

**MS 55339 Programowanie w C#**

Numer usługi 2024/03/25/17164/2105765

4 784,70 PLN brutto

3 890,00 PLN netto

119,62 PLN brutto/h

97,25 PLN netto/h

Dagma sp. z o.o.



zdalna w czasie rzeczywistym

Usługa szkoleniowa

40 h

29.07.2024 do 02.08.2024

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Programowanie
Sposób dofinansowania	wsparcie dla pracodawców i ich pracowników
Grupa docelowa usługi	<p>Szkolenie przeznaczone jest dla osób pracujących w sektorze IT, spełniających poniższe wymagania:</p> <ul style="list-style-type: none">znajomość języka angielskiego na poziomie B2 (materiały w języku angielskim, szkolenie w języku polskim);znajomość przynajmniej jednego z języków C, C++, Java lub Visual Basic;rozumienie koncepcji programowania zorientowanego obiektowo.
Minimalna liczba uczestników	4
Maksymalna liczba uczestników	10
Data zakończenia rekrutacji	22-07-2024
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	40
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Certyfikat systemu zarządzania jakością wg. ISO 9001:2015 (PN-EN ISO 9001:2015) - w zakresie usług szkoleniowych

Cel

Cel edukacyjny

Celem szkolenia jest dostarczenie kompetencji z zakresu MS 55339 PROGRAMOWANIA W C#, dzięki którym uczestnik będzie samodzielnie wykorzystywał język C# w codziennej pracy.

Uczestnik po ukończonym szkoleniu nabędzie kompetencje społeczne takie jak samokształcenie, rozwiązywanie problemów, kreatywność w działaniu.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik wie, jak wyjaśnić jak używać programu Visual Studio do tworzenia i uruchamiania aplikacji Opisać cechy i składnię języka programowania C# Określić potrzeby monitorowania aplikacji na dużą skalę Tworzyć i wywoływać metody, przechwytywać i zarządzać wyjątkami Zarządzać platformą programistyczną i bibliotek .NET Zrozumieć klasy .NET Framework	Albo samodzielna praca i wykonywanie zadań w środowisku wirtualnym podczas szkolenia	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
Uczestnik nabędzie umiejętności min: Rozumienia koncepcji programowania obiektowego; Implementowania podstawowej architektury i podstawowych komponentów aplikacji komputerowej; Zdobycia praktycznej wiedzy na temat tworzenia graficznego interfejsu użytkownika przy użyciu XAML Korzystania z plików I/O i strumieni oraz dokonywania serializacji /deserializacji danych w różnych formatach	Albo samodzielna praca i wykonywanie zadań w środowisku wirtualnym podczas szkolenia	Obserwacja w warunkach rzeczywistych
Uczestnik nabędzie kompetencje społeczne, takie jak samokształcenie, rozwiązywanie problemów, kreatywność w działaniu.	Albo samodzielna praca i wykonywanie zadań w środowisku wirtualnym podczas szkolenia	Obserwacja w warunkach rzeczywistych

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji zawiera opis efektów uczenia się?

Tak

Pytanie 2. Czy dokument potwierdza, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji?

Tak

Pytanie 3. Czy dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

Tak

Program

Moduł 1: Składnia C# - zajęcia teoretyczne (wykład)

- wprowadzenie do tworzenia aplikacji w C#

Moduł 2: Rodzaje danych, operatory i wyrażenia - zajęcia praktyczne (ćwiczenia)

- konstrukcja języka C#

Moduł 3: Tworzenie metod, obsługa wyjątków oraz monitorowanie aplikacji - zajęcia teoretyczne (wykład)

- tworzenie i wywoływanie metod
- tworzenie metod przeladowanych za pomocą parametrów opcjonalnych i wyjściowych
- obsługa wyjątków
- monitorowanie aplikacji

Moduł 4: Tworzenie kodu dla aplikacji graficznych - zajęcia praktyczne (ćwiczenia)

- implementacja struktur i typów wyliczeniowych
- organizacja danych w kolekcje
- obsługa zdarzeń

Moduł 5: Tworzenie klas i implementacja bezpiecznych kolekcji - zajęcia teoretyczne (wykład)

- tworzenie klas
- definiowanie i implementacja interfejsów
- implementacja bezpiecznych kolekcji

Moduł 6: Tworzenie hierarchii klas za pomocą dziedziczenia - zajęcia praktyczne (ćwiczenia)

- Sending and Receiving Data by Using XMLHttpRequest
- Sending and Receiving Data by Using jQuery AJAX operations

Moduł 7: Czytanie i zapisywanie danych lokalnie - zajęcia teoretyczne (wykład)

- czytanie i zapisywanie plików
- szeregowanie i deszeregowanie danych
- przygotowywanie strumieni I/O

Moduł 8: Dostęp do baz danych - zajęcia praktyczne (ćwiczenia)

- tworzenie i wykorzystanie modeli Entity Data
- odpytywanie danych za pomocą LINQ
- aktualizowanie danych za pomocą LINQ

Moduł 9: Dostęp zdalny do danych - zajęcia teoretyczne (wykład)

