

# SZKOLENIE WPROWADZENIE DO JĘZYKA C# I PŁATFORMY .NET

KOD: CS

# Profil uczestnika

## Uczestnik:

- zna typowe konstrukcje językowe – metody, pętle, funkcje, deklaracje, operatory, tablice;
- posiada podstawową wiedzę w zakresie programowania obiektowego;
- chce szybko i efektywnie zapoznać się z możliwościami platformy .NET oraz języka C#;
- chce poznać efektywne sposoby wykorzystania silnika bazy danych oraz pogłębić swoją wiedzę w zakresie optymalizacji szybkości zapytań przy wykorzystaniu SQL Server.

# Korzyści ze szkolenia

1. **Duża intensywność szkolenia** – w krótkim czasie uczestnik zapoznaje się ze składnią języka C# poprzez praktyczne ćwiczenia MS Visual Studio. Umożliwia programistom języków innych języków na bardzo szybką przesiadkę na platformę .NET.
2. **Aplikacje tworzone są w wiodącej platformie i w najnowszych narzędziach.**
3. **Programista zostaje zapoznany z alternatywnymi mechanizmami realizacji typowych zagadnień** – poznaje ich mocne i słabe strony.
4. **Uczestnik pracuje efektywniej** - programista nabywa lub rozwija umiejętności korzystania ze środowiska MS Visual Studio 2008 oraz optymalizacji konfiguracji środowiska pod kątem pracy w zespole.

# Parametry szkolenia

CZAS TRWANIA: 3 dni - 24 godziny.

FORMA ZAJĘĆ: Ćwiczenia - 60%, wykład – 40%.

WIELKOŚĆ GRUPY: do 10 osób.

# Szczegółowy program

Moduły szkoleniowe	Nabyte wiedza i umiejętności, poruszane zagadnienia
<b>Wprowadzenie do platformy .NET</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Przegląd architektury .NET</li><li>• Przegląd środowiska programistycznego MS Visual Studio .NET 2008</li></ul>
<b>Język C#</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Struktura aplikacji</li><li>• Deklarowanie stałych i zmiennych</li><li>• Typy wbudowane i własne</li><li>• Konwersja typów</li><li>• Operatory logiczne</li><li>• Deklarowanie tablic, inicjalizacja danymi</li><li>• Używanie wyjątków</li><li>• Obsługa parametrów konsoli</li></ul>
<b>Programowanie obiektowe</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Definiowanie klas</li><li>• Deklarowanie obiektów</li><li>• Dziedziczenie klas</li><li>• Klasy sealed</li><li>• Klasy wewnętrzne</li><li>• Metody</li><li>• Przestrzenie nazw</li><li>• Konstruktory i destruktory</li><li>• Tworzenie i niszczenie obiektów</li><li>• Interfejsy</li><li>• Kwalifikowanie dostępu</li><li>• Enkapsulacja danych</li><li>• Budowa złożonej aplikacji</li><li>• Posługiwanie się modułami</li></ul>

## Programowanie WinForms

- Referencje gotowych dll
- Testowanie aplikacji
- Właściwości formularzy
- Najpopularniejsze okienka dialogowe
- FileOpen
- Print
- MessageBox
- Color
- Organizowanie interfejsu aplikacji
- Kontrolki
- Drzewko
- Lista
- Grid
- UserControl
- Menu aplikacji
- Paski statusu
- Paski narzędziowe
- Tworzenie i wywoływanie własnych formularzy
- Obsługa błędów danych wprowadzanych przez użytkowników
- Sygnalizacja dźwiękowa
- Programowanie zdarzeń
- Delegacje