

1.	Наставен предмет	СОФТВЕРСКО ИНЖЕНЕРСТВО	
2.	Шифра	4M32MXT06	
3.	Студиска програма	МХТ	
4.	Семестар (изборност)	зимски(X)	
5.	Цели на предмет	<i>Запознавање со различни податочни структури, програмски конструкции и техники и нивна реализација користејќи објектно-ориентиран програмски јазик.</i>	
6.	Оспособен за (компетенции)	<i>Реализација на покомплексни софтверски апликации со користење на објектно-ориентиран пристап.</i>	
7.	Услов за запишување на предметот	<i>1. Копјутери и програмирање (положен)</i>	
8.	Основна литература (до 3 наслови)	<i>1. Marty Hall and Larry Brown, Core Web Programming, A Sun Microsystems Press/Prentice Hall, Second Ed., 2005</i> <i>2. Предавања и примери што се наоѓаат на WEB страната на Машинскиот факултет www.mf.edu.mk, 2007.</i>	
9.	Број на кредити:	5	
10.	Вкупен расположив фонд на време	5 ECTS x 30 саати = 150 саати	
11.	Распределба на расположивото време	30 + 0 + 30 + 70 + 4 + 16 = 150 саати	
11.1.	ПТН -	Теоретска настава (15 недели по 2 саати)	30 саати
11.2.	АВ -	Аудиториски вежби	30 саати
11.3.	ЛВ -	Лабораториски вежби (7 вежби x 4 саати + 2 саати)	
11.4.	СУ -	Самостојно учење. (180 страни)	70 саати
11.5.	ТПЗ -	Проверка на знаење со 2 теста (2x2 саати), секој содржи по 3 задачи и 1 прашање.	4 саати
11.6.	СЗ -	Самостојно решавање на две групи задачи	16 саати
12.	Оценување	10 + 80 + 10 = 100 бода	
12.1.		Посетеност на предавања и вежби до 10 бода	10 бода
12.2.		2 теста до 80 бода (до 40 бода по тест)	80 бода
12.3.		2 самостојни групи задачи до 10 бода (до 5 по група задачи)	10 бода
		Оценки:	
Студентот мора да освои најмалку по 30% од предвидените бодови на секој од тестовите.		од 50 до 60 бода	6 (шест)
		од 61 до 70 бода	7 (седум)
		од 71 до 80 бода	8 (осум)
		од 81 до 90 бода	9 (девет)
		над 90 бода	10 (десет)
13.	Услов за потпис и формален испит	реализирани активности 11.1. и 11.2.	

недела	Предавања - теоретска настава		Лабораториски вежби	
	саати	тема	саати	тема
I.	2	Вовед во софтверско инженерство.	2	Запознавање со Јава-преведувачот и соодветните ресурсите што може да се најдат на Интернет.
II.	2	Објектно-ориентиран пристап во програмирањето. Предности и недостатоци.	2	Запознавање со преддефинираните објекти и методи во Јава преведувачот.
III.	2	Основна синтакса на програмскиот јазик Јава.	2	Програмирање во Јава. Основни програми 1.
IV.	2	Структури на податоци со кои може да се работи во Јава. Низи и листи. Примери.	2	Програмирање во Јава. Основни програми 1.
V.	2	Структури на податоци со кои може да се работи во Јава. Множества и Мапи. Примери.	2	Програмирање во Јава. Низи и листи.
VI.	2	Објектно-ориентирано програмирање во Јава 1. Објекти, инстанци, класи и методи.	2	Програмирање во Јава. Множества и мапи.
VII.	2	Објектно-ориентирано програмирање во Јава 2. Наследување, енкапсулација, полиморфизам	2	Програмирање во Јава. Класи, објекти и методи.1.
VIII.	2	Прв тест.	2	Програмирање во Јава. Класи, објекти и методи.2.
IX.	2	Работа со датотеки 1. Примери.	2	Програмирање во Јава. Датотеки 1.
X.	2	Работа со датотеки 2. Примери.	2	Програмирање во Јава. Датотеки 2.
XI.	2	Користење на Applet-и во Web страните. Примери.	2	Програмирање во Јава. Applet-и.
XII.	2	Користење на Јава скрипти во Web страните. Примери.	2	Програмирање во Јава. Скрипти.
XIII.	2	Работа со прозори и графика во Јава 1.	2	Програмирање во Јава. Прозори и графика 1.
XIV.	2	Работа со прозори и графика во Јава 2.	2	Програмирање во Јава. Прозори и графика 1.
XV.			2	Прием на домашни.
XVI.	2	Втор тест..		
XVII.				
XVIII.		VIII недела Прв тест на материјалот од теоретската настава и лабораториски вежби од I до VI недела		
XIX.		XVI недела Втор тест на материјалот од теоретската настава и лабораториски вежби од VIII до XIV недела		
XX.				
	37		38	

Задачи 1	Програми во Јава од материјалот до првиот тест (2 задачи).
Задачи 2	Програми во Јава од материјалот меѓу двата теста (2 задачи).