- dostęp do danych poprzez Web
- dostęp do danych w chmurze

Moduł 10: Projektowanie interfejsu użytkownika dla aplikacji graficznych - zajęcia praktyczne (ćwiczenia)

- wykorzystanie XAML do projektowania interfejsu użytkownika
- dowiązywanie kontrolek do danych
- stylowanie interfejsu użytkownika

Moduł 11: Udoskonalanie wydajności aplikacji i odpowiedzi - zajęcia praktyczne (ćwiczenia)

- implementacja wielowątkowości za pomocą wyrażeń Lambda i zadań
- przygotowywanie operacji asynchronicznych
- synchronizacja współbieżności dostępu do danych

Moduł 12: Integracja z kodem niezarządzalnym - zajęcia praktyczne (ćwiczenia)

- tworzenie i wykorzystanie obiektów dynamicznych
- zarządzanie czasem życia obiektów i kontrola zasobów niezarządzanych

Moduł 13: Tworzenie typów wielokrotnych i zestawów - zajęcia teoretyczne (wykład)

- badanie obiektów metadanych
- tworzenie i wykorzystanie atrybutów niestandardowych
- generowanie kodu zarządzalnego
- wersjonowanie, podpisywanie i wdrażanie zestawów

Moduł 14: Szyfrowanie i deszyfrowanie danych - zajęcia praktyczne (ćwiczenia)

- Introduction to Web Sockets
- Sending and Receiving Data by Using Web Sockets

Module 15: Creating a Web Worker Process - zajęcia teoretyczne (wykład)

- implementacja szyfrowania symetrycznego
- implementacja szyfrowania asymetrycznego

Godzinowy harmonogram usługi ma charakter orientacyjny - trener, w zależności od potrzeb uczestników, może zmienić długość poszczególnych modułów (przy zachowaniu łącznego wymiaru 40 godz. lekcyjnych). Podczas szkolenia, w zależności od potrzeb uczestników, będą robione krótkie przerwy. Trener ustali z uczestnikami konkretne godziny przerw.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 0

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
Brak wyników.					

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	4 784,70 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	3 890,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	119,62 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 0

Brak wyników.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnik otrzyma:

- materiały dydaktyczne w formie elektronicznej (e-book, lub dostęp do materiałów autorskich, przygotowanych przez trenera, przesłana na adres mailowy uczestnika)
- dostęp do przygotowanego środowiska wirtualnego

Warunki uczestnictwa

Prosimy o zapisanie się na szkolenie przez naszą stronę internetową www.acsdagma.com.pl w celu rezerwacji miejsca.

Informacje dodatkowe

Informacje organizacyjne:

- Jedna godzina lekcyjna to 45 minut
- W cenę szkolenia nie wchodzi koszt związany z dojazdem, wyżywieniem oraz noclegiem.
- Szkolenie nie zawiera egzaminu.
- Uczestnik otrzyma zaświadczenie ACS o ukończeniu szkolenia
- Uczestnik ma możliwość złożenia reklamacji po zrealizowanej usłudze, sporządzając ją w formie pisemnej (na wniosku reklamacyjnym) i odsyłając na adres szkolenia@dagma.pl. Reklamacja zostaje rozpatrzona do 30 dni od dnia otrzymania dokumentu przez Autoryzowane Centrum Szkoleniowe DAGMA.

Warunki techniczne

WARUNKITECHNICZNE:

a) platforma/rodzaj komunikatora, za pośrednictwem którego prowadzona będzie usługa:

- **ZOOM**
- w przypadku kilku uczestników przebywających w jednym pomieszczeniu, istnieją dwie możliwości udziału w szkoleniu:

1) każda osoba bierze udział w szkoleniu osobno (korzystając z oddzielnych komputerów), wówczas należy wyciszyć dźwięki z otoczenia by uniknąć sprzężeń;

2) otrzymujecie jedno zaproszenie, wówczas kilka osób uczestniczy w szkoleniu za pośrednictwem jednego komputera

- Można łatwo udostępniać sobie ekran, oglądać pliki, bazę handlową, XLS itd.

b) minimalne wymagania sprzętowe, jakie musi spełniać komputer Uczestnika lub inne urządzenie do zdalnej komunikacji:

- Uczestnik potrzebuje komputer z przeglądarką Chrome lub Edge (NIE firefox), mikrofon, głośniki.

c) minimalne wymagania dotyczące parametrów łącza sieciowego, jakim musi dysponować Uczestnik:

- łącze internetowe o przepustowości minimum 10Mbit,

d) niezbędne oprogramowanie umożliwiające Uczestnikom dostęp do prezentowanych treści i materiałów:

- uczestnik na tydzień przed szkoleniem otrzyma maila organizacyjnego, ze szczegółową instrukcją pobrania darmowej platformy ZOOM.

e) okres ważności linku:

- link będzie aktywny od pierwszego dnia rozpoczęcia się szkolenia do ostatniego dnia trwania usługi (czyt. od 8 maja do 12 maja)

Szczegóły, związane z prowadzonymi przez nas szkoleniami online, znajdziesz na naszej stronie:

<https://www.acsdagma.com/pl/szkolenia-online>

Kontakt



Agnieszka Palenga

E-mail palenga.a@dagma.pl

Telefon (+48) 32 7931 139