

Programování

Úvod do programování

Představení

- ▶ Bc. David Sládeček
- ▶ sladeczek@hradebni.cz
- ▶ QA Engineer v CleverFarm a.s.
 - ▶ <https://www.cleverfarm.cz/>
- ▶ H1 4. patro, H2 naproti LV4
- ▶ Konzultační hodiny - dle předchozí domluvy



Studijní materiály

- ▶ Učebnice programování I., Ing. Dana Vodičková
- ▶ Pracovní sešit učebnice programování I., Ing. Dana Vodičková
- ▶ Prezentace

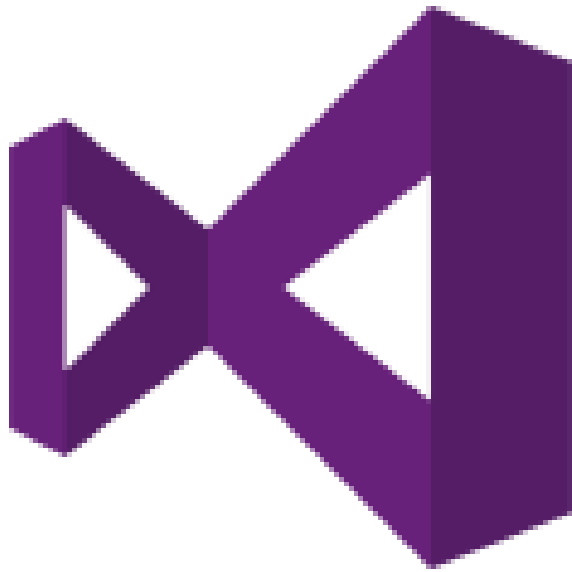
- ▶ Online zdroje na procvičení
 - ▶ SoloLearn.com
 - ▶ Microsoft dokumentace

Struktura výuky

- ▶ Teoretické hodiny
 - ▶ Teorie k programování a jazyka C# .NET
 - ▶ Návrh aplikací a analýza problému
 - ▶ Tvorba vývojových diagramů
- ▶ Praktické u počítače
 - ▶ Tvorba uživatelského rozhraní
 - ▶ Implementace aplikace

Prostředí

Visual Studio



Git



Tematické celky

- ▶ Teorie algoritmizace a obecná algoritmizace
- ▶ Vizuální návrh aplikace a základní vizuální prvky
- ▶ Proměnné, datové typy a operátory
- ▶ Základní programovací konstrukce
- ▶ Základy OOP
- ▶ Programování grafiky
- ▶ Testování aplikací

Požadavky na klasifikaci za každé pololetí

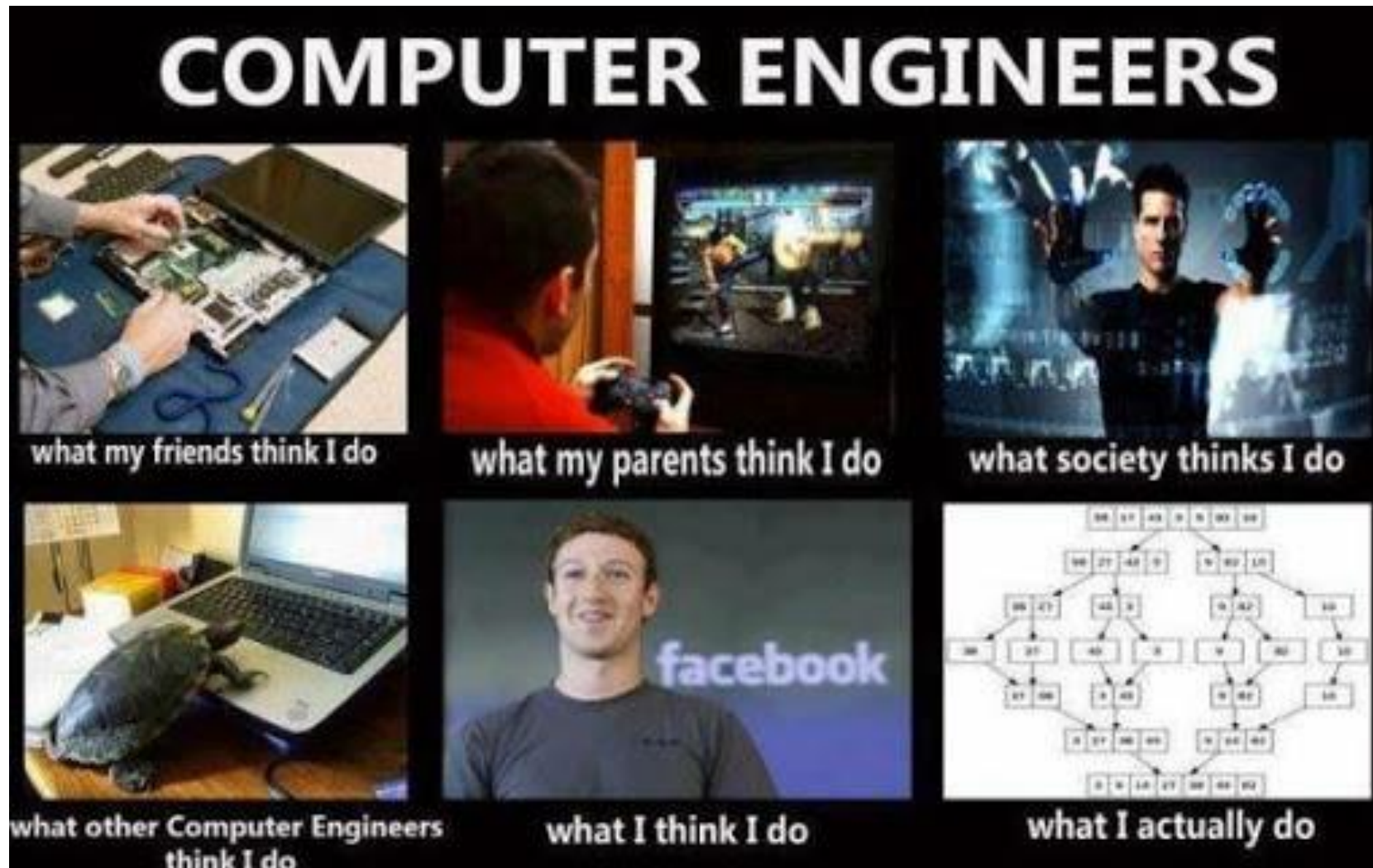
- ▶ Napsání a odevzdání 50% testů různých vah
 - ▶ Tzn. Polovinu všech testů z vahou A, polovinu testů z vahou B, ...
 - ▶ Odevzdaný a ohodnocený seminární projekt
 - ▶ Odevzdané všechny zadané domácí úkoly
 - ▶ Aktivní přístup v hodinách
-
- ▶ Za aktivity nad rámec výuky lze po předchozí domluvě získat bonusové známky
 - ▶ Absence nepřekračuje hodnotu uvedenou ve školním řádu

Předpoklady dobrého programátora

- ▶ Chut' objevovat a učit se
- ▶ Analytické myšlení
- ▶ Logické uvažování
- ▶ Znalost matematiky
- ▶ Schopnost algoritmizace
- ▶ Vytrvalost a píle



Programování v kostce



Kahoot!



- ▶ Nástroj pro tvorbu kvízů
- ▶ Zařízení s připojením k internetu
- ▶ Možnost získat bonusové známky