

OBJEKTIVĚ ORIENTOVANÉ PROGRAMOVÁNÍ

Vyučuje:

Lukáš Mrazík

Rozsah: 2/3/0

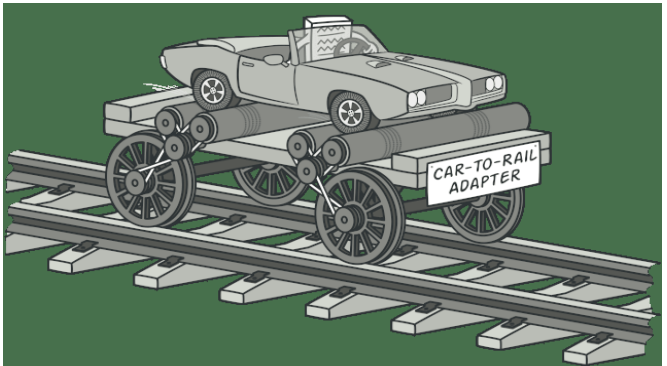
Semestr: L

Kód: B445005

K čemu je to dobré?

Alespoň základní znalost programování je dnes nedílnou součástí životopisu každého pořádného inženýra, pro absolventa technické univerzity prakticky nepostradatelná. Python je dlouhodobě vnímán jako jeden z nejlépeších jazyků na pochopení, kde jinde tedy začít?

V předmětu **Objektivě orientované programování** se naučíte přemýšlet jako programátoři, abyste už navždy vnímali počítač jako nástroj, nikoliv jako nepřítele. Pochopíte, jak s vámi počítač komunikuje: uvidíte, že i vaše běžná práce na počítači bude najednou efektivnější. Od formulace problému přes výběr vhodných nástrojů a programovacích technik až po hotovou, zdokumentovanou aplikaci – celý proces si sami vyzkoušíte.



Jak to bude vypadat?

V rámci teorie se seznámíte s koncepty objektového programování a jejich použití při řešení vzorových problémů (tzv. design patterns), praktické programování pak bude probíhat v nejnovější verzi jazyka Python. Zapomeňte na učebnice, výukové materiály se skládají zejména z výukových videí různé obtížnosti. Předmět završíte odevzdáním vlastního kódu na vámi vybrané téma, například:

- zpracování dat
- simulátor částic
- jednoduchá hra
- po domluvě (téměř) cokoliv



Zdroj obrázků:

refactoring.guru (Alexander Shvets, Dive Into Design Patterns [online])