

PROGRAMOWANIE OBIEKTOWE (OBJECT-ORIENTED PROGRAMMING)
Cele kształcenia
opanowanie przewidzianych programem treści przedmiotu
Wymagania
Wstęp do programowania
Treści programowe
<ul style="list-style-type: none">• Podstawowe elementy języka Java - typy danych, zmienne, wyprowadzanie danych na ekran, operatory, instrukcja warunkowa, pętle, tablice.• Podstawy programowania obiektowego - klasy i obiekty, pola i metody, przeciążanie metod, konstruktory.• Dziedziczenie - klasy potomne, hierarchia, specyfikatory dostępu, pakiety, przesłanianie metod, składowe statyczne, klasy i składowe finalne.• Polimorfizm.• Klasy abstrakcyjne.• Interfejsy.• Wyjątki.• Kolekcje.
Wykaz literatury
Literatura wykorzystywana podczas zajęć oraz studiowana samodzielnie przez studenta: <ul style="list-style-type: none">• Marcin Lis, Praktyczny kurs Java, Helion, wydanie IV, 2015• Cay S. Horstmann, Gary Cornell, Java. Podstawy., Helion, wydanie IX, 2013 Literatura uzupełniająca: <ul style="list-style-type: none">• Bruce Eckel, Thinking in Java, edycja polska, Helion, wydanie IV, 2006