

<b>C# – objektivě orientované programování .....</b>	<b>1</b>
Vývoj programovacích technik .....	1
Pojmy třída, objekt, instance, metoda a atribut .....	1
Názvová konvence .....	1
Srovnání se strukturovaným programováním .....	2
Referenční (objektové) datové typy.....	3
Srovnání kopírování hodnotových a referenčních typů .....	4
<b>Konstruktor .....</b>	<b>5</b>
<b>Pole objektů .....</b>	<b>7</b>
<b>Modifikátor static .....</b>	<b>8</b>
Statická metoda .....	8
Statické datové složky .....	9
Statická třída .....	10
<b>Dědičnost.....</b>	<b>10</b>
Volání konstruktoru nadřazené třídy klíčovým slovem base .....	11
Třída Object.....	12
<b>Zapouzdření (encapsulace) .....</b>	<b>12</b>
Vlastnosti (properties) .....	14
<b>Atributy referenčního typu .....</b>	<b>16</b>
<b>Přetěžování (overloading).....</b>	<b>17</b>
Volání jedné přetížené metody z druhé .....	17
<b>Překrývání (override) .....</b>	<b>18</b>
Klíčová slova virtual a override .....	19
<b>Metoda ToString .....</b>	<b>21</b>
<b>Třída a metoda typu abstract .....</b>	<b>22</b>
Abstraktní třída.....	22
Abstraktní metoda, vynucení implementace .....	22
<b>Modifikátory sealed (zákaz překrytí a dědění) a const</b>	<b>23</b>
<b>Předávání parametrů odkazem: prohození objektů.....</b>	<b>24</b>
<b>Interface (rozhraní).....</b>	<b>24</b>
<b>Přetypování.....</b>	<b>26</b>
<b>Vícetvarost (polymorfismus).....</b>	<b>27</b>
a) Dědění z běžné třídy .....	28
b) Dědění z abstraktní třídy .....	29
c) Implementace interface .....	29
<b>Výjimky.....</b>	<b>30</b>
Hierarchie výjimek .....	34
Vyhození výjimky do volající metody .....	35
Vyvolání výjimky (throw).....	36
Vyvolání výjimky a vyhození do volající metody .....	37
Vlastní výjimky .....	39
Větvení pomocí vlastních výjimek .....	40
<b>Práce se soubory.....</b>	<b>41</b>
Třída File, FileInfo, DirectoryInfo – metody pro správu souborů.....	41
File.....	41
FileInfo .....	41
DirectoryInfo .....	42
Zápis a čtení souborů.....	43
Textové soubory (sekvenční přístup) .....	44
Binární soubory (náhodný přístup).....	46
Serializace (ukládání instancí na disk) .....	48

<b>Kolekce.....</b>	<b>50</b>
List.....	50
Hashtable.....	50
Dictionary.....	52
Destruktor a Garbage Collector xx dát do pokroč.....	53
<b>Obsah zásobníku a haldy v průběhu programu.....</b>	<b>54</b>
<b>Dokumentace.....</b>	<b>55</b>
Dokumentační komentáře programu.....	55
<b>Ladění programu v OOP – zjištění hodnoty atributů ..</b>	<b>58</b>