



Școala
informală
de IT

IT4KIDS (Modul III)

Curriculum

Școala informală de IT



Cuprins:

1. Despre C#
2. Comunicarea cu calculatorul
3. Variabilele și puterea lor
4. Arrays
5. Metode și tipuri de metode
6. Introducere în OOP
7. Interfețe grafice (GUI)



1. Despre C#

- 1.1 Ce este un program?
- 1.2 Cum arată un program?
- 1.3 Ce este C#?
- 1.4 Unde este folosit C#?
- 1.5 De ce C#?

2. Comunicarea cu calculatorul

- 2.1 Operații de intrare/ieșire
- 2.2 Ce este consola?
- 2.3 Primul meu program în C#
- 2.4 Funcția WriteLine()

3. Variabilele și puterea lor

- 3.1 Ce este o variabilă?
- 3.2 Ce tipuri de variabile există?
- 3.3 Cum alegem tipul potrivit de variabilă?
- 3.4 Ce putem face cu variabilele?



4. Arrays

- 4.1 Ce este un Array?
- 4.2 Ce putem face cu un Array?
- 4.3 Two dimensional Arrays și importanța lor

5. Metode și tipuri de metode

- 5.1 Ce este o metodă?
- 5.2 Ce putem face cu o metodă?
- 5.3 De ce sunt atât de importante metodele?
- 5.4 Ce tipuri de metode există?
- 5.5 Aplicație practică folosind metode

6. Introducere în OOP

- 6.1 Ce este o clasă?
- 6.2 Ce este un obiect?
- 6.3 De ce sunt importante clasele?
- 6.4 Ce putem descrie cu o clasă?
- 6.5 Clase părinte și clase copil



7. Interfețe grafice (GUI)

- 7.1 Ce este o interfață grafică?
- 7.2 Consolă vs Interfață
- 7.3 Cum construim o interfață grafică în C#
- 7.4 De ce sunt atât de importante interfețele grafice?
- 7.5 User Experience (UX)