

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 programmer 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 procedurel 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 kontaktoplysningerne 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