

Predmet: Razvoj programskih rješenja Akadska godina: 2015/2016 Datum objave: 14.11.2015	
--	--

ZADAĆA 2

NAPOMENA:

- Slanje zadaće - desni klik na projekat u Solution exploreru i izabrati Open Folder in Windows Explorer, otići jedan direktorij iznad, zapakovati ga u .zip ili rar i poslati ga preko zamgera.

- *Ukoliko se ustanovi da je jedan student od drugog kopirao dio koda, oba studenta će dobiti 0 bodova!*

Zadatak 1:

Na osnovu teksta – teme za zadaću definirati interfejs, klase sa atributima i metodama. Interfejs, klase, atribute i metode imenovati na osnovu datih preporuka u predavanjima. Primjeniti objektno orijentirane principe – nasljeđivanje i polimorfizam. Implementaciju uraditi poštujući pravila dekompozicije i korištenjem *namespace* te poslati izvorni kod kao zapakovane datoteke (npr. ZIP).

Implementirati metode za klase koje će se koristiti za zadatak 2.1 (pročitati zadatak 2). Metode za 2.2. se implementiraju u okviru zadatka 2.

2 boda

Rok za predaju prvog zadatka

Prvi rok: 29. Novembar 23:59 (studentima ovaj dio zadaće koristi za pripremu ispita, asistenti će im ukazati na nedostatke implementacije koju će moći ispraviti i ponovo predati zadatak 1 u drugom roku).

Drugi rok za predaju prvog zadatka je uz zadatak 2. Neće se oduzimati bodovi.

Zadatak 2:

1. Dizajnirati i implementirati početni GUI da bi se korisniku omogućio efektivan rad u cilju postizanja funkcionalnih zahtjeva iskazanih u tekstu zadatka (Teme za zadaće). Forme se trebaju povezati sa definiranim klasama u zadatku 1.

Potrebno je iskoristiti GUI kontrole koje su navedene u okviru predavanja (*form, button, textbox, listbox* ili *combobox, checkbox, radiobutton, tabcontrol, picture, numericUpDown*). Za svaku GUI kontrolu programirati jedan ili više događaja. Odabrati dvije kontrole sa kojima će se raditi bez Dizajnera. Sa ostalim kontrolama se može raditi sa Dizajnerom. Obavezno je potrebno implementirati pokretanje jedne forme iz druge, voditi računa o veličinama i prilagođavanjima veličina formi (resize, automatic scaling).

2 boda

2. Implementirati **unos, pretragu** (po ključnoj riječi), **promjenu** i **brisanje podataka** preko GUI-a u/iz liste(kolekcije). Pretragu i promjenu po atributima koje odredite implementirati na odvojenom tab-u (formi) GUI interfejsa.

1 bod

3. Obavještavati korisnika o neophodnim informacijama vezanim za unos podataka, za uspješnost neke akcije i slično putem `MessageBox` klase.

1 bod.

Rok za predaju drugog zadatka je:

Zadatak 2: 13. Decembar 23:59:59h

Ukupno bodova 6