

## SZKOLENIE ŚREDNIO ZAAWANSOWANE

---

# Modelowanie i programowanie obiektowe w języku C#

NET/OOP

Czas trwania: 3 dni (24h)

Modelowanie obiektowe to podstawa programowania obiektowego, niezależnie od języka programowania

### Cele szkolenia

---

- Poznanie podstawowych praw rządzących w świecie modeli obiektowych
- Poznanie jak przenosić modele do kodu oraz jakie narzędzia dostarcza C# jako obiektowy język programowania
- Zobaczenie w praktyce podstawowe zasady dobrego programowania
- Zapoznanie się z wzorcami projektowymi, jako przykładem rozwiązywania konkretnych problemów przy pomocy obiektowego podejścia do programowania

### Zalety

---

- Szkolenie jest prowadzone w formie warsztatowej, czyli nacisk kładziony jest przede wszystkim na praktykę oraz samodzielne wykonywanie poszczególnych zadań, by przyswoić maksymalną ilość wiedzy
- Praktyka przed teorią - wszystkie szkolenia technologiczne prowadzone są w formie warsztatowej. Konieczna teoria jest wyjaśniana na przykładzie praktycznych zadań
- Konkretnie umiejętności - w ramach każdego szkolenia rozwijamy praktyczne umiejętności związane z daną technologią i tematyką
- Nauka z praktykami - wszyscy trenerzy na co dzień pracują w projektach, gwarantuje to dostęp do eksperckiej wiedzy i praktycznego know-how

### Dla kogo?

---

- Szkolenie zaprojektowane jest dla osób pragnących wejść w świat programowania obiektowego

### Wymagania

---

- Podstawowa wiedza z zakresu programowania oraz języka C#

### Program

---

1. Wprowadzenie do modelowania obiektowego



2. Wprowadzenie do programowania obiektowego
  - a. Co to jest programowanie obiektowe?
  - b. Krótkie porównanie programowania obiektowego z programowaniem funkcyjnym
  - c. Klasa i struktura
  - d. Interfejs
  - e. Klasa abstrakcyjna
  - f. Typ wyliczeniowy
3. Przenoszenie modeli obiektowych do kodu
  - a. Hermetyzacja
  - b. Polimorfizm
  - c. Dziedziczenie
  - d. Kompozycja
4. Dobre praktyki programowania
  - a. DRY
  - b. KISS
  - c. YAGNI
  - d. SOLID
5. Wprowadzenie do wzorców projektowych
  - a. Trochę teorii
  - b. Singleton
  - c. Factory method
  - d. Builder
  - e. Strategy

