

Tečaj: Dizajnerski obrasci u Javi	Oznaka:
Cilj tečaja:	
Upoznati polaznike s dizajnerskim obrascima u programiranju kao rješenjima na uobičajene probleme u dizajnu softvera.	
Sadržaj tečaja:	
Osnovni i napredniji dizajnerski obrasci. Observer, Decorator, Factory, Singleton, Command, Adapter, Iterator, Strategy, Builder, Prototype.	
Opće i specifične kompetencije (znanje i vještine):	
Kreirati više-dretvenu aplikaciju koristeći Singleton pattern kako bi se osigurao thread-safe pristup dijeljenim resursima. Razviti aplikaciju za praćenje vremena koristeći Observer pattern. Dizajnirati igru gdje se različiti objekti stvaraju dinamično koristeći Factory pattern. Napraviti aplikaciju za obradu slika koristeći Decorator pattern.	
Ishodi učenja:	
Upotrijebiti dizajnerske obrasce kao najbolju praksu u dizajniranju softvera kako bi softver bio kvalitetan, fleksibilan, iskoristiv i održiv.	
Način održavanja tečaja:	
U računalnoj učionici.	
Tip vježbi na tečaju (laboratorijske, auditorne, terenske):	
Vježbe na računalu.	
Sadržaj vježbi na tečaju:	
Praktični primjeri prema sadržaju tečaja, npr. izrada aplikacije za praćenje vremena, izrada aplikacije za obradu slika, programiranje igre.	
Praktični rad:	
Rad na računalu.	
Obveze sudionika tečaja i uvjeti:	
Pohađanje tečaja.	
Način provjere znanja:	
Izrada praktičnog zadatka.	
Kriteriji ocjenjivanja tečaja:	
Ocjena temeljem praktičnog zadatka.	
Preduvjeti:	
Objektno-orijentirano programiranje u Javi.	
Procjena opterećenja sudionika tečaja:	
45 sati	
Obvezna literatura:	
Head First Design Patterns, Second Edition (2020)	
Preporučena literatura:	

Online Tutorials

Napomene: