

SVEUČILIŠTE/UNIVERZITET „VITEZ“ VITEZ

ORGANIZACIJSKA JEDINICA: FAKULTET INFORMACIONIH TEHNOLOGIJA																						
NAZIV PREDMETA: Softverski uzori	ŠIFRA: 2.09.04.I039																					
Nivo: Dodiplomski	Godina: IV (četvrta)																					
Status predmeta: Obavezan	Redni broj predmeta: I039																					
Ukupno radno opterećenje studenta: 240 sati	ECTS: 8																					
Cilj predmeta:	Upoznavanje sa pristupom i rešenjima pri projektovanju i razvoju složenih softverskih sistema zasnovanih na konceptu uzora.																					
Kompetencije/obrazovni ishodi																						
Savladane vještine																						
Osnovni sadržaj predmeta	<ol style="list-style-type: none"> 1. Definicija, oblici i klasifikacija softverskih uzora. 2. Uzori softverskih zahteva. 3. Uzori analize. 4. Opšte o uzorima projektovanja. 5. Mikroarhitektura. GOF uzori projektovanja .GRASP uzori projektovanja. 6. Makroarhitektura. ECF uzori. MVC uzori. 7. Implementacioni uzori. 8. Refaktorisanje. 9. Uzori testiranja. 10. Uzori modela životnog ciklusa razvoja softvera i formalizacija uzora. 																					
Predmeti koji su preduvjet polaganja	/																					
Način izvođenja nastave																						
Način izvođenja predavanja:	Način izvođenja vježbi:																					
a) Ex katedra.....50 %	a) Obrada slučaja – grupno.....40 %																					
b) Diskusija.....40 %	b) Obrada slučaja – individualno.....40 %																					
c) Gost predavač.....10 %	c) Diskusija – prezentacija.....20 %																					
Ukupno: 100 %	Ukupno: 100 %																					
Sistem ocjenjivanja																						
a) Osvajanje bodova u toku i na kraju semestra	b) Visina ocjene prema broju osvojenih bodova																					
<ol style="list-style-type: none"> 1. Test 1–prvi kolokvij (prvih 50% gradiva)30 bodova 2. Test 2 - drugi kolokvij (drugih 50% gradiva).....30 bodova 3. Predavanje – prisustvo.....10 bodova 4. Predavanje – aktivno učešće.....5 bodova 5. Vježbe – prisustvo.....5 bodova 6. Vježbe – zadaća uz ppt prezentaciju.....20 bodova (seminarski rad, esej ili case study) <p align="right">Ukupno :.....100 bodova</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Ocjena</th> <th>Broj bodova</th> <th>Opisna ocjena</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>5</td> <td>0 – 54</td> <td>Nedovoljan</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>55 – 64</td> <td>Dovoljan</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>65 – 74</td> <td>Zadovoljava</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>75 – 84</td> <td>Dobar</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>85 – 94</td> <td>Vrlo dobar</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>95 – 100</td> <td>Izvrstan</td> </tr> </tbody> </table>	Ocjena	Broj bodova	Opisna ocjena	5	0 – 54	Nedovoljan	6	55 – 64	Dovoljan	7	65 – 74	Zadovoljava	8	75 – 84	Dobar	9	85 – 94	Vrlo dobar	10	95 – 100	Izvrstan
Ocjena	Broj bodova	Opisna ocjena																				
5	0 – 54	Nedovoljan																				
6	55 – 64	Dovoljan																				
7	65 – 74	Zadovoljava																				
8	75 – 84	Dobar																				
9	85 – 94	Vrlo dobar																				
10	95 – 100	Izvrstan																				
NAPOMENA: Student ima pravo na popravni iz točki: 1, 2 i 6 ukoliko je nezadovoljan sa osvojenim bodovima ili nije u određenom terminu pristupio testu ili nije predao rad po točki 6.																						
Literatura:																						
<ol style="list-style-type: none"> 1. E. Gamma,R. Helm, R. Johnson, J. Vlissides, Gotova rešenja, Addison Wesley (prevod CET Beograd) 2. M. Fowler Patterns of Enterprise Application Architecture Addison-Wesley 2003. 3. M. Fowler Analysis Patterns:Reusable Object Models Addison-Wesley 1996. 4. Larman, C. Applying UML and Patterns: An Introduction to Object -Oriented Analysis and Design Prentice-Hall 1998 5. F. Buschmann et al. Pattern-Oriented Software Architecture: A System of Patterns John Wiley & Sons 1996. 																						