

Obsah

Vývoj programovacích technik.....	1
Pojmy třída, objekt, instance, metoda a datová složka.....	1
Názvová konvence.....	1
První objektově orientovaný program	2
Srovnání se strukturovaným programováním	2
Referenční (objektové) datové typy	3
Srovnání kopírování hodnotových a referenčních typů	4
Konstruktor.....	5
Modifikátor static	7
Statická metoda	7
Statické datové složky	8
Statická třída.....	8
Dědičnost	9
Práce s okny.....	10
Dědičnost konstruktorů (volání konstruktoru klíčovým slovem :base)	11
Třída Object.....	12
Zapouzdření (encapsulace)	12
Modifikátory přístupu: private, protected, internal, public. Vnitřní třídy .	12
Přístupové metody getter a setter	13
Vlastnosti (properties)	14
Přetěžování (overloading)	16
Volání jedné přetížené metody z druhé	17
Překrývání (override).....	18
Modifikátory virtual, override a new	19
Časná x pozdní vazba (pro pokročilé)	20
Srovnání použití klíčových slov base a this	21
Metoda ToString.....	22
Modifikátory sealed (zákaz překrytí a dědění) a const.....	23
Předávání parametrů odkazem: prohození objektů.....	24
Pole objektů.....	24
Skládání tříd: Datové složky referenčního typu.....	27
Třída a metoda typu abstract	28
Abstraktní třída.....	28
Abstraktní metoda, vynucení implementace.....	28
Interface (rozhraní)	29
Rozdíly mezi použitím abstraktní třídy a rozhraní.....	29
Přetypování (Cast).....	32
Vícetvarost (polymorfismus).....	34
a) Dědění z běžné třídy	34
b) Dědění z abstraktní třídy	35
c) Implementace interface	36
Polymorfismus a přetypování	37
Operátor is	37
Operátor as	37
Výjimky	38
Hierarchie výjimek	42
Vyhození výjimky do volající metody.....	43
Vyvolání výjimky (throw)	44
Vyvolání výjimky a vyhození do volající metody	45
Vlastní výjimky	47
Větvení pomocí vlastních výjimek	48
Kolekce.....	49
List (generická kolekce), ArrayList (kolekce),	49
Hashtable	50
Dictionary (generická kolekce).....	52
Kolekce Stack a Queue.....	53
Práce se soubory.....	53
Třída File, FileInfo, DirectoryInfo – metody pro správu souborů	53
FileSystemWatcher (pro pokročilé).....	55
Zápis a čtení souborů	56
Textové soubory (sekvenční přístup).....	56

Binární soubory (náhodný přístup).....	59
Serializace (ukládání instancí na disk).....	62
Blok using (pro pokročilé).....	63
Isolated storage file (pro pokročilé).....	64
Obsah zásobníku a haldy v průběhu programu.....	65
Ladění programu v OOP – zjištění hodnoty datových složek.....	66