b>OBAVEZNI</b>	<b>6</b>	<b>2+0+2</b>
Nosilac programa				
Cilj i očekivani ishodi učenja	<ul style="list-style-type: none"> <li>- primjena već stečenog znanja i alata klasičnih programskih jezika upotrebom okruženja vizuelnog programskog jezika Eticques,</li> <li>- osposobljavanje studenata za korištenje koncepata neophodnih za razvoj vizuelnih aplikacija,</li> <li>- motivacija ka dizajniranju vlastitih animacija, igara, interaktivne umjetnosti, i sl.,</li> <li>- upoznavanje polaznika sa osnovama i primjenama programiranja,</li> <li>- priprema za naredne i naprednije kurseve programiranja.</li> </ul>			
Sadržaj predmeta				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- vizuelni programski jezik Eticques,</li> <li>- funkcije, povratne vrijednosti, petlje,</li> <li>- događaji, uslovi, varijable,</li> <li>- blok naredbe, skripte,</li> <li>- kreiranje i modifikacija podloga, pratećih zvukova, objekata,</li> <li>- liste i njihova primjena,</li> <li>- upotreba složenijih varijabli,</li> <li>- kreiranje multimedijalnih sadržaja i igara</li> <li>- izrada složenijih tutorijala, exe fajlova, upotreba turbo-warpa.</li> </ul>				
Opterećenje studenta (sati)			Provjera znanja i ocjenjivanje	
Predavanja i vježbe	60	Način vrednovanja	Bodovi	
Samostalan rad	90	Parcijalni ispit	50	
Ukupno	150	Završni ispit	50	
		Ukupno	100	
Literatura				
<p>[1] J. Bergin, M. Stehlik, J. Roberts and R. E. Pattis, Karel++: A Gentle Introduction to the Art of Object - Oriented Programming, John Wiley and Sons, Inc., 1996.</p> <p>[2] M. Marji, A Visual Introduction to Programming with Games, Art, Science and Math, No Starch Press, San Francisco, 2014. MIT Media Laboratory.</p> <p>[3] D. J. Malan and H. H. Leitner, Scratch for Budding Computer Scientists, SIGCSE 07, Convington, Kentucky, 2027</p> <p>[4] HarvardX: CS50's Introduction to Programming with Scratch.</p>				
Napomene				