

ŠOLSKI CENTER NOVA GORICA

VIŠJA STROKOVNA ŠOLA



KONČNO POROČILO MOBILNOSTI

PREDAVATELJ: dr. Aleš Tankosič

PROGRAM: Računalništvo in Informatika

AVTOR: Enes Hadžić

Nova Gorica, Julij 2025

IZLVEČEK

IES Abastos je javna srednja šola v Valenciji, ki ponuja različne poklicne programe. Nahaja se v stari in znani stavbi, ki se imenuje Mercado de Abastos. Skupaj s sošolcem sva tam opravljala obvezno praktično usposabljanje. Med delom sva pridobila veliko uporabnih znanj na najinem strokovnem področju in spoznala, kako deluje šolski sistem v Španiji..

Ključne besede:

Programiranje, PHP, HTML, CSS, Android Stuidio, Kotlin, Java, JavaScript, IES Abastos, Valencia

ABSTRACT

IES Abastos is a public secondary school in Valencia that offers various vocational programs. It is located in an old and well-known building called Mercado de Abastos. Together with my classmate, I completed my mandatory practical training at this school. During the work, we gained a lot of useful knowledge in our professional field and learned how the school system works in Spain.

Keywords :

Programiranje, PHP, HTML, CSS, Android Stuidio, Kotlin, Java, JavaScript, IES Abastos, Valencia

KAZALO

1	UVOD	4
2	DELO V ŠOLI	5
2.1	Prvi dan in začetek	5
2.2	Projekti dijakov/študentov	6
2.2.1	Projekti dijakov	6
2.2.2	Projekti študentov.....	8
3	ZAKLJUČEK IN PROSTI ČAS	12

KAZALO SLIK

Slika 1:	Slika mene in mojega sošolca z ravnateljem in profesorji	4
Slika 2:	Prva verzija Shrimp-Rush	6
Slika 3:	Glavni meni igre Shrim-Rush	6
Slika 4:	Slika pošasti	6
Slika 5:	Končna verzija igre	6
Slika 6:	Graf, ki prikazuje primerjavo dveh kovancev	7
Slika 7:	Numerični prikaz kovancev	7
Slika 8:	Oglas stanovanja	8
Slika 9:	Opis stanovanja	8
Slika 10:	Napredno Iskan	8
Slika 11:	Razultati testou.....	9
Slika 12:	Predmeti	9
Slika 13:	Ustvariti nov izpit.....	9
Slika 14:	Zadnja verzija igre.....	10
Slika 15:	Različne vrste vojakov	10
Slika 16:	Login menu	11
Slika 17:	Registracija.....	11
Slika 18:	Glavni meni.....	11
Slika 19:	Center Valencije	12
Slika 20:	Central Market	12
Slika 21:	Akvari Oceanografic	12
Slika 22:	Delfinji shov.....	12
Slika 23:	Festival San Joan.....	13

1 UVOD

Za mojo Erasmus izmenjavo sem si pomočjo šole omogočil opravljanje Erazmusa v Valenciji, v Šoli IES Abastos. IES Abastos je javni šolski inštitut, ki vsebuje veliko poklicnih programov, kot so administracija, ekonomija, logistika in informatika. Tukaj sva s svojim mentorjema spoznala veliko študentov in dijakov, ki obiskujejo to šolo in z njihovo pomočjo odkrila kaj se vse nahaja v Valenciji.



Slika 1: Slika mene in mojega sošolca z ravnateljem in profesorji

2 DELO V ŠOLI

2.1 Prvi dan in začetek

Že zgodaj zjutraj 5. aprila sva se odpeljala na letališče in odletela direktno v Valencijo, ko sva prispela sva se s pomočjo metroja odpravila proti centru Valencije, kjer sva srečala našega mentorja. Mentor nama je razkazal šolo, ter nam povedal malo zgodovino šole in kaj bo najino delo tukaj na šoli. Sošolčeva zaposlitev je bilo sodelovanju na projektu, moje pa dodelovanje pri pouku z mojim mentorjem.

Pri pouku bom spoznal dijake/študente, ter njihove projekte, ki so si sami zadolžili. Moja naloga je bila, da se priključim parim skupinam v razredu, ter jim pomagam izboljšati/končati njihove projekte in na koncu skupaj še predstaviti pred razredom in profesorjem.

