

<b>Студијски програм : Рачунарске науке - основне академске студије</b>				
<b>Врста и ниво студија: Основне академске студије</b>				
<b>Назив предмета: Платформски базирано програмирање CS306</b>				
<b>Наставник: Милан Ђњатовић и остали наставници факултета</b>				
<b>Статус предмета: Обавезан</b>				
<b>Број ЕСПБ:6</b>				
<b>Услов:</b>				
<b>Циљ предмета</b>				
Циљ предмета је да се студенти оспособе за примењивање платформски базираног програмирања у области интернет информационих технологија				
<b>Исход предмета</b>				
Студенти су оспособљени да самостално анализирају отворене проблеме , повезују и примењују претходно стечена и нова знања, као и да конципирају и реализују истраживања.				
<b>Садржај предмета</b>				
<i>Теоријска настава Практична настава</i>				
Примери технологија мобилног рачунарства. Рад са типичним мобилним уређајима и платформама. Примери пројектовања и реализације Wi-Fi мреже. Примери рада са Bluetooth-ом. Рад са најновијим генерацијама целуларних мрежа. Пример коришћења мобилног ИП протокола. Карактеристике AndroidOS и рад са развојним окружењем. Карактеристике iOS и рад са развојним окружењем. Карактеристике Windows Mobile OS и рад са развојним окружењем. Пример апликације у AndroidOS окружењу. Пример апликације у iOS окружењу. Пример апликације у Windows Mobile OS окружењу. Развој мрежних апликација са мобилним сервисима. Развој апликација са применом сензорских технологија. Развој адаптивних апликација.				
<b>Литература</b>				
1. J. Jackson, Web Technologies: A Computer Science Perspective , Pearson Education, 2011. ISBN: 0133001970.				
2. V.Sugumaran, J.Gulla, Applied Semantic Web Technologies, CRC 2012. ISBN: 978-1439801567				
3. <a href="#">Paul Anderson</a> , <a href="#">Gail Anderson</a> JavaFX Rich Client Programming on the NetBeans Platform, Anderson Software Group, 2014				
<b>Број часова активне наставе</b>				Остали часови
Предавања: 2	Вежбе: 2	Други облици наставе:	Студијски истраживачки рад:	
<b>Методe извођења наставе</b>				
На предавањима се користе класичне методе наставе уз коришћење пројектора. Објашњавају се принципи објектно-оријентисаног програмирања који се илуструју одговарајућим примерима. Током практичне наставе студенти самостално примењују савладане технике израђујући различите апликације, чија сложеност и могућност примене расте током семестра (у складу са пређеним градивом).				
<b>Оцена знања (максимални број поена 100)</b>				
<b>Предиспитне обавезе</b>	поена <b>40</b>	<b>Завршни испит</b>		поена 60
активност у току предавања	<b>5</b>	писмени испит		60
практична настава		усмени испит		
колоквијум-и	<b>35 (15+20)</b>	.....		
семинар-и				