

Programiranje 2 2020/21

Teden	Datum	Sklop	Predavanja	Vaje	Projekti
1	15. februar	Podatkovna analitika v jeziku <i>Python</i>	Uvod in logistika predmeta, spremenljivke, konstante, vejitve, zanke, metode, (lambda) funkcije (<i>grafi in omrežja</i>)	/	
2	22. februar		Pridobivanje, branje in pisanje podatkov, osnovni tipi in zbirke podatkov, regularni izrazi (<i>realna omrežja, urnik, Google API</i>)	Reševanje in oddaja nalog	
3	1. marec		Predstavitev podatkov, razredi in objekti, dedovanje, operatorji, napake in izjeme (<i>vektorji in matrike, omrežna knjižnica, Twitter API</i>)	Reševanje in oddaja nalog	
4	8. marec		Enostavna analiza podatkov, algoritmi, kompleksnost, predstavitev in izpis rezultatov (<i>mere središčnosti, besedila, Game of Thrones</i>)	Reševanje in oddaja nalog	Predlog <i>Python</i> projekta
5	15. marec		Napredna analiza podatkov, podatkovne strukture, grafični prikaz rezultatov (<i>slike in pobarvanke, COVID-19 itd.</i>)	Reševanje in oddaja nalog	
6	22. marec		Razvrščanje podatkov, klasifikacija in regresija (<i>slovenska mesta, teroristični napadi, električna poraba, OCR</i>)	Reševanje in oddaja	

				nalog	
7	29. marec		↑ preostale vsebine, programske knjižnice, dokumentacija, priprava in objava programja (<i>Markdown, GitHub</i> itd.)	Delo na <i>Python</i> projektu	
8	5. april	Grafični vmesniki v jeziku <i>Java</i>	Uvod v jezik <i>Java</i> , razredi in paketi, tipi, spremenljivke, konstante, vejitve, zanke, metode, funkcije, razredi in objekti, dedovanje, tabele in zbirke, branje in pisanje itd.	Delo na <i>Python</i> projektu	Oddaja <i>Python</i> projekta
9	12. april		↑ preostale vsebine (<i>Pacmans</i>)	Reševanje in oddaja nalog	
10	19. april		Okna, paneli in postavitve elementov, risanje geometrijskih likov in grafičnih oblik, animacija grafičnih oblik, osnovni grafični elementi, dogodki in prožilci, tipkovnica in miška	Reševanje in oddaja nalog	
11	26. april		↑ preostale vsebine (<i>Visuals</i>)	/	Predlog <i>Java</i> projekta
12	3. maj		Risanje naprednih geometrijskih oblik, grafična animacija, kolizije objektov, sestava grafičnega vmesnika, meniji, ikone itd.	Reševanje in zagovor nalog	
13	10. maj		↑ preostale vsebine (<i>Vacmans, Quoridor, Networks</i>)	Reševanje in zagovor nalog	
	17.			Delo na	

14	maj		Programske knjižnice, dokumentacija, priprava in objava programja	<i>Java</i> projektu	
15	24. maj	Programski jeziki in tehnologije	Python, Java, C/C++, Prolog, R, MATLAB, HTML & CSS, JavaScript & jQuery, Bootstrap, SQL, LaTeX, Markdown itd.	Delo na <i>Java</i> projektu	Oddaja <i>Java</i> projekta