

## 6 SAVAIČIŲ MOKYMAI

## KAUNAS CODING SCHOOL

- 1. Esame viena pirmųjų programavimo mokyklų Lietuvoje ir turime jau daugiau nei 500 absolventų;
- 2. Turime padalinius Vilniuje, Kaune, Klaipėdoje, Rygoje;
- 3. Po mokymų padedame susirasti praktiką;
- 4. Suteikiame galimybę bet kada (metų laikotarpiu) grįžti kartoti kurso nemokamai;

## KAUNAS CODING SCHOOL

- 5. Suteikiame intensyvų ir koncentruotą kursą, supažindinantį su programuotojo karjeros galimybėmis;
- 6. Mokomės grupėse, suskirstytose pagal žinių lygį: atskiriame pradedančiuosius ir šiek tiek pažengusius;
- 7. Visas paskaitas įrašome, todėl mokymų turinys yra visuomet pasiekiamas;
- 8. Organizuojame susitikimus su įdomiais kviestiniais svečiais IT rinkos ekspertais

## KAUNAS CODING SCHOOL

- 9. Suteikiame galimybę naudotis mokyklos erdve ne mokymų metu;
- 10. Išduodame Švietimo ir mokslo registro patvirtiną sertifikatą;
- 11. Skatiname studentų bendravimą ir rūpinamės jais ir po mokymų turime Alumni bendruomenę, kurią nuolat kviečiame į nemokamus seminarus bei mokymus.
- 12 . Džiaugiamės kūrybiška bei neformali aplinka, skatinančia studentus jaustis puikiai bei tobulėti!

#### leva



oIšsilavinimas: KTU informacinių technologijų bakalauras

oDarbo patirtis: Tinklalapių kūrimas, C++ ir C#

programavimas

oPomėgiai: programavimas, mokymasis, projektų projektavimas

oE-mail: <a href="mailto:ieva@kaunascoding.com">ieva@kaunascoding.com</a>



## DĖSTOMI DALYKAI



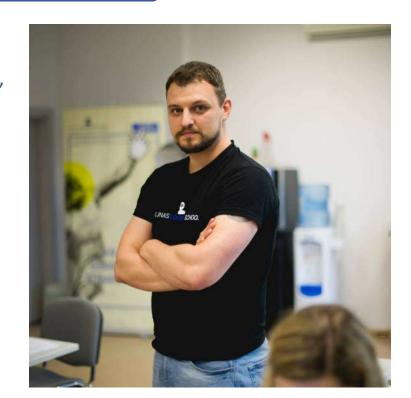
```
    C#
    o Programavimo pagrindai
        Kalbos sintaksė
        Kintamieji
        Patikrinimo sąlygos
        Ciklai
        Funkcijos
        Sąrašai, masyvai
        ...
        o Objektinis programavimas
```

o Grafinė sąsaja

## Martynas



- o Išsilavinimas: KTU taikomoji matematika
- Darbo patirtis: C#, <u>loginvsi.com</u>, Unity3D mobile games,
   Sertifikuotas Agile SCRUM Master
- o Pomėgiai: galvosūkiai, RPG, PC gaming, arduino
- o E-mail: martynas@kaunascoding.lt



## DĖSTOMI DALYKAI



- o C#
  - o Programavimo pagrindai
  - Kalbos sintaksė
  - Objektinis programavimas
  - o Algoritmavimas

## Tautvydas



- Išsilavinimas: Stockholm School of Economics in Riga. Ekonomikos ir verslo administravimo bakalauras
- Darbo patirtis: 8 m. web programavimas, projektų valdymas Sertifikuotas Agile projektų vadovas - PMI-ACP getshopin.com.ng, swifttravel.com, stream4s.com
- o Pomėgiai: filmai, serialai, knygos, maisto gaminimas, bėgiojimas
- o Email: tautvydas@kaunascoding.lt



### DĖSTOMI DALYKAI



- o HTML
  - Švarus HTML kodas, puslapio struktūra, SEO
- o CSS
  - Responsyvus, modulinis elementų dizainas (Sass, BEM, Atomic)
- JavasScript
  - Funkcijos, objektai, interakcija (Vanilla JS, ES6)
  - Bibliotekos (jQuery) & Framework'ai (AngularJS, React, NodeJS)
- o PHP
  - Intro / pagrindinės funkcijos
- Individualus / grupinis projektas

## KO MOKYSIMĖS?



- Kurso metu mokysimės pažinti populiariausias ir paklausiausias programavimo kalbas;
- Išmoksime jas atskirti, pajausti ir įvertinti praktikoje; susidarysime supratimą apie tai, su kokiomis kalbomis dirba, pvz. bankai, draudimo bendrovės, žaidimų, robotų, mobilių aplikacijų kūrėjai ir t.t.;
- Kiekvienai kalbai pažinti skirsime savaitę;
- Mokysimės horizontaliai (apie kalbas), ne į gylį, todėl po mokymų galėsite rašyti trumpą, nesudėtingą kodą;
- Šis kursas suteiks bendrą išsilavinimą programavimo pasaulyje, dabartinėje IT darbo rinkoje.

## KAIP MOKYSIMĖS?

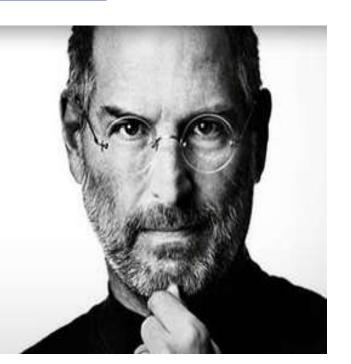


- Mokymosi metodika, kuria remiamės, yra universitetinio kurso miniatiūra;
- Eiliškumas, seka atitinka akademinio mokymosi standartus: pradedame nuo Java ir SQL, toliau tęsiame C#, pabaigiame HTML, CSS, JavaScript projektu;
- Prie projektų dirbame grupelėse.
- o Po kurso rekomenduojame gautas žinias įtvirtinti atliekant savarankišką darbą su mokyklos lektorių pagalba.



# Everybody in this country should learn to program a computer... because it teaches you how to think

Steve Jobs, co-founder and CEO of Apple Inc. (1955 - 2011)



## SUSIPAŽINKIME:)



```
public void whoAreYou(Iterator<Student> students){
        while(students.hasNext()){
                 Student student = students.next();
                 System.out.println(student.getName());
        System.out.println(student.getWhyYouChoosePrograming());
        System.out.println(student.getWhatExpectingFromCourse());
```



```
#include (5fdio.h)
                                                                                      NICE TRY.
int main(void)
   int count;
   for (count = 1; count <= 500; count++)
printf ("I will not throw paper dirplanes in class,"
   return 0;
```

## KAS ČIA ?



```
<?php echo 'Hello World'; ?>
int main()
 std::cout << "Hello World!";
public static void main(String[] args) {
     System.out.println("Hello, World");
<script>
       alert("Hello World!");
 </script>
puts 'Hello world'
program Hello;
begin
 writeln ('Hello, world.')
end.
```

```
7. static void Main(string[] args) {
    Console.WriteLine("Hello World!");
}
```

## KODO EILUTĖS C++, PHP, JAVA?



```
class Namukas {
    Namukas() {
       System.out.println("Sukuriam namuka...");
    void info() {
       System.out.println("Namo aukštis 50 metry");
public class MainClass {
    public static void main(String[] args) {
       Namukas namukas = new Namukas();
       namukas.info();
                                                        Ats:
                                                         Sukuriam namuką...
                                                         Namo aukštis - 50 metrų
```

## SĄVOKOS



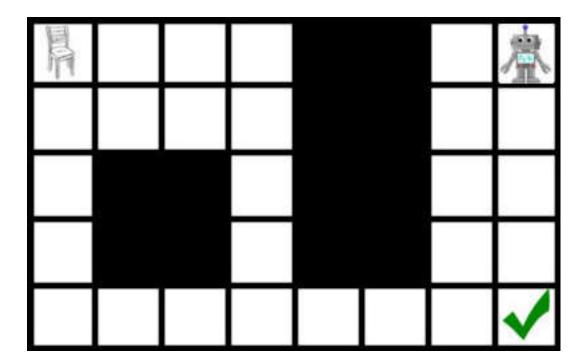
- Programavimas procesas, kurio metu rašomas, testuojamas, taisomas programinis kodas.
- Programinis kodas taisyklių, nurodančių ką turi daryti kompiuteris, rinkinys, parašytas kokia nors programavimo kalba. Dažnai – išeities kodas (source code).
- 。 **Programavimo kalba** dirbtinė kalba, sukurta (palengvinti) žmogaus ir kompiuterio bendravimui.
- 。 Algoritmas veiksmų seka, kurią reikia atlikti norint pasiekti rezultatą.
- kalbos dalis skirta atlikti tam tikrų veiksmų pakartojimus.

## **ROBOTAS**



#### Robotas moka:

Padaryti N žingsnių. Pasukti į kairę/dešinę. Pakelti/padėti kėdę.



## PROGRAMAVIMO KALBŲ TIPAI



- o Kompiliuojama kalba
- o Interpretuojama kalba
- Aukšto lygio
- o Žemo lygio

## PROGRAMAVIMO KALBŲ TIPAI



A Meditation on Biological Modeling The Evolution Of Computer Programming Languages 40 54 60 64 00 00 00 06 00 72 68 00 00 00 61 00 FO OA Clas Sattife & posting as a set of participation of the set of the 00 41 F7 00 B0 00 00 00 C0 EA 22 01 00 00 00 00 00 00 Rinclade Otting to 00 00 00 FF 51 03 06 8A 1B Assembler Fortran Java Ruby C++

## 10 PATARIMŲ PRADEDANT





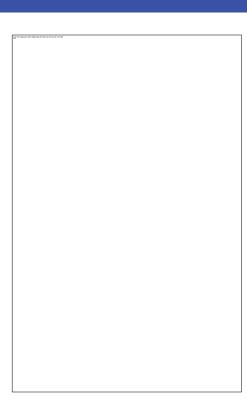
## PIRMASIS PROJEKTAS: ĮSIVAIZDUOJAMA





## PIRMASIS PROJEKTAS: REALYBĖ





## NEŽINOMI KODO FRAMEWORK'AI





## IEŠKOM KLAIDŲ





## GAUNAM SKAMBUTĮ





## **BANDOM PAMIRŠTI**

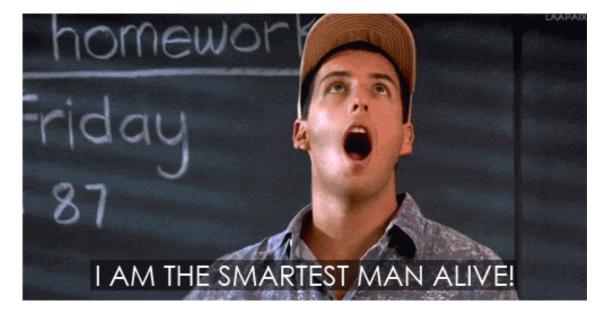




## TIP NO1: RASTI MENTORIŲ



- oGoogle it 1st
- oJei užklimpom daugiau nei kelioms dienoms
- Prašom pagalbos



#### TIP NO2: SKIRTI PROJEKTUI DAUG LAIKO



- ONebūkim studentais. Pradedam iškart
- Pasiliekam daug laiko netikėtumams

## TIP NO3: GYVENTI NEŽINIOJE

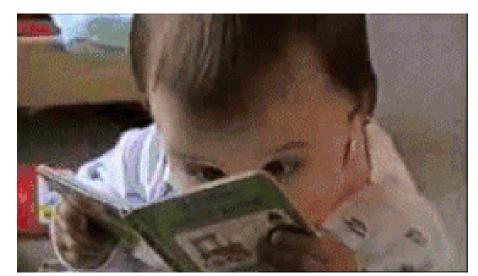


- Optimistinis vs Pesimistinis vs Realistinis planas
- Pasiruošiam pakeitimams
- Pasiruošiam klaidoms
- Pasiruošiam papildomoms užduotims

## TIP NO4: SKAITYTI DOKUMENTACIJĄ



 Nebūtinai žinoti kaip viskas veikia, bet žinoti, kad tai yra jau padaryta -būtina



## TIP NO5: PRAKTIKUOTIS



oJei manot, kad pažįstat <div></div>, pakartokit tai dar 10 kart

## TIP NO6: KONCENTRUOTIS Į VERTĘ



oIt is bad if a good developer does know the language, or the framework

olt is worse if a good developer writes messy and in-comprehensive code

olt is catastrophic if a good developer over-engineers things and never delivers

## TIP NO7: VERTINKIT KOKYBĘ



- Niekada neaukokit kokybės
- OJei skubat, pasižymėkit ir sutaisykit tai vėliau

## TIP NO8: INVESTUOKIT LAIKĄ Į ĮRANKIUS



- o"Tai kaip ir veikia"
- o5min/h -> 1 hour/day -> 20 hours/month -> 30 days/year ===> visas mėnuo!!

## TIP NO9: ŽINOKIT DARBŲ EIGĄ



Nepatinkančias užduotis automatizuokit

#### MASTER DEVELOPER'IS







## **KLAUSIMAI?**