

УПУТСТВО ЗА ИЗРАДУ ПРОГРАМА СЕМИНАРСКОГ РАДА

Програмски језик: С или С++ (по слободном избору)

Обавезни елементи изворног кода програма

Изворни код програма треба да садржи:

- Груписање логички повезаних података по структурама;
- Динамичку доделу меморије;
- Рад са бар једном датотеком (отварање, провера њеног статуса, упис, читање, ажурирање..., у зависности од теме програма);
- Распоређивање изворног кода по функцијама (произвољан број функција);
- Обраду евентуалних грешака у програму и приказ порука о њима;

Обавезна структура изворног кода програма

- Комплетан изворни код програма треба да буде у једном модулу (изворној датотеци);
- Коментар на почетку програма треба да садржи: име, број индекса и годину уписа аутора;
- Свака функција програма треба да садржи сав потребан коментар (на самом почетку: назив функције, улаз и излаз, називе функције из које се позива и функција које позива);
- Изворни код програма треба да буде прегледан (с коментарима сложених наредби)

Обавезан изглед излаза програма

Конзолна апликација која треба да обухвати:

- Јасна упутства кориснику како да задаје команде и уноси податке;
- Поруке о: статусима извршавања појединих фаза програма, његовим резултатима и евентуалним грешкама при уносу података;

Тема програма

а) једна од понуђених

1. Кодирање и декодирање текста помоћу разних шифри (из једне у другу датотеку, по шифри чија се ознака чува у трећој датотеци);
2. Креирање и ажурирање адресара (с именима, бројевима телефона, mail адресама...);
3. Креирање и ажурирање календара обавеза (с описом обавеза и њиховим: уносом, изменама, брисањем, задатим роковима, прегледом стања...);
4. Креирање и ажурирање података за продавницу мобилних телефона (с описом модела телефона и њиховим: уносом, ажурирањем цене, количине...);
5. Програм за вођење евиденције и резервацију соба у хотелу (с описом соба, резервисањем, потврдом и отказом резервација, прегледом тренутног стања...);
6. Програм за праћење резултата рели такмичења (за одређени број трка и такмичара у свакој трци, с праћењем броја поена, израдом ранг листи...);
7. Програм за праћење резултата такмичења у скијашким скоковима (за одређене групе скокова, с подацима о учесницима, њиховим оцењивањем, израдом ранг листи...);
8. IQ тест (с нивоима различите тежине, погађањем бројева, облика, појмова...);
9. Игра меморије (с отварањем два по два поља (знака) и тражењем парова);
10. Игра вешања (с погађањем скривених слова у изразима, која су назначена знаком _);
11. Игра асоцијације (с погађањем појмова који описују главни, као и главног појма);
12. Игра погађања најдуже речи од понуђених слова (случајно размештених на почетку);
13. Игра погађања супротности (појам као и њему супротан, може садржати више речи);
14. Игра квиза "Милионер" (с питањима вишеструког избора и разним врстама помоћи);
15. Игра избора области и питања из разних области (музике, литературе, филма...).

б) тема по слободном избору.

Начин постављања сваке верзије рада

Прву верзију рада поставити отварањем посебне теме на форуму "Семинарски радови". Назив теме треба укратко да опише рад, а изворни код програма да буде прилог .txt. Свака следећа верзија рада треба да буде постављена у прилогу одговора на отворену исту тему.

Одбрана рада

Биће обављена у последњој недељи семестра у лабораторији школе, у накнадно договореним терминима, а обухватиће усмено коментарисање неког дела урађеног семинарског рада.

Остваривање поена на семинарском раду: до 20 поена

Постојање свих тражених елемената програма	до 5 поена
Оригиналност програма	до 5 поена
Функционалност програма	до 5 поена
Логичка структура програма	до 5 поена