

Technical
lessons

Technischer Unterricht 3



Преподаватель

*Слайд заполнять на немецком

Портрет

Имя Фамилия

Текущая должность

Количество лет опыта

Какой у Вас опыт - ключевые кейсы

Самые яркие проекты

Дополнительная информация по вашему усмотрению

Корпоративный e-mail

Социальные сети (по желанию)

Bitte beachten Sie!



Die Kamera muss während der gesamten Unterrichtsstunde eingeschaltet sein.



Wenn Sie während des Unterrichts eine Frage haben, heben Sie bitte die Hand und warten Sie, bis der Lehrer den Gedanken zu Ende geführt hat und Sie fragt. Sie können auch eine Frage im Chat stellen oder wenn der Lehrer sagt, dass eine Fragerunde begonnen hat.



Organisatorische Fragen zur Ausbildung werden mit den Kuratoren geklärt, nicht im thematischen Unterricht.



Verhalten Sie sich respektvoll und ethisch korrekt gegenüber den anderen Kursteilnehmern.



Während des Unterrichts wird es interaktive Aufgaben geben; seien Sie bereit, das Mikrofon einzuschalten oder den Bildschirm auf Aufforderung des Lehrers zu teilen.



Praktische Arbeit



Übung 1

1. Erstellen Sie eine Klasse "Arithmetik" mit einer statischen Methode und Eigenschaft. Die Klasse sollte die statische Eigenschaft `zero` enthalten, die den Wert Null speichert, und die statische Methode `increment`, die eine Zahl annimmt und sie um eins erhöht zurückgibt.
2. Implementieren Sie die Klasse "IDGenerator" mit der statischen Methode `generateID`. Diese Methode sollte eine eindeutige Identifikationsnummer generieren und zurückgeben. Der eindeutige Identifikator sollte aus dem Präfix `ID` und einer zufälligen Zeichenfolge bestehen und bei jedem Aufruf der Methode einzigartig sein.
3. Erstellen Sie die Klasse "Mitarbeiter" mit der statischen Methode `calculateAverageSalary`. Die Methode sollte eine unbegrenzte Anzahl von Mitarbeitergehältern annehmen und das Durchschnittsgehalt zurückgeben. Zusätzlich sollte die Klasse die statische Eigenschaft `minimumWage` besitzen, die den Mindestlohn definiert.
4. Implementieren Sie die Klasse "StringUtils" mit den statischen Methoden `reverseString` und `isPalindrome`. Die Methode `reverseString` sollte einen String annehmen und ihn mithilfe von Rekursion in umgekehrter Reihenfolge zurückgeben. Die Methode `isPalindrome` sollte einen String annehmen und mithilfe von Rekursion bestimmen, ob es sich um ein Palindrom handelt.
5. Erstellen Sie die Klasse "DateUtils" mit der statischen Methode `getFormattedDate`. Die Methode sollte das aktuelle Datum im Format "Tag-Monat-Jahr" zurückgeben und die statische Eigenschaft `dateFormat` besitzen, die das Datumsformat definiert.



Praktische Arbeit



Übung 2

1. Erstellen Sie eine Funktion, die die Funktionalität eines Dropdown-Menüs implementiert. Beim Klicken auf ein Listenelement sollte ein Untermenü mit zusätzlichen Punkten angezeigt werden, und bei erneutem Klicken sollte das Untermenü ausgeblendet werden.
2. Implementieren Sie eine Funktion, die eine Tabelle basierend auf einem zweidimensionalen Datenarray erstellt. Die Tabelle sollte die Sortierung nach Spalten unterstützen, wenn auf den Spaltenkopf geklickt wird.
3. Erstellen Sie eine Funktion, die die Funktionalität des Lazy Loadings von Bildern implementiert. Bilder sollten nur geladen werden, wenn der Benutzer die Seite bis zu ihrer Position scrollt.
4. Implementieren Sie eine Funktion, die ein modales Fenster mit einem Feedback-Formular erstellt. Beim Klicken auf die Schaltfläche "Kontaktieren Sie uns" sollte ein modales Fenster mit einem Formular erscheinen, und beim Absenden des Formulars sollten die Daten in der Konsole ausgegeben werden.
5. Erstellen Sie eine Funktion, die die Paginierung einer Liste von Elementen implementiert. Auf der Seite sollte eine begrenzte Anzahl von Elementen angezeigt werden, und zur Navigation sollten die Schaltflächen "Weiter" und "Zurück" verwendet werden.



Haben Sie Fragen?



Schlusswort

