



	завршни испит (усмени)	40	40 %			
	УКУПНО	100	100 %			
<b>Web страница</b>						
<b>Датум оvjере</b>						
	<b>УНИВЕРЗИТЕТ У ИСТОЧНОМ САРАЈЕВУ</b> Факултет за производњу и менаџмент Требиње <i>Студијски програм: Инжењерство информационих система и технологија</i>					
	I циклус студија	III година студија				
<b>Пун назив предмета</b>	Дизајнерски обрасци					
<b>Катедра</b>	Катедра за нематичне предмете					
<b>Шифра предмета</b>	<b>Статус предмета</b>	<b>Семестар</b>	<b>ECTS</b>			
ФПМ-1-1-ИТ-01-1-200-5-6-2-2-0	Обавезан	V	6			
<b>Наставник/ -ци</b>	Ђорђе Пржуљ, редовни професор					
<b>Сарадник/ -ци</b>	Ивана Шиповац, асистент					
<b>Фонд часова/ наставно оптерећење (седмично)</b>		<b>Индивидуално оптерећење студента (у сатима семестрално)</b>		<b>Коефицијент студентског оптерећења S<sub>0</sub></b>		
<b>П</b>	<b>АВ</b>	<b>ЛВ</b>	<b>П</b>	<b>АВ</b>	<b>ЛВ</b>	<b>S<sub>0</sub></b>
2	2	0	2*15*1,4 = 42	2*15*1,4 = 42	0*15*1,4 = 0	1,4
укупно наставно оптерећење (у сатима, семестрално) 2*15 + 2*15 + 0*15 = 60			укупно студентско оптерећење (у сатима, семестрално) 2*15*1,4 + 2*15*1,4 + 0*15*1,4 = 84			
Укупно оптерећење предмета (наставно + студентско): 60 + 84 = 144 сати семестрално						
<b>Исходи учења</b>	Савладавањем овог предмета студент ће моћи примјенити дизајнерске обрасце на задатим примјерима, моделовати их коришћењем UML језика за моделовање и имплементирати коришћењем одабраног ОО програмског језика.					
<b>Условљеност</b>	Условљен предметом Објектно оријентисане информационе технологије.					
<b>Наставне методе</b>	Предавања, вјежбе, учење и самостална израда задатака.					
<b>Садржај предмета по седмицама</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Увод</li> <li>2. Рекапитулација концепата објектног модела података.</li> <li>3. Рекапитулација основа UML-а.</li> <li>4. Појам и примјена образаца (pattern).</li> <li>5. Типови образаца.</li> <li>6. Појам дизајнерског обрасца.</li> <li>7. Образац Model- View- Controller.</li> <li>8. Врсте дизајнерских образаца.</li> <li>9. Обрасци креирања Singleton.</li> <li>10. Обрасци креирања Abstract Factory.</li> <li>11. Обрасци креирања Builder.</li> <li>12. Структурни обрасци Adapter и Bridge.</li> <li>13. Структурни обрасци Composite и Facade.</li> <li>14. Обрасци понашања: Command, Iterator.</li> <li>15. Обрасци понашања: Observer.</li> </ol>					
<b>Обавезна литература</b>						
<b>Аутор/ и</b>	<b>Назив публикације, издавач</b>	<b>Година</b>	<b>Странице (од-до)</b>			
Larman C.	Applying UML and Patterns, Prentice Hall	2004.				
Gamma E., Helm R., Johnson R., Vlissides J.	Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software, Addison Wesley	1994.				
Metsker S. J.	Design Patterns Workbook, Addison Wesley	2002.				
Shalloway A., Trott R. J.	Пројектни обрасци, Микро књига	2004.				
<b>Допунска литература</b>						
<b>Аутор/ и</b>	<b>Назив публикације, издавач</b>	<b>Година</b>	<b>Странице (од-до)</b>			

	<b>Врста евалуације рада студента</b>	<b>Бодови</b>	<b>Процент</b>
<b>Обавезе, облици провјере знања и оцјењивање</b>	Предиспитне обавезе		
	присуство на предавањима	5	5 %
	присуство на вјежбама	5	5 %
	тест	10	10 %
	предметни пројекат	30	30 %
	Завршни испит		
	завршни испит (усмени)	50	50 %
	<b>УКУПНО</b>	<b>100</b>	<b>100 %</b>
<b>Web страница</b>			
<b>Датум овјере</b>			