

## **SADRŽAJ**

<b>1. Uvodne napomene</b>	<b>7</b>
<b>2. Izrazi / Definicije</b>	<b>13</b>
<b>3. Koncepti inženjerske informatike / Modeli mišljenja</b>	<b>17</b>
3.1. Algoritamski model mišljenja	17
3.2. Drugi konkurentni modeli mišljenja	20
<b>4. Osnovi hardverske tehnike</b>	<b>25</b>
4.1. Principijelna šema standardnog računara	25
4.2. Struktura hardvera	27
4.3. Internet - hardver	31
<b>5. Osnovi softverske tehnike</b>	<b>35</b>
5.1. Opšte informacije	35
5.2. Struktura i funkcija operativnih sistema	40
5.3. Operativni sistem WINDOWS NT	42
5.4. Sistematizacija WINDOWS sistema	45
<b>6. Uvod u objektno-orijentisano modeliranje / Softverski inženjering</b>	<b>47</b>
6.1. Istorijski razvoj objektno-orijentisanih metoda	47
6.2. Modeliranje pomoću UML i prevođenje u programu JAVA	49
6.2.1. Klase i objekti – Posebni oblici klasa	50
6.2.2. Detalji: atributi, operacije, osiguranja, kapsuliranje podataka	53
6.2.3. Umetanje ranije uvedenih klasa u vezi sa objektnim konceptom programskog jezika JAVA. Prvi kontakt sa JAVA programom.	58
6.2.4. Modeliranje hijerarhijski struktuiranih veza između Klasa / Objekata / Nasleđivanja / Generalizacija / Specijalizacija	62
6.2.5. Uvođenje nasleđivanja u JAVA	70
6.2.6. Kontrolne strukture	71
6.2.6.1. Osnove / Motivacija	71
6.2.6.2. Sekvenca	73
6.2.6.3. Alternativa / Grananje / Selekcija – (if-else)	74
6.2.6.4. Višestruko grananje / Razlikovanje slučajeva (switch)	78
6.2.6.5. Iteracija	80
6.2.6.6. Poboljšanja	86
6.2.6.7. Vrednovanje u smislu softver inženjerstva	88
6.2.6.8. Uvođenje kontrolnih struktura u praktičnu primenu	88
6.2.7. Obrada izuzetaka	100
6.2.8. Višestruko nasleđivanje / Modeliranje interfejsa	106
6.2.9. Modeliranje opštih relacionih mreža (asocijacije)	113
6.2.10. Modeliranje agregacija kao specijalnih slučajeva asocijacija	125

<b>7. Zadaci</b>	<b>131</b>
7.1. Rešeni zadaci	131
7.2. Zadaci za vežbu	174
<b>Računarski bukvar</b>	<b>183</b>
<b>Indeks pojmova</b>	<b>221</b>
<b>Literatura</b>	<b>223</b>