

Studijski program	Vrsta studija (ciklus)		Stručni studij	
	Naziv studijskog programa		Informacione tehnologije	
Naziv predmeta	VIZUELNO PROGRAMIRANJE			
Šifra predmeta	Semestar	Status predmeta	ECTS bodovi	P+AV+LV
SIT170	II	OBAVEZNI	7	2+0+2
Nosilac programa				
Cilj i očekivani ishodi učenja	- primjena već stečenog znanja i alata klasičnih programskih jezika upotrebom okruženja vizuelnog programskog jezika Eticques, - osposobljavanje studenata za korištenje koncepata neophodnih za razvoj vizuelnih aplikacija, - motivacija ka dizajniranju vlastitih animacija, igara, interaktivne umjetnosti, i sl., - upoznavanje polaznika sa osnovama i primjenama programiranja, - priprema za naredne i naprednije kurseve programiranja.			
Sadržaj predmeta				
- vizuelni programski jezik Eticques, - funkcije, povratne vrijednosti, petlje, - događaji, uslovi, varijable, - blok naredbe, skripte, - kreiranje i modifikacija podloga, pratećih zvukova, objekata, - liste i njihova primjena, - upotreba složenijih varijabli, - kreiranje multimedijalnih sadržaja i igara - izrada složenijih tutorijala, exe fajlova, upotreba turbo-warpa.				
Opterećenje studenta (sati)		Provjera znanja i ocjenjivanje		
Predavanja i vježbe	60	Način vrednovanja	Bodovi	
Samostalan rad	115	Parcijalni ispit	50	
Ukupno	175	Završni ispit	50	
		Ukupno	100	
Literatura				
[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. [2] M. Marji, A Visual Introduction to Programming with Games, Art, Science and Math, No Starch Press, San Francisco, 2014. MIT Media Laboratory. [3] D. J. Malan and H. H. Leitner, Scratch for Budding Computer Scientists, SIGCSE 07, Convington, Kentucky, 2027 [4] HarvardX: CS50's Introduction to Programming with Scratch.				
Napomene				