Build Android App Using Java

المحاور 50 ساعة

* 1-تنصيب وشرح بيئة العمل
* 2- مقدمة عن java
* 3- شرح مبدأ ال OOP
* 4-شرح الادوات ضمن بيئة العمل
* 5- انشاء تطبيقات مبسطة لكل الادوات
* 6- التعامل مع قواعد البيانات المحلية sqlite
* 7- التعامل مع قواعد البيانات على السيرفر mysql بالاضافة لjson data
* 8- انشاء تطبيق ضخم ومتكامل يشمل كل الافكار السابقة
* 9-اضافة اعلانات غوغل ادموب وتعلم كيفية جني الارباح من التطبيقات
* 10- رفع التطبيق على المتجر

Create Flutter APP 50 hour

* 1-تنصيب وشرح بيئة العمل
* 2- مقدمة عن Dart
* 3- شرح طريقة اضافة ال packages والتعامل معها
* 4-شرح الادوات ضمن بيئة العمل
* 5- انشاء تطبيقات مبسطة لكل الادوات
* 6- التعامل مع قواعد البيانات المحلية sqflite
* 7- التعامل مع قواعد البيانات على السيرفر mysql بالاضافة لjson data
* 8- انشاء تطبيق ضخم ومتكامل يشمل كل الافكار السابقة
* 9-اضافة اعلانات غوغل ادموب وتعلم كيفية جني الارباح من التطبيقات
* 10- رفع التطبيق على المتجر

Full-Stack Developer 50 hour

* 1-تنصيب وشرح بيئة العمل
* 2- بدء تعلم اللغات المستخدمة تباعا مثل html-css-js-bootstrap-ajax-php
* 3- شرح مبدأ قواعد البيانات وكيفية التعامل معها
* 4-البدء بتحليل النظام لانشاء موقع متكامل
* 5- البدء بإنشاء الموقع من الصفر باستخدام كافة التقنيات المذكورة بالاضافة لمجموعة من المكاتب التي سيتم احتياجها
* 6- رفع الموقع على سيرفر (استضافة) وشراء ال دومين
* 7-اضافة اعلانات ادسنس للربح من الموقع
* 8- شرح مبدأ ال MVC باستخدام Laravel
* 9-انشاء تطبيق متكامل ياستخدام ال لارافل
* 10- تعلم مفهوم ال react.js وكيفية الاستفادة منها في التصميم

Game Development 40 hour

* 1-تنصيب وشرح بيئة العمل unity3d
* 2- مقدمة عن ال c# وتعلم التعليمات المهمة في مجال برمجة الالعاب
* 3- تعمل انشاء المراحل – الشخصيات – العوائق
* 4-اضافة العناصر الفيزيائية مثل الجاذبية – الاضاءة – الاصوات – عمليات الاصطدام و الاختراق
* 5- البدء بإنشاء لعبة متكاملة متعددة المراحل مع الية قفل المراحل بحيث لايتم الانتقال للمرحلة التالية لحين اجتياز المرحلة الحالية
* 6- اضافة اعلانات ادموب للربح من التطبيق
* 7-اضافة قواعد البيانات لحفظ نتائج اللاعبين ضمن التطبيق
* 8- تعلم كيفية استيراد الشخصيات والادوات من المتجر
* 9-التعمل مع شاشات اللمس في الهواتف وتحريك الشخصيات وفقا لاماكن لمس الشاشات
* 10-بناء اللعبة وتهيئتها للعمل على مختلف المنصات مثل الحواسيب والهواتف والplaystation و xbox

Python For Beginer 30 hour

* 1-تنصيب وشرح بيئة العمل anaconda
* 2-تعلم استخدام ال jupyter & spider
* 3- تعلم طريقة كتابة النصوص البرمجية
* 4- المتغيرات وانواعها و البنى الشرطية
* 5- البنى التكرارية
* 6- اللوائح والمجموعات والقواميس
* 7-التوابع والاصناف
* 8-انشاء الواجهات الرسومية
* 9-التعامل مع قواعد البيانات
* 10- التعامل مع مكاتب الذكاء الاصطناعي ومعالجة الصور

C++ For Beginer

1. تنصيب بيئة العمل visual studio وشرح كافة الاقسام
2. تعلم طريقة كتابة الاوامر البرمجية
3. تعلم البنى الشرطية if/else – switch
4. تعلم البنى التكرارية for-while-do while
5. تعلم المصفوفات البرمحية وطريقة استخدامها
6. تعلم كيفية انشاء الدوال واستدعائها
7. التعامل مع المؤشرات
8. التعامل مع السلاسل المحرفية
9. البدء بمفهوم البرمجة غرضية التوجه OOP
10. تعلم معنى الاصناف وكيفية كتابتها والفائدة منها
11. شرح مفهوم الوراثة واهميته

C# For Beginer

1. تنصيب بيئة العمل visual studio وشرح كافة الاقسام
2. تعلم طريقة كتابة الاوامر البرمجية
3. تعلم البنى الشرطية if/else – switch
4. تعلم البنى التكرارية for-while-do while
5. تعلم المصفوفات البرمحية وطريقة استخدامها
6. تعلم كيفية انشاء الدوال واستدعائها
7. التعامل مع المؤشرات
8. التعامل مع السلاسل المحرفية
9. البدء بمفهوم البرمجة غرضية التوجه OOP
10. تعلم معنى الاصناف وكيفية كتابتها والفائدة منها
11. شرح مفهوم الوراثة واهميته
12. البدء باستخدام واجهات المستخدم
13. تعلم كافة الادوات التي تقدمها بيئة العمل لانشاء واجهات مميزة
14. بدء انشاء تطبيقات مصغرة لكافة الادوات
15. تعلم مفهوم قواعد البيانات وكيفية استخدامها ضمن التطبيق
16. انشاء تطبيق مخصص للتعامل مع قواعد البيانات واستخدام العمليات الاساسية ضمنه