

Изучение Dart

№ урока 1 - месяц 2.

Тема: Начало ООП

Средства обучения: Компьютер с установленной Visual Studio Code, Android Studio, Flutter SDK, JDK.

Обзор, цель и назначение урока:

Познакомить студентов с понятием ООП

Показать и рассказать в чем разница между ООП и функциональным

Научить студентов создавать классы

Обучить работать с видами конструкторов:

- Обычными
- Именованными
- Сокращенными
- Конструкторы и инициализаторами

Показать для чего используется ключевое слово this

Ознакомить с цепочкой конструкторов

Изучив материал данного занятия, учащийся сможет:

- Понимать: базовую концепцию ООП, плюсы ООП над Функциональным программированием
- Научиться работать и создавать свои классы
- Работать с методами и полями классов
- Разобраться для чего нужны:

- a. Обычные конструкторы
- b. Именованные конструкторы
- c. Сокращенные конструкторы
- d. Ключевое слово `this`
- e. Цепочка конструкторов

Содержание урока:

- Что такое ООП в целом?
- В чем разница между ООП и Функциональным программированием
- Конструкторы и их виды
- Ключевое слово `this`
- Цепочка конструкторов

Самостоятельная деятельность учащегося(ДЗ):

Задание 1

Создать объект человека, с параметрами: Name, Second name, Age City, Secondary Education(boolean), Hobby.

Реализовать проверку возраста, если он < 0 вывести в консоль сообщение об ошибке. Если возраст < 8 то он еще ребенок. Если ему меньше 18 то у него нет среднего образования

Создать несколько объектов и реализовать метод `printInfo()`

```
Run | Debug
10 void main(List<String> args) {
11     People vazgen = People(
12         age: 19,
13         city: "Ташкент",
14         name: "Вазген",
15         secondName: "Арутюнян",
16     );
17
18     vazgen.printInfo();
19 }
```

ТЕРМИНАЛ ПРОБЛЕМЫ ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ КОНСОЛЬ ОТЛАДКИ

Connecting to VM Service at http://127.0.0.1:52587/6t1aSYTSxzQ=/

=====

Пользователь: Вазген Арутюнян
Возраст: 19
Текущей город: Ташкент
Увлечение: Отсутствуют
Среднее образование: Есть

=====

Задание 2

Придумать свой класс на любую тематику, реализовать там 5 полей класса, 3 метода. Создать 2 объекта данного класса