

## SYLLABUS

**1. Puni naziv nastavnog predmeta:**

Windows programiranje

**2. Skraćeni naziv nastavnog predmeta / šifra:**

RI204

**3. Ciklus studija:**

1

**4. Bodovna vrijednost ECTS:**

6

**5. Status nastavnog predmeta:** Obavezni  Izborni**6. Preduslovi za polaganje nastavnog predmeta:**

Osnovi programiranja [RI101]

**7. Ograničenja pristupa:**

Nema

**8. Trajanje / semestar:**

1

7

**9. Sedmični broj kontakt sati:**

9.1. Predavanja:

3

9.2. Auditorne vježbe:

1

9.3. Laboratorijske / praktične vježbe:

1

**10. Fakultet:**

Fakultet elektrotehnike

**11. Odsjek / Studijski program:**

Elektrotehnika i računarstvo

**12. Odgovorni nastavnik:**

dr.sc. Edin Pjanić, docent

**13. E-mail nastavnika:**

edin.pjanic@untz.ba

**14. Web stranica:**

--

**15. Ciljevi nastavnog predmeta:**

Po završetku kursa, studenti će:

- imati osnovno razumijevanje funkcionisanja Windows operativnog sistema.
- moći kreirati Windows programe sa grafičkim sučeljem, na nivou Win32 API-a.

**16. Ishodi učenja:**

- Razumijevanje funkcionisanja Windows operativnog sistema.
- Razumijevanje funkcionisanja sistema baziranog na događajima.
- Razvoj aplikacija korištenjem Windows 32 API.
- Razumijevanje funkcionisanja biblioteka za implementaciju korisničkih interfejsa.

**17. Indikativni sadržaj nastavnog predmeta:**

Microsoft Windows OS: osnove, prozori i poruke. Osnovna struktura MS Windows programa. Abstraktni interface za grafiku, GDI. Boje i grafički primitivi: linije, pravugaonici, elipse, poligoni. Grafički objekti: četkice i olovke. Bitmapirana grafika i bafering. Rad sa ulaznim jedinicama miš, tastatura, timer. Korisničke, standardne i common kontrole: button, static, listbox, edit, progress bar. Resursi: ikone, kursori, tekst, meniji akceleratori. Modalni i nemodalni dijalozi. Kreiranje programa sa više niti izvođenja.

**18. Metode učenja:**

Predavanja uz upotrebu multimedijalnih sredstava i računara, tehnika aktivnog učenja uz aktivno učešće i diskusije studenata. Auditorne i laboratorijske vježbe.

**19. Objašnjenje o provjeri znanja:**

Konačna ocjena formira se na osnovu bodova ostvarenih kontinuiranom provjerom znanja tokom semestra (zadace, testovi), te završnog projekta. Završni projekat se brani u terminu završnog ispita.

**20. Težinski faktor provjere:**

Učešće bodova:

Zadace, provjere zadaća i testovi: 60%

Završni projekat: 40%

Konačna ocjena se formira u skladu sa Pravilima studiranja na osnovu bodova ostvarenih kontinuiranom provjerom znanja tokom semestra (zadace, testovi), te završnog projekta.

**21. Osnovna literatura:**

C.Petzold, "Programming Windows", 5th Ed, Microsoft Press, 1998  
B.E.Rector, J.M.Newcomer, "Win32 Programming", Addison Wesley, 1997

**22. Internet web reference:****23. U primjeni od akademske godine:**

2016/2017

**24. Usvojen na sjednici NNV/UNV:**

04.04.2016.