2.2 Projekti dijakov/šudentov

2.2.1 Projekti dijakov

2.2.1.1 Shrimp-Rush

1. Skupini, ki sem se ji priključil je bila skupina, ki sta jo ustvarila Danel in Kevin. Skupaj sta mi povedala da obožujeta stare arkade video igrice, zato sta se odločila da bosta ustvarila neskončno 1 smerno igrico (ang. Scrolling game). V igrici igralec stoji na mestu medtem ko pa se v ozadju ozadje premika in pred igralca se pojavljajo različne pošasti, ki ti lahko dajo power-up tvojemu igralcu, ki ga naredijo bolj močnejše. Ko pa igralec doseže določen čas se pred njega pojavi tudi boss, tako bi igrica tekla v nedogled dokler igralec ne umre ali pa doseže posebnega konca.

Razdelili smo se v 2 podskupini. 1skupina bo ustvarjala igrico 2skupina pa ustvarila spletno stran kot podobno Wikipediji/Fandom na kateri se bo nahajale informacije o pošastih, bossih in power-upih in ter povezava, kjer lahko ljudje zainteresirani naložijo igrico na svoj računalnik. Odločili smo se da bomo igrico naredili v Netbeans okolju z programskim jezikom Java, za spletno stran pa smo uporabili Visual studi code in uporabili HTML, CSS in JavaScript.



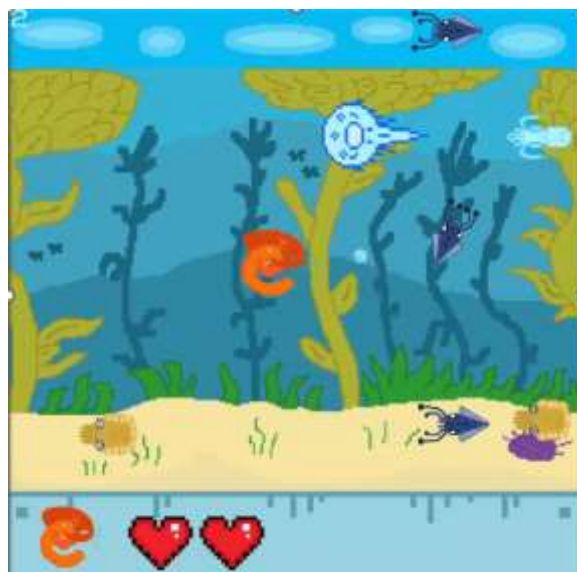
Slika 2: Prva verzija Shrimp-Rush



Slika 4: Slika pošasti



Slika 3: Glavni meni igre Shrim-Rush



Slika 5: Končna verzija

2.2.1.2 CryptoEcho

V 2 skupina so bili 4 člani, skupaj so se odločili ustvariti napredno spletno stran, ki prikazuje trenutno kripto valuto popularnih kripto kovancev. Prvo smo ustvarili neko preprosto spletno stran z logotipom na levi strani na desni strani majhen meni na kateri lahko stranka lahko izbere različne strani. Med seboj smo se pogovorili in odločili da bomo prikazali podatke na grafu ki prikazuje vrednost vrednosti kovancev od 30 dni nazaj do danes in numerično (procentualno) za koliko so se povečali.

Programi ki smo jih uporabili so visual studio code za pisanje kode teh programskih jezikov HTML, CSS, JS, PHP in SQL. Xampp, da smo lahko prikazali spletno stran in uporabili podatkovno bazo za shranjevanje podatkov o strank in coinGecko za pridobitev api ključa prek katerega smo pridobivali podatke za kripto kovance.



Slika 6: Graf, ki prikazuje primerjavo dveh kovancev

The screenshot shows the 'Cryptocurrencies in Real Time' section of the CryptoEcho web application. It features a table with the following data:

#	Name	1h %	24h %	7d %	Price (€)
1	Bitcoin (BTC)	▲ 5.10%	▲ 5.02%	▲ 5.10%	96.681
2	Ethereum (ETH)	▲ 5.43%	▲ 5.38%	▲ 5.33%	2,349.9
3	XRP (XRP)	▲ 5.69%	▲ 5.34%	▼ 0.01%	2.88
4	Dogecoin (DOGE)	▲ 5.07%	▲ 5.36%	▲ 5.11%	0.283
5	Cardano (ADA)	▲ 5.27%	▲ 5.77%	▲ 5.88%	0.678
6	Litecoin (LTC)	▲ 5.68%	▼ 0.40%	▲ 2.70%	88.44

Slika 7: Numerični prikaz kovancev

2.2.2 Projekti študentov

Študentje so vsak sam moral ustvariti aplikacijo za svojo seminarsko nalogo. V razredu so bili 4 študentje, svoje projekte so začeli že zgodaj, teme so si že izbrali in veliko so že imeli narejeno. Pri vsakemu sem probal čim več pomagati pri čemer so potrebovali pomoč ali pa če so potrebovali kakšne druge ideje.

