

Óbudai Egyetem Neumann János Informatikai Kar		Szoftvertervezés és -fejlesztés Intézet		
Tantárgy neve és kódja: Szoftvertechnológia és grafikus felhasználói interfész tervezése (VK) (NIXSG1HBEE) Kreditérték: 5				
<i>Mérnökinformatikus BSc szak</i>		<i>Esti tagozat 2022/23 tanév II. félév</i>		
Tantárgy oktató(i): Kovács András				
Előtanulmányi feltételek: (kóddal)		Haladó Fejlesztési Technikák (NSXHF1HBEE)		
Heti óraszámok:	Előadás:	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.				

Vizsga módja	
Az adott vizsgaalkalmon a hallgatók papíros vizsgát írnak oktatói felügyelet mellett. A vizsgán tesztkérdések (15 pont), UML rajzolási feladat (10 pont), kifejtős kérdés (10 pont) illetve tervezési minták felismerése és ismertetése feladat (3x5 pont) alkotja a számonkérést.	
Vizsgajegy kialakítása	
A vizsga érdemjegye a következő skála szerint történik	
<ul style="list-style-type: none"> • 0-49%: elégtelen • 50-62%: elégséges • 63-73%: közepes • 74-85%: jó • 86-100%: jeles 	
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:	