

	Zagadnienie	Co trzeba umieć?		
1	Zmienne i stałe	deklaracja zmiennej, Inicjalizacja zmiennej, Słowa kluczowe, Stałe		
2	Liczby	typy liczb, konwersje		
3	Typy (wartościowe i referencyjne)	wartościowe (typy proste, enum - typ wyliczeniowy, struktury) i referencyjne (object,string,tabelle,delegacje,struktury,klassy,interfejsy,zdarzenia)		
4	Operatory arytmetyczne i logiczne	Operatory arytmetyczne, które wykonują operacje arytmetyczne przy użyciu operandów liczbowych, Operatory porównania, które porównują operandy liczbowe, Operatory logiczne logiczne, które		
5	Instrukcje warunkowe	if, else		
6	Pętle	while, do-while, for, foreach		
7	Tablice i listy	Array, List,		
8	Switch	jak napisać switch		
9	Debugowanie kodu	czym jest debugowanie i jak to robić?		
10	Klasy i obiekty	Klasy, dostępne modyfikatory dostępu dla klas, modyfikatory, obiekty		
11	Metody i parametry	Metody, Argumenty metod, Wywoływanie metod		
12	Pola i właściwości	jak uznać pól i modyfikatory dostępu		
13	Zakresy widoczności	jakie są zakresy widoczności poszczególnych zmiennych		
14	Konstruktory	do czego służą i jak używać?		
15	Przeciążania	Przeciążanie operatorów, Przeciążanie metod		
16	Dziedziczenie	do czego służy oraz użycie public, protected, private		
17	Polimorfizm	jak przysłać metody		
18	Hermetyzacja	Hermetyzacja lub inaczej mówiąc enkapsulacja polega na ukrywaniu nieistotnych informacji na temat obiektu w celu zminimalizowania efektów jego modyfikacji oraz na oddzieleniu tego co zawiera i co może zrobić obiekt od tego jak jest zbudowany i jak to robi.		
19	Klasy abstrakcyjne	klasa abstrakcyjna to taka klasa, dla której nie możemy utworzyć obiektu. Jest bardzo podobna do interfejsu z tą różnicą, że klasy mogą dziedziczyć po wielu interfejsach a tylko po jednej klasie. Klasa abstrakcyjna w odróżnieniu od interfejsu może zawierać ciało metody.		
20	Interfejsy	do czego służy, jawna implementacja		
21	Testy jednostkowe	czym jest test, przykładowe narzędzie do testów, jak napisać test?		