Prvi deo – osnove jezika:

* tipovi promenljivih
* čitanje podataka iz fajla
* čitanje sa tastature
* ispis na konzolu
* kastovanje
* ciklusi
* uslovi
* random brojevi
* rad sa String i StringBuilder tipom podataka
* strukture podataka: nizovi, List, Stack, Queue, Dictionary, Hash

Drugi deo – OOP:

* apstrakcija i enkapsulacija
* kreiranje klase sa setter/getter, sa konstruktorima, sa ToString i proizvoljnim metodama.
* nasleđivanje
* nasleđivanje: interfejs
* apstraktne klase i metode
* polimorfizam
* generic klase
* izuzeci

Treći deo – WPF-GUI:

Dizajniranje korisničkog interfejsa sa sledećim komponentama i njihovo podešavanje (properties):

* + TextBlock https://wpf-tutorial.com/basic-controls/the-textblock-control/
  + TextBox https://wpf-tutorial.com/basic-controls/the-textbox-control/
  + Button https://wpf-tutorial.com/basic-controls/the-button-control/
  + RadioButton https://wpf-tutorial.com/basic-controls/the-radiobutton-control/
  + CheckBox https://wpf-tutorial.com/basic-controls/the-checkbox-control/
  + Image https://wpf-tutorial.com/basic-controls/the-image-control/
  + ListView https://wpf-tutorial.com/listview-control/listview-data-binding-item-template/
  + MsgBox <https://wpf-tutorial.com/dialogs/the-messagebox/>
  + Rad sa Grid, StackPanel, WrapPanel, DockPanel elementima
  + <https://wpf-tutorial.com/panels/wrappanel/>
  + <https://wpf-tutorial.com/panels/stackpanel/>
  + <https://wpf-tutorial.com/panels/dockpanel/>
  + <https://wpf-tutorial.com/panels/grid/>
  + <https://wpf-tutorial.com/panels/grid-rows-and-columns/>
  + Primena stilova u xaml kodu.

Sve ono što je rađeno tokom semestra potrebno je da se zna za ispit.

Teorija OOP

1. Šta je cilj definisanja klase

2. Konstruktor(i)

3. Kakvo nasleđivanje podržava C#

4. Koje nivoe pristupa možemo definisati atributu klase

5. Koji elementi klase se ne nasleđuju

6. Predefinisanje metoda koji je već implementiran u nadklasi

7. Koje metode se ne mogu predefinisati u podklasi

8. Koje metode se moraju predefinisati u podklasi

9. Koja je ključna reč za kreiranje klase koja se ne može koristiti u procesu nasleđivanja

10. Polimorfizma

11. Apstraktna klasa

12. Koje prednosti ima korišćenje interface-a

13. Šta je izuzetak

14. Korišćenje stilova u XAML-u

15. Grid kontejneru

16. StackPanel kontejneru