Programiranje za neprogramere : Python Syllabus

Semestar II, Godina 2016

Informacije o instruktoru

Instruktor(i)	Email	Lokacija i dostupnost
1. **Fahrudin, Halilović**	fahrudin.halilovic@gmail.com	Svaki radni dan preko skype-a fahrudin.halilovic i svaki dan preko e-mail adrese.

Biografija instruktora (link) http://tiny.cc/fahro

Opšte informacije o kursu

Opis kursa

Programiranje za početnike kurs predstavlja osnovu objektno - orijentisanog programiranja u programskom jeziku Python. Oblasti koje kurs pokriva odabrane su tako da polaznici steknu osnovna znanja o objektnoj paradigmi bez obzira na njihovo predznanje. Kroz veliki broj praktičnih primera, stiče se polazna osnova za dalje bavljenje programiranjem, dok će stečeno znanje objektno - orijentisanog pristupa koristiti u bilo kom programskom jeziku koji se oslanja na ovu paradigmu.

Očekivanja i ciljevi

Osnovni cilj ovog kursa je da kroz razvoj igrica u python programskom jeziku, početnici na jedan zabavan način zarone u svijet programiranja. *Nakon završenog kursa polaznici će biti upoznati sa osnovnim konceptima objektne orjentisanog programiranja i njihovim pogodnostima, kao i osposobljeni za projektovanje i pisanje programa korištenjem objektnih koncepata te spremni za usavršavanje u bilo kojem proceduralnom i objektno orjentisanom programskom jeziku.*

Materijali/oprema potrebna za kurs

Neophodni materijali/oprema

- Laptop.

Poželjni materijali/oprema

Trajanje kursa

Raspored

Sedmica	Tema	Vježbe
Sedmica 1(3 časa)	Prvi koraci	program Game Over
Sedmica 1(3 časa)	Tipovi, promejenljive i jednostavan ulaz/izlaz podataka	program Useless Trivia
Sedmica 2(3 časa)	Grananje petlje While i planiranje programa	igra Guess My Number
Sedmica 2(3 časa)	Petlje for, znakovni nizovi i n-torke	igra Word Jumble
Sedmica 3(3 časa)	Liste i rječnici	igra Hangman
Sedmica 3(3 časa)	Funkcije	igra Tic-Tac-Toe
Sedmica 4(3 časa)	Datoteke i izuzeci	igra Trivia Challenge
Sedmica 4(3 časa)	Softverski objekti	program Critter Caretaker
Sedmica 5(3 časa)	Objektno orijentisano programiranje	igra Blackjack
Sedmica 5(3 časa)	Razvoj grafičkog korisničkog interfejsa	program Mad Lib
Sedmica 6(3 časa)	Grafika	igra Pizza Panic
Sedmica 6(3 časa)	Zvuk, animacija i razvoj programa	igra Astrocrash

Raspored ispita/testova

Na kraju svakog predavanja dobicete zadacu vezanu za predjenu oblast. Na kraju kursa od vas se ocekuje da razvijete vlastiti projekat.

Dodatne informacije i resursi

http://www.python.org/