

Óbudai Egyetem Neumann János Informatikai Kar		Szoftvertervezés és -fejlesztés Intézet		
Tantárgy neve és kódja: Szoftvertechnológia és grafikus felhasználói interfész tervezése VK (NIXSG1HBNE, NIXSG1LBNE, NIXSG1HBLE, NIXSG1PBNE) Kreditérték: 5				
<i>Mérnök Informatikus BSc szak</i>		<i>Nappali tagozat 2021/22 tanév II. félév</i>		
Tantárgy oktató(i): Kovács András, Sipos Miklós				
Előtanulmányi feltételek: (kóddal)		Haladó Fejlesztési Technikák (NSXHF1HBNE, NSXHF1LBNE, NSXHF1HBLE, NSXHF1PBNE)		
Heti óraszámok:	Előadás: 0	Tantermi gyak.: 0	Laborgyakorlat: 0	Konzultáció: 0
Számonkérés módja:	Vizsga			
A tananyag				
<i>Oktatási cél:</i> Az előadáson a hallgatóság megismerkedik a szoftverfejlesztés modern eszközeivel és módszertanaival, haladó verziókövetési ismeretekkel és az iparban népszerű tervezési mintákkal. A gyakorlatok során megtanulnak asztali alkalmazásokat fejleszteni WPF keretrendszerben és webes alkalmazásokat fejleszteni Javascript nyelven.				
<i>Tematika:</i> Az MVVM tervezési minta használata WPF keretrendszerben (vezérlők, események, adatkötés). Egyszerű játékfejlesztés WPF keretrendszerben. Javascript alapjai, DOM manipulációk, események, webapi felhasználás.				

Féléves ütemezés:	
Oktatási hét (konzultáció)	Témakör
Félévközi követelmények	
Zárthelyi dolgozatok	
Oktatási hét (konzultáció)	Témakör
A félévzáró aláírás kialakításának módszere	
Pótlás módja	
Vizsga módja	
Az adott vizsgaalcalmon a hallgatók egy beugró moodle tesztet írnak gépteremben, amely sikeressége esetén szóbeli vizsgán vesznek részt. Amennyiben a vírushelyzet indokoltá teszi, a beugrót és a szóbeli vizsgát írásbeli papíros vizsga válthatja fel. Ekkor a hallgatók egy nagy előadóban, szellősen elhelyezve írásban adnak számot a tudásukról.	
Vizsgajegy kialakítása	
A vizsgajegybe 33%-os súllyal számít a vizsgabeugró és 67%-os súllyal a szóbeli felelet. Amennyiben a vírushelyzet írásbeli vizsgát tesz indokoltá, az írásbeli vizsga jegye a végső jegy.	
Irodalom	
Kötelező:	
Előadáson és laborfoglalkozásokon kiadott anyagok	
Ajánlott:	
Martin Fowler: Patterns of Enterprise Application Architecture, Pearson Education, 2002 Sike Sándor: Szoftvertechnológia és UML, ELTE Eötvös Kiadó, 2003 Ian Sommerville: Software engineering, Pearson Education Limited, 2015	

Egyéb segédletek: