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

Úvod		Struktura programu v jazyce C#
Přehled Microsoft .NET Framework		Základní I/O operace
Common Langueage 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 predávané referencí	
Uživatelské datové typy	Iterace	Přetěžování (Overloading)	
Konverze datových typů	Správa vyjímek	Volitelné parametry a pole parametrů	

Příkazy a vyjímky	Metody a parametry	Pole

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

Objektové třídy a jejich instance
Privátní a veřejné členy
Použití this
Statické členy

Využití referencí
Objektové hierarchie

Základy objektově 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.