



Programmering: Objektorienteret programmering

Kort fortalt

Deltageren kan i et givet objektorienteret programmeringssprog udvikle objektorienterede programmer, indeholdende flere klasser. Deltageren kan herunder designe, erklære og instantiere egne klasser, anvende og håndtere exception handling, anvende abstrakte klasser og metoder, samt udarbejde UML klassesdiagrammer.

Hold

Der er pt. ingen hold udbudt til dette kursus. Brug evt. kursusagenten på denne side for at blive adviseret om nye hold.;

Kursusinfo

Dit udbytte af kurset

- Du lærer at udvikle objektorienterede programmer, indeholdende flere klasser
- Du lærer at designe, erklære og instantiere egne klasser
- Du kan bruge og håndtere exception handling samt abstrakte klasser og metoder
- Du kan udarbejde UML klassesdiagrammer

Fag: Programmering: Objektorienteret programmering

Fagnummer: 49501	Varighed 5 dage
AMU-pris: DKK 1.040,00	Uden for målgruppe: DKK 4.159,50

Målgruppe: Uddannelsen henvender sig til faglærte personer, inden for det datatekniske område, og andre inden for AMU målgruppen med tilsvarende kvalifikationer, der skal eller ønsker at arbejde med udvikling af objektorienterede programmer. Det anbefales, at deltageren inden kursus start har erfaring med at programmere i et højniveau programmeringssprog.

Kontakt

ZBC
55788888

Kursuspris

AMU-målgruppe:
DKK 1.040,00

Ikke AMU-målgruppe, fremmøde:
DKK 4.159,50

Beskrivelse: Deltageren kan:

- Anvende et givet objektorienteret programmeringssprog.
- Udvikle objektorienterede programmer, der indeholder flere klasser.
- Definere og designe egne klasser.
- Erklære og instantiere egne klasser.
- Anvende og håndtere exception handling.
- Redegøre for koncepterne bag eksempelvis indkapsling, polymorfi og arv.
- Anvende abstrakte klasser og metoder.
- Oprette og implementere interfaces.
- Udarbejde UML klassesdiagrammer.
- Anvende asynkron programmering med threads, herunder anvende forskellige thread klasser.

Deltageren kan i forbindelse med 'Programmering: Objektorienteret programmering' anvende sin opnåede viden til at udvikle objektorienterede programmer i et givet programmeringssprog herunder anvende exception handling, indkapsling, polymorfi og arv.

Tilmelding