

KURS W ZAKRESIE

PROGRAMOWANIA OBIEKTOWEGO W ŚRODOWISKU GRAFICZNYM

Program kursu (konwersatoria / ćwiczenia)

Programowanie obiektowe (15/20)

1. Poszerzenie wiedzy na temat wskaźników
2. Klasa, elementy składowe, enkapsulacja i hermetyzacja
3. Dziedziczenie
4. Polimorfizm
5. Przeciążanie operatorów
6. Stabilność aplikacji – wyjątki
7. Funkcje i klasy szablonowe
8. Zadania do zaprogramowania

9. Wykorzystanie interfejsów
10. Organizacja tworzonego projektu
11. Warstwy aplikacji
12. Wydzielanie klas o wskazanych odpowiedzialnościach (SRP)
13. Refactoring kodu (DRY)

Aplikacje w środowisku graficznym (17/33)

1. Zasady tworzenia aplikacji w środowisku graficznym. Inspektor obiektów
2. Biblioteka komponentów. Zdarzenia i programowanie zdarzeniowe
3. Pobieranie danych. Ich kontrola
4. Właściwości obiektów i ich definiowanie
5. Dynamiczne tworzenie komponentów
6. Pasek narzędziowy. Elementy grafiki
7. Akcje i lista akcji
8. Hierarchia dziedziczenia podstawowych klas
9. Aplikacje jedno i wielodokumentowe. Przykłady
10. Aplikacje do opracowania

11. Komponenty AWT i Swing
12. Organizacja komponentów na formatce
13. Obsługa zdarzeń
14. Tworzenie i używanie własnych komponentów
15. Aplikacje wielookienkowe
16. Powiadomienia
17. Dialogi i ich lokalizacja językowa
18. Autonomiczne ramki
19. Ramki wewnętrzne

1. Formy organizacyjno-prawne przedsiębiorstwa (działalność gospodarcza, spółka cywilna, spółki prawa handlowego: osobowe i kapitałowe)
2. Procedury i wymagania związane z zakładaniem działalności gospodarczej
3. Uproszczone formy ewidencyjne (karta podatkowa, ryczałt, PKPiR)
4. Różne formy zatrudnienia pracownika. Podstawowe przepisy Kodeksu Pracy
5. Źródła finansowania przedsiębiorstw. Finansowanie z wykorzystaniem środków z dotacji
6. Zarządzanie projektami IT (metodyki brytyjskie, podejście agile, SCRUM)