

1. Tvorba aplikace

- programovací jazyky
- životní cyklus programu
- algoritmizace

2. Řídicí a datové struktury

- proměnná, datový typ
- podmínka, cyklus
- pole, seznam

3. Webová prezentace

- prostředky pro tvorbu webové prezentace – HTML, CSS, PHP
- popis a doplnění hotové webové prezentace

4. JavaScript

- zápis JavaScriptu, vstup a výstup
- proměnné a datové typy
- události

5. PHP 1

- PHP script
- include, vkládání menu
- formulář, formulářové prvky
- zpracování dat z formuláře

6. PHP 2

- podmínka
- větvení
- cyklus

7. C# - realizace jednoduché hry

- desková hra
- hra založená na trefování objektů
- popis a doplnění hry

8. C# - konzolová aplikace

- vytvoření a úprava konzolové aplikace
- metody

9. C# - základy

- ovládací prvky
- vlastnosti a události
- přiřazovací příkaz

10. C# - typy a proměnné

- proměnná a typ
- lokální a členská proměnná

11. C# - čísla

- celá a desetinná čísla
- náhodná čísla

- 12. C# - grafika**
 - událost Paint
 - kreslicí plocha, kreslicí metody
- 13. C# - podmínka**
 - řídicí konstrukce if
 - řídicí konstrukce if-else
- 14. C# - větvení**
 - řídicí konstrukce switch
- 15. C# - cyklus**
 - řídicí konstrukce for
- 16. C# - cyklus s podmínkou**
 - řídicí konstrukce while
 - řídicí konstrukce do-while
- 17. C# - pohyb**
 - uspávání programu
 - užití časovače
 - rychlost pohybu
- 18. C# - časovač**
 - příklady užití časovače
- 19. C# - ovládání programu myší a klávesnicí**
 - událost KeyDown
 - „myší“ události
- 20. C# - pole**
 - datová struktura pole
 - pole jako vstup a výstup
 - textový řetězec jako pole znaků
- 21. C# - soubory**
 - práce s textovými soubory
 - čtení a zápis, kódování
 - dialogy
- 22. C# - seznamy**
 - datová struktura seznam
 - ovládací prvek ListBox
- 23. C# - parametry obslužných metod**
 - parametr sender
 - parametr e
- 24. C# - objekty a třídy**
 - vytvoření vlastní třídy a použití objektů vytvořených jako instance této třídy
 - vlastní metody
- 25. C# - zpracování tabulkových dat**
 - soubory s příponou .csv
 - filtrování dat