



# **Programovanie v jazyku C#**

prednáška 0  
Ing. Ján Magyar, PhD.  
ak. rok. 2024/2025 ZS

# Vyučujúci

prednášajúci:

Ing. Ján Magyar, PhD.

cvičiacy:

Ing. Ľubomír Urblík

Bc. Jakub Sud'a

# Organizácia predmetu

prednášky 2 hodiny/týždeň (13 prednášok)

povinné cvičenia 2 hodiny/týždeň (12 cvičení) - max. 3 neúčasti

13 týždňový semester (posledný zápočtový)

# Štruktúra predmetu

1. základy a princípy OOP (5 prednášok)
2. programovanie v C# (3 prednášky)
3. návrhové vzory (3 prednášky)
4. viacvláknové programy a synchronizácia (1 prednáška)

# Zápočet

3 zadania

1. zadanie - 10 bodov (do 5. týždňa)
2. zadanie - 10 bodov (do 9. týždňa)
3. zadanie - 10 bodov (do 13. týždňa)

10 bodov môžete získať počas semestra za:

- vypracovanie doplňujúcich úloh
- päťminútovky

maximálne 40 bodov, minimálne 21

# Skúška

praktická časť

jednoduchá úloha na programovanie - návrhové vzory

30 bodov (minimálne 15)

teoretická časť

aplikácia teoretických poznatkov pri navrhovaní a riešení úlohy

30 bodov (minimálne 15)

# Hodnotenie predmetu

minimálne 21 bodový zápočet, minimálne 31 bodov zo skúšky

na skúške je potrebné získať polovičný počet bodov z oboch častí  
stačí zopakovať iba tú časť, ktorou ste neprešli

maximálne tri termíny

# Inšpirácia, spolupráca a plagiátorstvo

pri riešení zadaní sa môžete inšpirovať riešeniami na internete,  
musíte im ale rozumieť

pri vypracovaní zadaní môžete spolupracovať - nie kopírovať

odhalené kopírovanie kódu znamená automatické hodnotenie 0  
bodov **z predmetu**



# Ako zvládnuť predmet?

čo najviac programovať

ísť nad rámec očakávaní

pýtať sa, ak niečo nie je jasné

hľadať, čítať a pochopiť cudzí kód

# Použitá a odporúčaná literatúra

- Christian Nagel: *Professional C# and .NET - 2021 Edition*
- Mark J. Price: *C# 8.0 and .NET Core 3.0*
- Jon Skeet: *C# in Depth* (4th Edition)
  
- Bertrand Meyer: *Object-Oriented Software Construction* (2nd Edition)
- Erich Gamma et al.: *Design Patterns*
- Aroraa and Chilberto: *Hands-On Design Patterns with C# and .NET Core* (najmä pre skúšku)