

-
- 1. HTML, CSS - základy**
 - struktura webové stránky
 - formátování textu, vkládání obrázků
 - definice barvy, rámování objektů, odkazy
 - 2. HTML, CSS - kaskádové styley**
 - zápis stylu
 - řádkový, hlavičkový a externí styl
 - třídy, pseudotřídy, identifikátory
 - 3. HTML, CSS - pokročilé formátování**
 - seznamy a výčty
 - tabulky, využití tabulek
 - formulář, formulářové prvky
 - 4. HTML, CSS - pozicování**
 - tabulkový layout
 - pozicování pomocí CSS
 - responzivní web
 - 5. PHP 1**
 - PHP script
 - include, vkládání menu
 - zpracování dat z formuláře
 - 6. PHP 2**
 - podmínka, větvení
 - cyklus
 - 7. JavaScript – formuláře**
 - zápis JavaScriptu, vstup a výstup
 - proměnné a datové typy, události
 - 8. Webová prezentace**
 - prostředky pro tvorbu webové prezentace – HTML, CSS, PHP
 - popis a doplnění hotové webové prezentace
 - 9. Tvorba aplikace**
 - programovací jazyky
 - postup tvorby, algoritmizace
 - 10. C# - konzolová aplikace**
 - vytvoření a úprava konzolové aplikace
 - 11. C# - základy**
 - rozhraní vývojového prostředí
 - ovládací prvky, události

- 12. C# - přiřazovací příkaz**
 - příklady užití přiřazovacího příkazu
- 13. C# - typy a proměnné**
 - proměnná a typ
 - členská proměnná
- 14. C# - číselné proměnné,**
 - celá a desetinná čísla
 - náhodná čísla
- 15. C# - grafika**
 - událost Paint
 - kreslící plocha, panel
- 16. C# - podmínka**
 - řídicí konstrukce if, if-else
 - řídicí konstrukce switch
- 17. C# - cyklus s určitým počtem opakování**
 - řídicí konstrukce for
 - řídicí konstrukce cyklus foreach
- 18. C# - cyklus řízený podmínkou**
 - řídicí konstrukce while
 - řídicí konstrukce do - while
- 19. C# - animace, myš a klávesnice**
 - pohyb, časovač
 - základy práce s myší a klávesnicí
- 20. C# - pole**
 - pole jako strukturovaný typ
 - použití cyklu foreach
- 21. C# - seznamy**
 - seznam a rozbalovací seznam
- 22. C# - soubory - zápis**
 - práce se soubory – zápis
 - přidání do souboru
- 23. C# - soubory - čtení**
 - práce se soubory – čtení
 - problematika kódování
- 24. C# - objekty**
 - tvorba vlastní třídy a použití objektů
 - tvorba vlastních metod

25. C# - modularizace programu

- parametr obslužných metod sender
- předávání hodnot mezi formuláři

Zpracovala: Ing.Dana Almášiová

Schválil: