

РЕЦЕНЗИЈА

**НА РАКОПИСОТ „ПРАКТИКУМ ПО ВИЗУЕЛНО ПРОГРАМИРАЊЕ“ ОД
Д-Р САШО КОЦЕСКИ, М-Р ВАСКО КОКАЛАНОВ И М-Р ДОНЕ СТОЈАНОВ,
ФАКУЛТЕТ ЗА ИНФОРМАТИКА, УНИВЕРЗИТЕТ „ГОЦЕ ДЕЛЧЕВ“ ВО ШТИП**

Со Одлука број 2002-69/8 од 8 јули 2013 година на Наставно-научниот совет на Факултетот за информатика при Универзитетот „Гоце Делчев“ во Штип, определени сме за рецензенти на ракописот „ПРАКТИКУМ ПО ВИЗУЕЛНО ПРОГРАМИРАЊЕ“ од авторите д-р Сашо Коцески, м-р Васко Кокаланов и м-р Доне Стојанов.

По преглед на ракописот го поднесуваме следниов

ИЗВЕШТАЈ

Ракописот „Практикум по Визуелно програмирање“ се состои од 10 поглавја распоредени на 101 страници. Напишан на македонски јазик, содржи вкупно 6 табели и 50 слики.

Во првото поглавје *Вовед* е даден кус преглед на .NET околината и нејзините составни делови. Во продолжение е претставена визуелната програмска околина Visual Studio 2010 (VS2010), која овозможува брз развој на апликации. Опишана е работната околина на VS2010, како и начинот како се креираат, управуваат и извршуваат проектите. На крајот од ова поглавје детално е објаснет процесот на откривање и отстранување на грешки во развојната околина VS2010. Детално е објаснет и процесот на креирање и користење на точки на прекин.

Во второто поглавје *Основи на програмскиот јазик C#* се претставени основите на програмскиот јазик C#, објаснети се основните податочни типови и оператори кои се користат во синтаксата на овој програмски јазик. Објаснети се основите команди за разгранување и циклуси во програмскиот јазик C# и истите се илустрирани со посебни задачи програмски кодови.

Во третото поглавје *Податочни структури во C#* се објаснети основните податочни структури во програмскиот јазик C#, како и начинот на нивно користење при решавањето одредени практични проблеми. Нивната употреба е илустрирана преку наменски задачи и соодветен програмски код.

Четвртото поглавје *Објектно-ориентирано програмирање во C#* е посветено на објаснување на концептот на објектно-ориентирано програмирање во програмскиот јазик C#. Преку соодветни пример задачи и програмски код е илустриран начинот на дефиниција на класи, декларација на објекти од истите, како и основни и операции со класи.

Во петтото поглавје *Работа со форми во Visual C#* се објаснува начинот на креирање на форми, како основни компоненти на секоја Windows апликација со графички кориснички интерфејс во Visual C#. Преку соодветни решени задачи се објаснува поставувањето на својствата на формите и основните активности во работата со формите. Сите примери се илустрирани со соодветен програмски код.

Во шестото поглавје *Работа со основни контроли во Visual C#* се објаснува начинот на креирање и користење на основни Windows контроли, како: Label, TextBox и Button. Преку решени задачи и соодветен програмски код илустриран е начинот на нивна примена.

Основните својства на Windows контролите CheckBox, RadioButton, ListBox, ComboBox и нивната примена се објаснети во седмото поглавје *Контроли за избор и приказ на листи од ставки во Visual C#*. Дадени се илустративни примери со соодветни решенија во програмскиот јазик C#.

Во осмото поглавје *Напредни контроли во Visual C#* најнапред се објаснети основните својства на контролите TrackBar, MenuStrip и Timer што ги нуди Visual C#, а потоа истите се илустрирани преку соодветни примери/задачи. Приложениот програмски код го илустрира начинот на нивно конфигурирање и користење.

Во деветтото поглавје *Работа со бази на податоци* се опишани основите на работа со бази на податоци од различни формати со користење на ADO.NET компоненти и Visual Studio развојна околина. Дадени се програмски сегменти кои го илустрираат процесот на поврзување со базата на податоци, како и основните операции за работа со една база на податоци: селекција на податоци од една или повеќе табели, нивно прикажување во соодветни табеларни визуелни контроли, ажурирање и бришење на податоци од една или повеќе табели.

Последна страница од ракописот е резервирана за користената литература.

Ракописот е напишан на јазик разбирлив за студентите по информатика, со користење на поголем број на слики од екрани на развојната околина и примери со програмски код, кои го олеснуваат учењето на визуелното програмирање и програмскиот јазик C#.

Опсегот на покриениот материјал е ист како и во странската литература по овој предмет и, во однос на Наставниот план и програма за студии на Факултетот по информатика, е соодветен за да може да се користи како учебно помагало по предметот Визуелно програмирање.

ЗАКЛУЧОК

Со оглед на изложеното, на Наставно-научниот совет на Факултетот за информатика при Универзитетот „Гоце Делчев“ во Штип со задоволство му препорачуваме **ракописот „Практикум по Визуелно програмирање“** од д-р Сашо Коцески, м-р Васко Кокаланов и м-р Доне Стојанов да го прифати за печатење како интерен практикум.

РЕЦЕНЗЕНТИ

**Вон. проф. д-р Цвета Мартиновска, с.р.
Доц. д-р Александра Милева, с.р.**