

# Programiranje 2 2021/22

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>demo, 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>omrežna knjižnica, vektorji in matrike, 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 itd.</i> )	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>Demo, 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, Vacmans</i> )	Reševanje in oddaja nalog	
12	3. maj		Risanje naprednih geometrijskih oblik, grafična animacija, kolizije objektov, sestava grafičnega vmesnika, meniji, ikone itd.	Reševanje in oddaja nalog	Predlog <i>Java</i> projekta
13	10. maj		↑ preostale vsebine ( <i>Quoridor, Networks</i> )	Delo na <i>Java</i> projektu	
14	17. maj		Reševanje praktičnih problemov z jezikom <i>Java</i> ( <i>Collections, TFIDF, Watermark, Knapsack, Mathematics, IMDb, Gambling</i> itd.)	Delo na <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	
16	31. maj		/	/	Oddaja <i>Java</i> projekta