2.2.2.1 CaseHive

Albert je hotel narediti svojo verzijo AirBnb-ja, aplikacija je bila že skoraj končana, skupaj sva ustvarila preprosto podatkovno bazo v kateri se hranijo podatki o prodajalcih, strankah, klepetih med njimi, ter oglasi.

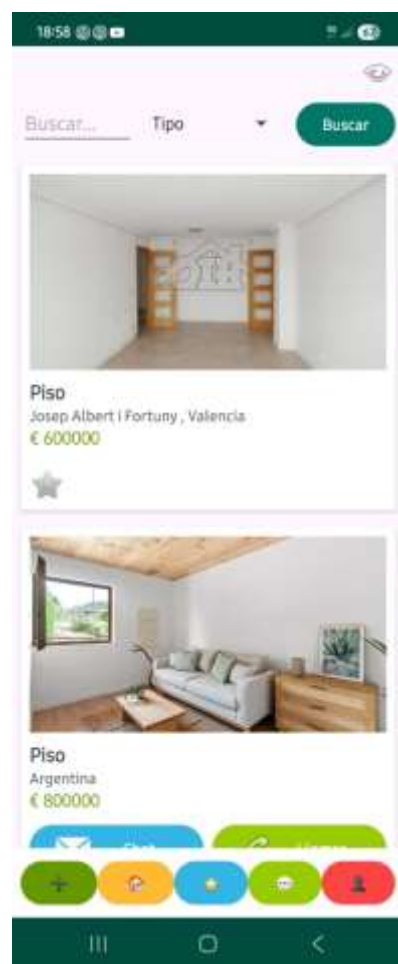
Aplikacija je bila narejena v Android studiu z programskim jezikom Kotlin, uporabila sva FireBase, ki je brezplačno okolje na katerem lahko ustvariš svojo podatkovno bazo in jo direktno povežeš z svojo aplikacijo.



Slika 8: Oglas stanovanja



Slika 9: Opis stanovanja



Slika 10: Napredno Iskan

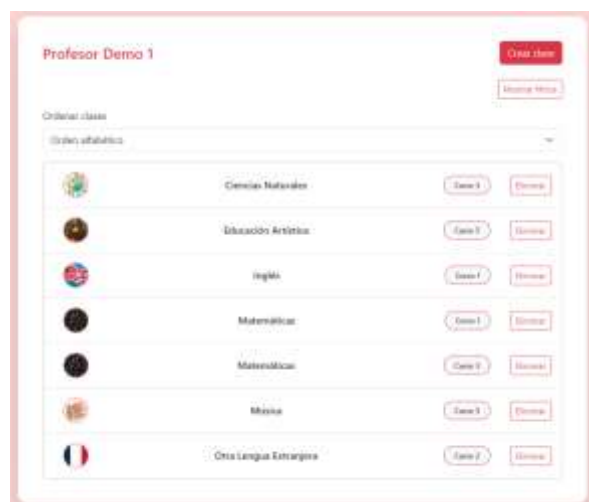
2.2.2.2 EduTest

Juan si je zaželel ustvariti aplikacijo, ki jo lahko šole uporabijo za vpisovanje ocen in imeti možnost opravljati teste preko aplikacije, ki jih lahko učitelj podeli. V aplikaciji bi bila tudi možnost za starše da lahko vidijo ocene svoji otrok.

