Enterprise Computing Solutions - Education Services

NABÍDKA ŠKOLENÍ

Prosím kontaktujte nás zde

Arrow ECS, a.s., 28. října 3390/111a, 702 00 Ostrava

Email: training.ecs.cz@arrow.com
Phone: +420 597 488 811

Jazyk C# – programování I

Kód:	DÉLKA:	CENA:
OTH_GOC2124	40 Hours (5 DENNÍ)	Kč bez DPH 21,000.00

Description

Kurz je určen pro všechny programátory, kteří chtějí získat znalosti a dovednosti s vytvářením aplikací v jazyce C# na platformě Microsoft .NET. Na kurzu získáte přehled o platformě Microsoft .NET Framework a jejím vývojovém prostředí Microsoft Visual Studiu .NET. Seznámíte se s jazykem C# s důrazem na objektově orientované programování. Kurz předpokládá základní znalosti programování v libovolném jazyce. Kurz není vhodný pro úplné začátečníky.

Toto školení pořádá společnost GOPAS a.s.

Cíle

Přehled platformy Microsoft .NET
Proměnné a hodnotové datové typy
Použití bloků programu, podmínky a cyklů
Zpracování výjimek
Základy objektově orientovaného programování
Práce s referenčními typy
Kontruktory, finalizéry a uvolňování zdrojů
Dědičnost, virtuální metody, abstraktní třídy a Interface
Registrovat se k událostem
Používat vlastnosti a indexery

Vstupní znalosti

Kurz předpokládá základní zkušenosti s programováním v libovolném jazyce.

Program

Přehled platformy Microsoft .NET
Úvod
Přehled Microsoft .NET Framework
Common Langueage Runtime
Jmenné prostory

Přehled jazyka C#
Struktura programu v jazyce C#
Základní I/O operace
Doporučené praktiky
Kompilace a debugging

Proměnné a datové typy
Systém obecných typů
Pojmenovávání proměnných
Využití základních datových typů
Uživatelské datové typy
Konverze datových typů

Příkazy a vyjímky
Selekce
Iterace
Správa vyjímek

Metody a parametry
Použití metod
Použití parametrů
Vstupní, výstupní parametry a parametry predávané referencí
Přetěžování (Overloading)
Volitelné parametry a pole parametrů

Pole
Deklarace pole
Vytvoření jednorozmerného pole
Vytvoření vícerozmerného pole
Rozdíl mezi polem a kolecí
Základy použití kolekcí ArrayList a List<>

Základy objektově orientovaného programování
Objektové třídy a jejich instance
Privátní a veřejné členy
Použití this
Statické členy

Referenční typy
Využití referencí
Objektové hierarchie

Vytváření a ničení objektů
Konstruktory a inicializace objektů
Destrukce objektů a Garbage Collector

Dědičnost
Dědičnost a odvozování objektových tříd
Polymorfismus
Virtuální metody
Konverze datových typů, přetypování/casting
Boxing/UnBoxing
Shadowing / Member Hiding
Abstraktní třída
Interface

Delegáti a události
EventHandler delegát
Registrace události

Vlastnosti a indexery
Použití vlastností
Použití indexerů

Termíny školení

Termíny školení na vyžádání, kontaktujte nás prosím

Dodatečné informace

Školení je možné zajistit na míru. Kontaktujte nás pro bližší informace.