



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 dni) | Kč 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.](#)