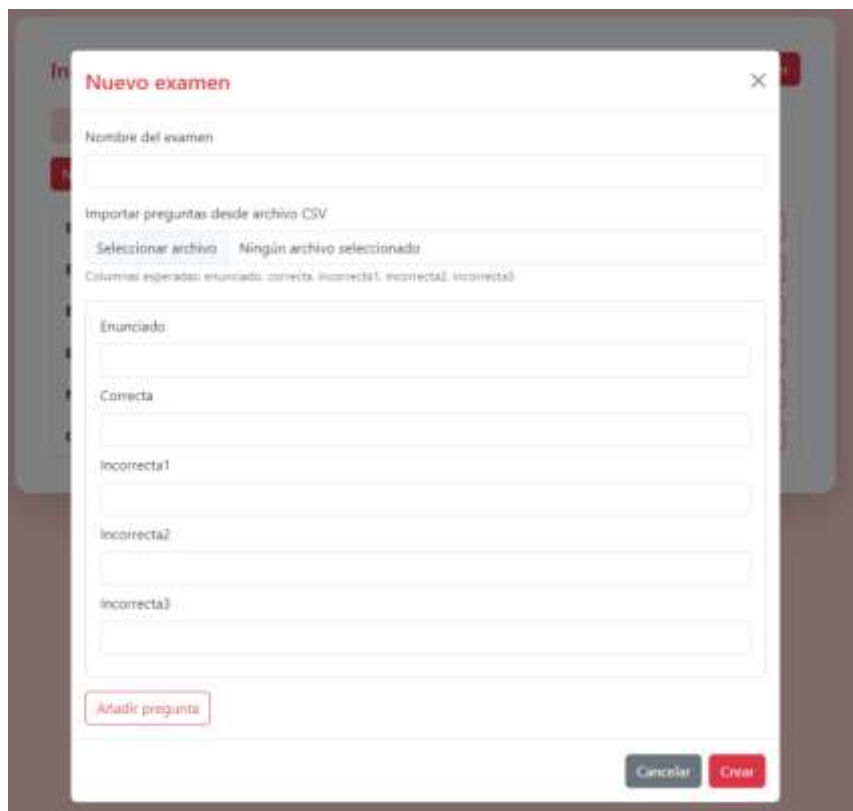
Za izdelavo projekta sva uporabila visual studio code in programski jezik JavaScript React in za podatkovno bazo uporabila sql workbench in mysql.



Slika 11: Razultati testou



Slika 12: Predmeti



Slika 13: Ustvariti nov izpit

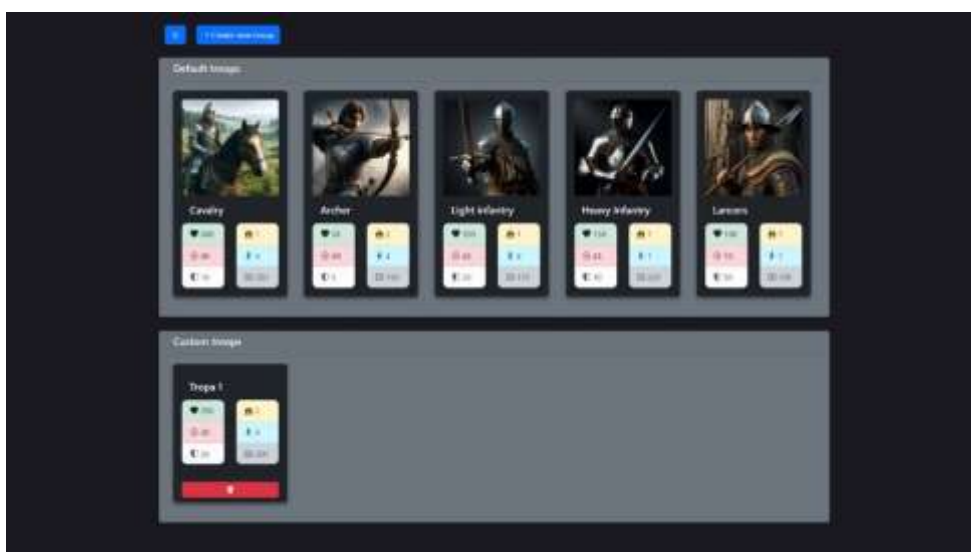
2.2.2.3 Command Conquer

Adrian, ki je velik ljubitelj RTS igrice se je odločil, da bo ustvaril svojo verzijo RTS igre. Skupaj sva se pogovorila kako bi igrice izgledala, zapisala sva si veliko idej in na koncu izbrala tiste, ki so se nama zdeli najboljše. Odločila sva se da bo igrice lokalna, kar pomeni da jo lahko igrata 2 igralca skupaj na 1 računalniku in da bo v podobnem stilu kot šah. Igra je postavljena v srednjeveško obdobje. Vsak igralec bo imel svoj grad katerega mora braniti pred drugim igralcem. Igra je ustvarjena po »round base system«, kar pomeni da vsak igralec ima svojo rundo na kateri lahko neredi določene poteze, kot so na primer premikanje svojih viteзов, napadanje z vitezi, kupiti nove viteze. Obstajajo tudi seveda različni drugi vojaki, kot samo vitezi, ki imajo različne sposobnosti.

Igro sva ustvarila s pomočjo visual studi code programa in uporabila JavaScript React.



