

Студијски програм: Основне академске студије информатике			
Назив предмета: ПРАКТИКУМ ИЗ ПРОГРАМИРАЊА 3			
Наставник: Марина Свичевић, Вишња Симић			
Статус предмета: Изборни на сва три модула основних академских студија информатике			
Број ЕСПБ: 4			
Услов: Уписан одговарајући семестар			
Циљ предмета Циљ предмета је да се студент упозна са особинама и начином примене скрипних језика на примеру Пајтон језика. Студент треба да овлада употребом Пајтона, као скрипт језика, за брзи развој апликација.			
Исход предмета Студент разуме особине и подручја примене скрипних језика. Студент је упознат са основама програмског језика Пајтон и његовим типичним применама као скриптног језика. Студент је способан да употреби Пајтон и пратеће библиотеке за брзи развој апликација ограничене комплексности.			
Садржај предмета <i>Теоријска настава</i> Основе језика Пајтон. Наредбе контроле тока. Функције. Листе, речници, мапе. Стрингови. Регуларни изрази у Пајтону. <i>Практична настава</i> Израда апликација за екстракцију података из докумената (табеларних, текстуалних), прикупљање података са Веб страница, обраду слика, слање порука, покретање и временско распоређивање процеса, комуникацију са системским окружењем. Израда једноставних интерактивних апликација са једноставним графичким окружењем.			
Литература 1. https://imi.pmf.kg.ac.rs/imipython/ 2. А. Пеулић, ПАЈТОН (PYTHON) и ... три тачке, Географски факултет, Универзитет у Београду, 2023 3. А. Sweigart, <i>Automate the Boring Stuff with Python</i> , No Starch Press, 2015. 4. http://telekomunikacije.etf.rs/predmeti/ot3tm1/nastava/python.pdf			
Број часова	активне наставе	Теоријска настава:	Практична настава:
		1	2
Методе извођења наставе Теоријска настава се изводи у виду интерактивних предавања, током којих наставник помоћу електронских презентација и традиционалних метода студентима излаже садржај предмета. Студенти активно учествују у настави кроз дискусије о различитим варијантама решавања проблема и њиховим последицама на ефикасност програма у погледу брзине извршавања, трошења меморијских ресурса, лакоће тестирања и једноставности одржавања кода. Практична настава се изводи у виду лабораторијских вежби у рачунарским учионицама, где се студентима помоћу електронских презентација и традиционалних метода представљају различити програмерски проблеми. Студенти самостално или уз консултације са асистентима на рачунарима пишу програме који решавају представљене проблеме, преводе их, тестирају и анализирају њихове резултате. Поред класичне наставе у виду предавања и вежби, студенти у посебним терминима имају могућност консултација са наставницима и асистентима у вези са проблемима у савладавању градива.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	70 поена	Завршни испит	30 поена
практична настава	5	писмени испит	30
колоквијум-и	30 + 35		