

Óbudai Egyetem Neumann János Informatikai Kar		Szoftvertervezés és -fejlesztés Intézet		
Tantárgy neve és kódja: Szoftvertechnológia és grafikus felhasználói interfész tervezése (VK) (NIXSG1HBEE) <b>Kreditérték: 5</b>				
Mérnökinformatikus Bsc szak		Esti tagozat 2023/24 tanév I. félév		
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			
<b>A tananyag</b>				
Oktatási cél: 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.				
Tematika: Az MVVM tervezési minta használata WPF keretrendszerben (vezérlők, események, adatkötés). Egyszerű játékfejlesztés WPF keretrendszerben. Javascript alapjai, DOM manipulációk, események, webapi felhasználás.				

<b>Vizsga módja</b>	
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.	
<b>Vizsgajegy kialakítása</b>	
A vizsga érdemjegye a következő skála szerint történik	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-49%: elégtelen</li> <li>• 50-62%: elégséges</li> <li>• 63-73%: közepes</li> <li>• 74-85%: jó</li> <li>• 86-100%: jeles</li> </ul>	
<b>Irodalom</b>	
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:	