Slika 14: Zadnja verzija igre

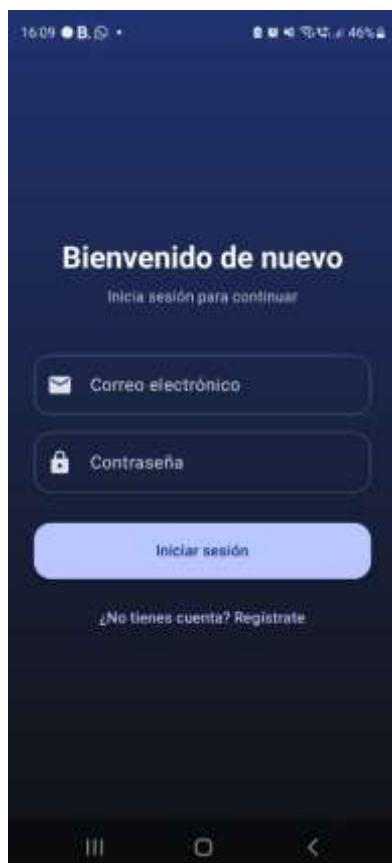


Slika 15: Različne vrste vojakov

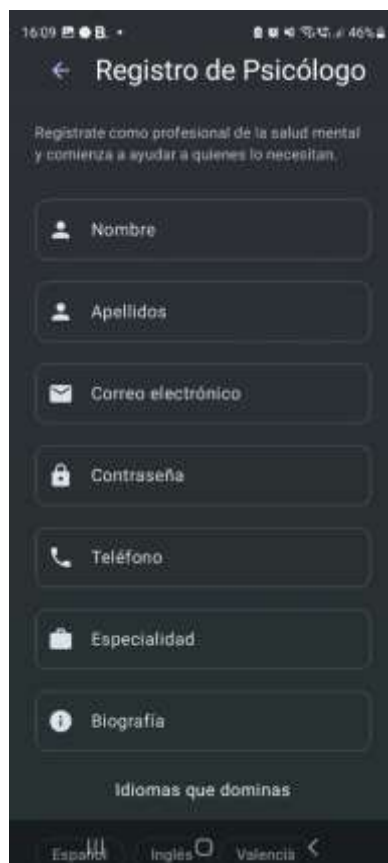
2.2.2.4 Mind Connect

Hugo je zelo zainteresiran kako človeški um deluje in kako se ljudje počutimo. Prebral je kar veliko medicinskih člankov, kako naš um deluje. S tem je dobil idejo da bi ustvaril aplikacijo na kateri lahko uporabnik zapisuje svoje misli skozi svoj dan, kako se počuti, ter možnost da se pogovarja z terapevtom preko sporočil ali pa kar preko video klica.

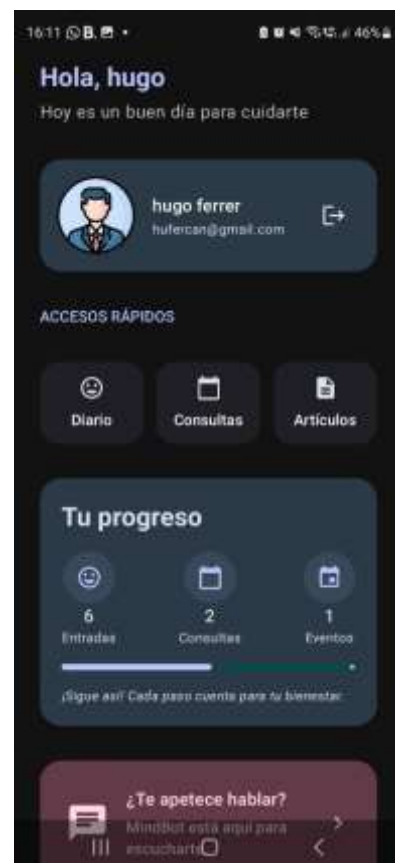
Za izdelavo te aplikacije sva uporabila Android studio in programski jezik Kotlin.



Slika 16: Login menu



Slika 17: Registracija



Slika 18: Glavni meni

3 ZAKLJUČEK IN PROSTI ČAS

V prostem času sva skupaj s sošolcem raziskovala Valencijo ter si ogledala veliko zanimivih stvari. Valencija je veliko mesto; po navadi sva hodila peš ali pa uporabila podzemni vlak, ki naju je odpeljal do cilja. Videla sva veliko zanimivih lokacij, kot so na primer Centralna tržnica, stari del mesta, akvarij, ki je zelo znan po vsej Evropi, ter se udeležila različnih festivalov, kot je San Joan.

San Joan je festival na plaži, kjer se ljudje začnejo zbirati ob 16. uri, skupaj počistijo plažo, ob 20. uri pa zažgejo kres. Ob tem vrtijo odlično glasbo, ki traja vse do 3. ure zjutraj.



Slika 19: Center Valencije



Slika 20: Central Market



Slika 21: Akvari Oceanogràfic



Slika 22: Delfinji shov



Slika 23: Festival San Joan