

## Grundlæggende Objektorientering

### Kort om undervisningen

Kurset giver en grundig introduktion til Objektorienteret design og programmering. Vi starter helt fra bunden med de objektorienterede principper: klasser og objekter. I løbet af kurset lærer du at tænke objektorienteret og løse problemstillinger ved hjælp den objektorienterede metode. Kurset giver en blød indføring i den objektorienterede verden og kræver ingen programmeringserfaring.

### Indhold

- Klasser og Objekter
- Tilstand (felter) og Adfærd (metoder)
- Hvordan samarbejder objekter om at løse problemer
- Aggregering og Associationer
- Interfaces - grænsefladen mod et objekt
- Indkapsling
- Nedarvning
- Abstrakte klasser
- Placering af ansvar
- CRC-metoden
- UML: klasse- og sekvensdiagrammer.
- OO i Java - vi laver simple probrammer i Java
- Introduktion til Design Patterns

### Forudsætninger

Der er ingen formelle forudsætninger. Erfaring med softwareudvikling er en fordel.

### Målgruppe

Kurset er for alle, der vil have en god forståelse for objektorienterede principper. Det kan fx være udviklere med proceduræl erfaring, som vil have en god indføring i OO-principperne eller ikke-teknikere, der vil kunne forstå hvad fx Java- og C#-udviklere snakker om.

### Efter kurset kan deltageren

Efter kurset kan deltageren gøre rede for centrale objektorienterede konstruktioner og principper.

Deltageren vil kunne afkode et eksisterende OO-design eller udforme et OO-design på en problemstilling.

### Kommende afholdelsesdatoer

Ingen planlagte datoer, anvend kontaklinformationerne nedenfor.

Oplysning om yderligere afholdelser findes på vores [hjemmeside](#). Andre spørgsmål besvares meget gerne ved brug af vores [kontaktformular](#) eller på telefon (+45) 33 861 861