ЗАДАТАК - Програмер јуниор, 2025

Креирати апликацију на тему друштвених мрежа.

Желимо да чујемо шта ви мислите о друштвеним мрежама и њиховом утицају. На који начин су друштвене мреже промениле навике људи? Опишите како ви, или неко кога познајете, користи друштвене мреже, а онда покушајте да замислите и опишете како би то изгледало раније, када друштвене мреже нису постојале. Шта су вам старији причали о времену када није било друштвених мрежа? Шта је добро што су друштвене мреже донеле? Шта су лоше стране?

Ако одлучите да користите претраживач или вештачку интелигенцију, важно нам је да задржите критички став. У чему се ваше лично искуство, или искуство ваших другова и другарица поклапа са добијеним одговорима? Да ли су неке тврдње по вашем осећају претеране? Шта је ваш став? Не треба да се упуштате у описивање или процене онога што није део вашег искуства.

Своја размишљања на ову тему укључите у апликацију у виду текста или дијалога.

Визуелне садржаје можете сами да креирате, или да на интернету пронађете илустрације које одговарају теми и да их уклопите у своју апликацију. Апликација обавезно треба да садржи и неки програмерско-математички део. Пожељно је да сами осмислите шта би ваш програм могао да израчунава. Ако немате идеју, ево неких предлога који могу да вам послуже као инспирација:

 на основу броја ваших пријатеља на мрежи и броја пријатеља чије су вам се објаве појавиле у току једног дана, одредити и приказати који проценат ваших пријатеља је за вас био видљив тог дана;

 на основу унетог времена приступа друштвеној мрежи (сат и минут) и времена изласка (сат и минут) одредити и приказати колико је времена том приликом проведено на друштвеној мрежи у минутима;

 на основу броја лајкова за сваку од ваше две или три објаве, одредити која је објава прошла (нај)запаженије;

 уколико имамо низ који садржи трајање сваког појединачног приступа друштвеној мрежи током једног дана, одредити и приказати укупно време проведено на друштвеној мрежи тог дана.

Уколико вам ни предлози не пробуде инспирацију за смишљање задатака које ће ваша апликација да решава, можете да решите неке од наших предлога.

Жири ће приликом оцењивања вредновати разне квалитете ваше апликације, као што су оригиналност и актуелност идеје, креативност, довршеност, исправност рада апликације, графички дизајн, изабрани подзадаци и други (квалитети нису набројани по значају). Зато је важно да се на почетку потрудите да добро осмислите своју апликацију.

На располагању су вам програмски језици SCRATCH, PYTHON, C#. Након израде радова следи презентовање пред жиријем. Оставите укључене рачунаре и отворено развојно окружење.