

1.	Наставен предмет	<b>ИНТЕРНЕТ ПРОГРАМИРАЊЕ</b>		
2.	Шифра	<b>ETF082Z02</b>		
3.	Студиска програма	<b>ИНФО, ИКИ, КСИА, ТК</b>		
4.	Семестар (изборност)	<b>зимски (задолжителен), зимски (изборен)</b>		
5.	Цели на предметот	Запознавање со основните на интернет програмирањето, клиент-сервер моделот, некои од јазиците и технологиите за интернет програмирање како Java, JavaScript, CGI, динамички HTML, и C#.		
6.	Оспособен за (компетенции)	дизајнирање, креирање и одржување на динамички HTML страници и основни интернет апликации.		
7.	Услов за запишување на предметот	објектно-ориентирано програмирање		
8.	Основна литература (до 3 наслови)	1. Patrick Niemeyer and Jonathan Knudson, Learning Java, O'Reilly, 2000. 2. Gilorient, DHTML and JavaScript, prentice Hall, 3. Chuck Musciano and Bill Kennedy, "HTML: The Definitive Guide", Second Edition, O'Reilly, 1997.		
9.	Број на кредити	5.5		
10.	Вкупен расположив фонд на време	5.5 ECTS x30 часа = 165 часа		
11.	Распределба на расположивото време			
	11.1.	П -	Предавања-теоретска настава	30 часа
	11.2.	ЛВ -	Лабораториски вежби	30 часа
	11.3.	АВ -	Аудиторни вежби, консултации	15 часа
	11.4.	СУ -	Самостојно учење	70 часа
	11.5.	ПЗ -	Проверка на знаење	5 часа
	11.6.	СЗ -	Семинарски работи, самостојни задачи	15 часа
12.	Оценување			
	12.1.	Посетеност на настава до 10 бода		0 бода
	12.2.	Парцијални испити (2 x 100 бода)		200 бода
	12.3.	Тестови (2 x 10 бода)		20 бода
	12.4.	Семинарски работи и самостојни задачи		60 бода
	12.5.	Лабораториски вежби		20 бода
	Забелешка:		Оценки:	
			од 180 до 205 бода	6 (шест)
			од 206 до 230	7 (седум)
			од 231 до 255	8 (осум)
			од 256 до 280	9 (девет)
			од 281 до 300	10 (десет)
13.	Услов за потпис и формален испит	Реализирани активности: од 11.1 до 11.5		

**ПЛАНИРАЊЕ АКТИВНОСТИ ЗА НАСТАВНИОТ ПРЕДМЕТ *Интернет програмирање***

недела	Предавања - теоретска настава		Аудиторни и лабораториски вежби	
	часа	тема	часа	тема
I.	2	Вовед во интернет програмирање, технологии и јазици за интернет програмирање, Клиент-сервер модел	1	Примери за клиент-сервер модел и апликации
			2	Запознавање со системот за работа. Задавање на првата семинарска работа
II.	2	JAVA - вовед, потекло, јава и C++, јава виртуелна машина, објектно ориентиран програмерски концепт: Објект, порака, класа, наследување, интерфејс,	1	Јава виртуелна машина, процес на развој на јава програма,
			2	Запознавање со програмската работна околина, преведување на едноставен пример
III.	2	Основни податочни видови во JAVA, оператори, изрази, контролни структури	1	Решавање задачи со оператори, изрази, контролни структури
			2	Изработка на едноставни примери во JAVA
IV.	2	Основи на објектите и едноствни податочни објекти, животен век на објект, знаци и стрингови, броеви, полиња	1	Решавање задачи со основните вградени објекти, стрингови, полиња
			1	Изработка на едноставна класа во JAVA
V.	2	Класи и наследување: креирање на класи, изведување класи, вгнездени класи, интерфејси и пакети	1	Решавање задачи со креирање и изведување на класи, дефинирање на интерфејси и користење на пакети
			2	Изведување на класа
VI.	2	Исклучоци и обработка на грешки	1	Решавање задачи со обработка на исклучоци
			2	Примена на исклучоци и нивна обработка
VII.	2	Нитки, паралелно извршување, timer класи	1	Решавање задачи со повеќе нитки и временски зависно извршување
			2	Користење на библиотеката за програмирање повеќе паралелни нитки и временски објекти
VIII.	2	Прв парцијален испит.	1	консултации за парцијалниот испит
			2	Одбрана на првата семинарска работа
IX.	2	Влезно излезни текови, серијализација на објекти. Библиотеки за кориснички интерфејси (swing). Задавање на втората семинарска работа	1	Решавање задачи со користење на влезно- излезни текови Решавање задачи со библиотека за креирање кориснички интерфејс
			2	Влезно- излезни текови и серијализација на објекти
X.	2	Интернет аплети, AWT компоненти	1	Решавање задачи за креирање на Java аплети
			2	Креирање на едноставен кориснички интерфејс
XI.	2	Мрежно програмирање со Java, интернет API	1	Решавање задачи со програмски пристап до интернет сервиси и ресурси
			2	Креирање на јава аплет и негово вградување во веб стана, пренос на параметри
XII.	2	Вовед во JavaScript, основна синтакса	1	Решавање задачи со JavaScript
			2	Изработка на програма која користи интернет сервиси
XIII.	2	Динамички HTML страници, моделирање на објекти и настани	1	Креирање на HTML страници со динамичка содржина и нејзино менување
			2	Изработка на едноставна веб страница со динамичка содржина со вграден JavaScript
XIV.	2	HTML форми , колачиња	1	Употреба на Колачиња (креирање, читање)
			2	Изработка на напредна веб страница со динамичка содржина со вграден JavaScript, моделирање на настани и објекти
XV.	2	Осврт кон други технологии за интернет програмирање: CGI, PERL, C#, ASP, JSP, ASP.NET, Java Servleti, PHP.	1	Решавање на примери од интернет програмирање со примена на повеќе технологии
			2	Програмско креирање и употреба на колачина од страна на веб страните
Збир	<b>30</b>		<b>45</b>	