

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 myši 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