

Sadržaj: Apstraktni algoritmi, pojam kompajlera i intepretera. Tipovi podataka, kontrola toka i aplikacije vođene grafičkim sučeljem. Funkcije i struktura programa. Rekurzija. Klase. Paketi. Izvođenje. Interfejsi. Izuzeci. Ugnježdjeni tipovi. Niti. GUI. Generici. Zrna. .NET okruženje. Virtuelne mašine. Novi koncepti OO programiranja. Nove programske paradigme. Primjeri tokom kursa inspirisani su različitim primjerima kao što su procesuiranje teksta, kreiranje jednostavne grafike i manipulacija slikama, HTML i web programiranjem.