



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 Studio .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
- Konstruktory, 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

Úvod	Struktura programu v jazyce C#
Přehled Microsoft .NET Framework	Základní I/O operace
Common Language Runtime	Doporučené praktiky
Jmenné prostory	Kompilace a debugging

Přehled platformy Microsoft .NET	Přehled jazyka C#	Proměnné a datové typy
Systém obecných typů		Použití metod
Pojmenovávání proměnných		Použití parametrů
Využití základních datových typů	Selekce	Vstupní, výstupní parametry a parametry předávané referencí
Uživatelské datové typy	Iterace	Přetěžování (Overloading)
Konverze datových typů	Správa výjimek	Volitelné parametry a pole parametrů

Příkazy a výjimky	Metody a parametry Pole
-------------------	-------------------------

Deklarace pole	Objektové třídy a jejich instance	
Vytvoření jednorozměrného pole	Privátní a veřejné členy	
Vytvoření vícerozměrného pole	Použití this	Využití referencí
Rozdíl mezi polem a kolekcí	Statické členy	Objektové hierarchie
Základy použití kolekcí ArrayList a List<>		

Základy objektivě orientovaného programování	Referenční typy	Vytváření a ničení objektů
--	-----------------	----------------------------

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

Konstruktory a inicializace objektů	Abstraktní třída	EventHandler delegát
Destrukce objektů a Garbage Collector	Interface	Registrace události

Dědičnost	Delegáti a 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.](#)