

AM 266/TOPMAP

Visual Studio 2010: Programowanie w C#

Szkolenie skierowane do:

Doświadczonych programistów posiadających doświadczenie w programowaniu w jednym z języków C, C++, Visual Basic lub Java i rozumiejących koncepcje programowania zorientowanego obiektowo chcących programować w języku C#.

Tematy zajęć:

Dzień 1

09:00-10:30

1. Wprowadzenie do języka C#
 - wprowadzenie do .NET Framework
 - tworzenie projektów w Visual Studio 2010
 - pisanie aplikacji w C#

10:45-12:30

- budowanie aplikacji z graficznym interfejsem
- dokumentowanie
- uruchamianie i debug'owanie aplikacji przy użyciu Visual Studio 2010.

13:00-14:30

2. Zmienne, operatory i wyrażenia
 - deklarowanie zmiennych i przypisywanie wartości
 - wykorzystywanie wyrażen i operatorów
 - tworzenie i używanie tablic
 - używanie instrukcji decyzyjnych

14:45-16:00

- używanie instrukcji iteracyjnych.
3. Tworzenie metod i stosowanie zasięgów zmiennych
 - definiowanie i wywoływanie metod
 - wskazywanie parametrów opcjonalnych i parametrów wyjściowych.

Dzień 2

09:00-10:30

4. Instrukcje wyborów
 - obsługa błędów
 - wyzwalanie błędów

10:45-12:30

5. Złożone instrukcje przypisania oraz instrukcje iteracji
 - dostęp do systemu plików
 - odczyt i zapis plików przy użyciu strumieni

13:00-14:30.

6. Obsługa błędów i wyjątków.



AM 266/TOPMAP

Visual Studio 2010: Programowanie w C#

- tworzenie i wykorzystywanie enumeratorów
 - tworzenie i wykorzystywanie klas
- 14:45-16:00**
- tworzenie i wykorzystywanie struktur
 - porównanie typów referencyjnych do wartościowych.

Dzień 3

09:00-10:30

7. Tworzenie i zarządzanie klasami oraz obiektami

- kontrola widzialności elementów typów
- udostępnianie metod i danych

10:45-12:30

8. Wartości i referencje

- wykorzystywanie dziedziczenia do tworzenia nowych typów referencyjnych

13:00-14:30

- definiowanie i implementacja interfejsów
- definiowanie klas abstrakcyjnych.

14:45-16:00

9. Tworzenie typów wartości przy użyciu wyliczeń oraz struktur

- wprowadzenie do Garbage Collection
- zarządzanie zasobami używanymi przez obiekt

Dzień 4

09:00-10:30

10. Tablice i kolekcje

- tworzenie i używanie właściwości
- tworzenie i używanie Indeksatorów

10:45-12:30

- przeciążanie operatorów.

11. Tablice parametrów

- deklarowanie i używanie delegatów..

13:00-14:30

- używanie wyrażeń lambda
- obsługa zdarzeń.

12. Dziedziczenie

- wykorzystywanie kolekcji

14:45-16:00

- tworzenie i i używanie typów ogólnych
- definiowanie interfejsów ogólnych i zrozumienie różnic

AM 266/TOPMAP

Visual Studio 2010: Programowanie w C#

- używanie metod i delegatów ogólnych.

Dzień 5

09:00-10:30

13. Tworzenie interfejsów oraz definiowanie klas abstrakcyjnych
- implementacja własnych klas kolekcji
 - dodawanie numeratora do własnej klasy kolekcji

10:45-12:30

14. Proces oczyszczania pamięci i zarządzania zasobami
- używanie metod rozszerzeń LINQ i operatorów zapytań
 - tworzenie dynamicznych zapytań i wyrażeń w LINQ

13:00-14:30

15. Implementacja właściwości w celu dostępu do pól
- integracja kodu C# z Ruby i Python.

14:45-16:00

- dostęp do obiektów COM.

Korzyści wynikające z ukończenia szkolenia:

Znajomość składni języka C#. Umiejętność projektowania aplikacji w języku C# i .NET Framework 4.0 przy użyciu Visual Studio 2010.

Metoda szkolenia:

- Wykład + warsztaty

Czas trwania:

5 dni