



Inleiding en Leeswijzer

FHICT

Dit document is een inleiding in programmeren met objecten, specifiek toegepast in C#. Je hebt van te voren al enige basiskennis over programmeren nodig, met name is het handig als je weet wat een variabele is, hoe je in C# een variabele aanmaakt, je

Er zijn hoofdstukken waarin specifieke *concepten* worden uitgelegd. Daarbij staan *challenges* die op dat hoofdstuk van toepassing zijn.

Na deze inleiding een hoofdstukken met 'ProgrammeerConcepten' met hierbij behorende *challenges* (opdrachten) en tot slot een *part* met een collectie Challenges die naar eigen inzicht te gebruiken zijn bij de verschillende hoofdstukken.

Tot slot de 'Bijlagen' met daarin onder andere 'Algemene software engineering info' zoals over bijvoorbeeld installatie van ontwikkelomgeving, het zippen van gemaakte software en handige short-cut-keys.

Losse hoofdstukken en andere versies van dit document kun je vinden op <https://stasemsoft.github.io/softwarelessons/>.

Deze documenten zijn gecreëerd met behulp van *Pillar-markup*, zie <https://github.com/pillar-markup/pillar-documentation> voor meer info. Dit maakt het mogelijk de hoofdstukken in verschillende cursussen te gebruiken (door de hoofdstukken te `incLuden` die we in een bepaalde cursus nodig hebben).

Eerste doel is het verzamelen van de lesmaterialen die we bij FHICT hebben voor een *introdUctie in object oriented programming*, in eerste instantie gericht op programmeren in C#. Het materiaal is zeker ook bedoeld om te delen, en bevat daarom een *Creative Commons*-licentie. Als er vragen zijn horen we dat graag! (email naar C.Crombach@Fontys.nl)