

Podstawy Programowania

- Programowanie, Kompilacja
- Instrukcji, Dane, Komentarze, Dobre wcięcie
- Zmienne, Operatory arytmetyczne
- Skróty oper. arytmetyczne
- Operatory porównania
- Operatory logiczne: AND &&, OR ||, NOT !
- Instrukcja Warunkowa: If {...} else {...}, If {...} else if {...} else {...}
- Warunki w warunkach, Switch
- Pętle: While(...) {...}, do {...} while(...), for(...; ...; ...) {...}
- Pętle w pętlach, Która pętla masz stosować?
- Arrays / Tablice[...]
- Tablice 2D i 3D: wielowymiarowe
- Pętle i tablice
- Proste Funkcje / Metody
- Metody – zasięg zmiennych
- Klasy i Obiekty
- Klasy i Obiekty: Zmienne
- Klasy i Obiekty: Metody
- Klasy i Obiekty: Konstruktory
- Obiekty, Tablice i Pętle
- Obiekt ArrayList
- Dziedziczenie Klas
- Protected, Instanceof, Przekształcenie typu
- Dziedziczenie Klas: Interfejsy
- Dziedziczenie Klas – Zaawansowane