



NÁZEV PŘEDMĚTU: **Objektové programování v jazyce Java**

URČENO PRO ROČNÍK: **2.-4. ročník, kvinta až oktáva.**

PŘEDMĚT JE : nepovinný

VYUČUJÍCÍ: Jiří Janalík

NÁPLŇ PŘEDMĚTU: dvě hodiny budou rozděleny na teoretickou (výkladovou) a praktickou (programátorskou) část.

OBLASTI PŘEDMĚTU:

- Používání univerzálního vývojového prostředí Eclipse (včetně praktického ladění programů)
- Základní konstrukce jazyka Java
- Návrh tříd a používání objektů jazyka Java
- Návrh a rozchození aplikací s uživatelským rozhraním
- Základní algoritmy a programátorské přístupy z profesního života programátora

VYUŽITÍ V PRAXI: pro každého, kdo se chce zabývat programováním nebo SW architekturou, jsou znalosti načerpané v tomto předmětu praktickou (a téměř nezbytnou) základnou.

Pochopení důležitosti správnosti návrhu datových struktur pro snadný a modulární návrh každého projektu (a nemusí to být jen SW projekt) je též velmi hodnotným příspěvkem pro každého studenta kteréhokoli oboru.

PŘEDPOKLADY:

- Výhodou je základní znalost nějakého standardního programovacího jazyka (C, C#, Pascal, Python), ale nutné to není.
- Předpokládá se zájem studenta o programování a ochota pracovat i mimo vyučovací hodiny doma
- Je dobré, když má student vlastní notebook, na kterém si zkouší svá vlastní zadání nebo domácí úlohy, ale dá se domluvit i přístup do počítačových místností BiGy ve volných hodinách.

KAPACITA PŘEDMĚTU: maximálně 16 studentů