1. **Základy algoritmizace a programování**
   * + postup při řešení problému
     + vlastnosti algoritmu, základní struktury
     + zápis algoritmu, programovací jazyky a rozdíly mezi nimi
     + překladače, typy překladačů
2. **Datové typy a struktury programovacího jazyka**
   * + datové typy a jejich deklarace, typy hodnotové a referenční
     + předdefinované datové typy
     + převody mezi datovými typy a jejich využití
     + deklarace proměnných
     + základní struktury programovacího jazyka
3. **Cyklus a rekurze**
   * + opakování operací v programu, typy cyklů
     + rekurze jako metoda řešení opakování a její využití
4. **Seznamy**
   * + typy seznamů
     + pole jednorozměrné a vícerozměrné, jeho využití při řešení úloh
     + indexovaný seznam
5. **Práce s textem a soubory**
   * + datový typ string a jeho využití
     + metody pro jeho zpracování
     + čtení a zápis do textového souboru
     + kódování znaků
6. **Algoritmy třídění a řazení**
   * + základní řadící algoritmy a jejich principy
     + porovnání algoritmů z hlediska složitosti
7. **Numerické algoritmy – aritmetika čísel**
   * + číselné soustavy
     + aritmetika celých a reálných čísel
     + chyby numerických metod, přetečení datových typů
     + matematické konstanty a funkce pro práci s čísly v C#
8. **Uživatelské rozhraní programu**
   * + typy uživatelského rozhraní a jejich využití
     + ovládací prvky ve WinForms a jejich vlastnosti
     + knihovny (libraries), .NET Framework
9. **Objektově orientované programování**
   * + základní pojmy - třída, instance, vlastnosti, metody, dědičnost a polymorfismus, rozhraní atd.
     + programování řízené událostmi - typy událostí a reakce na ně

1. **Grafika v jazyce C#**
   * + událost Paint, kreslení základních vektorových tvarů, kreslení podle uživatele
     + generování náhodných čísel a jejich využití v grafických příkazech