



## Programowanie w języku Lua Bootcamp

Numer usługi 2026/06/16/217313/3630533

8 880,00 PLN brutto

8 880,00 PLN netto

174,12 PLN brutto/h

174,12 PLN netto/h

157,50 PLN cena rynkowa ⓘ

"FASTENPOL"  
SPÓŁKA Z  
OGRANICZONĄ  
ODPOWIEDZIALNOŚ  
CIĄ

Brak ocen dla tego dostawcy

- Usługa szkoleniowa
- zdalna w czasie rzeczywistym
- Zajęcia grupowe
- 51:00 h
- 21.06.2026 do 27.06.2026

## Informacje podstawowe

<b>Kategoria</b>	Informatyka i telekomunikacja / Programowanie
<b>Grupa docelowa usługi</b>	Osoby chcące od podstaw nauczyć się programować w PHP. Wymagana podstawowa znajomość obsługi komputera.
<b>Minimalna liczba uczestników</b>	10
<b>Maksymalna liczba uczestników</b>	30
<b>Data zakończenia rekrutacji</b>	18-06-2026
<b>Forma prowadzenia usługi</b>	zdalna w czasie rzeczywistym
<b>Podstawa uzyskania wpisu do BUR</b>	Znak Jakości Małopolskich Standardów Usług Edukacyjno-Szkoleniowych (MSUES) - wersja 2.0

## Cel

### Cel edukacyjny

Kurs przygotowuje do samodzielnego programowania w Lua od podstaw

### Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
--------------------	----------------------	------------------

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Po ukończeniu szkolenia uczestnik potrafi pisać, kompilować i uruchamiać programy w PHP, stosować podstawowe konstrukcje języka, tworzyć funkcje i klasy oraz realizować proste projekty programistyczne.	Definiuje podstawowe pojęcia związane z programowaniem w języku PHP.	Test teoretyczny

## Kwalifikacje

### Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

#### Warunki uznania kompetencji

**Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem zawierają opis efektów uczenia się?**

TAK

**Pytanie 2. Czy dokument lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji i zgodnie z zaplanowanymi metodami walidacji?**

TAK

**Pytanie 3. Czy dokument lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?**

TAK

## Program

**Program szkolenia: Programowanie w języku Lua – 51 godzin zegarowych**

#### Cel szkolenia:

Celem szkolenia jest nabycie praktycznych umiejętności programowania w języku Lua, obejmujących podstawy składni, pracę z funkcjami i strukturami danych, tworzenie skryptów, programowanie modularne, obsługę plików oraz wykorzystanie Lua w automatyzacji, grach i prostych aplikacjach skryptowych.

#### Zakres tematyczny:

- 1. Wprowadzenie do Lua i środowiska pracy – 3 h**
- Omówienie zastosowań języka Lua, instalacja i konfiguracja środowiska, uruchamianie skryptów, praca z interpreterem, struktura programu, podstawowe pojęcia związane z językami skryptowymi.
- 3. Podstawy języka Lua – 6 h**
- Zmienne, typy danych, operatory, instrukcje warunkowe, pętle, komentarze, podstawowe wejście i wyjście, zasady działania dynamicznego typowania oraz tworzenie pierwszych prostych skryptów.
- 5. Tabele i struktury danych – 7 h**
- Tworzenie i wykorzystanie tabel, tablice indeksowane, słowniki, zagnieżdżone struktury danych, iterowanie po danych, praktyczne zastosowanie tabel jako podstawowej struktury w Lua.

7. **Funkcje i organizacja kodu – 6 h**
8. Definiowanie funkcji, parametry i wartości zwracane, funkcje anonimowe, funkcje jako wartości, zakres zmiennych, lokalne i globalne deklaracje, dzielenie kodu na moduły oraz dobre praktyki organizacji skryptów.
9. **Programowanie modularne i metatabele – 8 h**
10. Tworzenie modułów, importowanie kodu, mechanizm require, metatabele, metametody, podstawy przeciążania zachowań obiektów, praktyczne wykorzystanie metatabel w bardziej zaawansowanych skryptach.
11. **Elementy programowania obiektowego w Lua – 7 h**
12. Tworzenie obiektów z wykorzystaniem tabel, symulowanie klas, konstruktory, metody, dziedziczenie przez prototypy, enkapsulacja danych oraz porównanie podejścia obiektowego w Lua z klasycznym OOP.
13. **Obsługa plików, błędów i danych zewnętrznych – 5 h**
14. Odczyt i zapis plików, praca ze strumieniami, podstawowa obsługa błędów, wykorzystanie funkcji pcall i error, przetwarzanie danych tekstowych oraz tworzenie prostych narzędzi do automatyzacji pracy z plikami.
15. **Lua w praktyce: skrypty, automatyzacja i gry – 5 h**
16. Przykłady zastosowania Lua w grach, konfiguracji aplikacji, automatyzacji zadań i rozszerzaniu działania programów. Omówienie wykorzystania Lua w silnikach gier, systemach embedded oraz narzędziach skryptowych.
17. **Projekt praktyczny i podsumowanie – 4 h**
18. Wykonanie prostej aplikacji lub narzędzia w języku Lua, np. kalkulatora, prostego systemu zarządzania danymi, narzędzia do analizy plików tekstowych, mini-gry tekstowej lub skryptu automatyzującego powtarzalne czynności. Utrwalenie materiału, omówienie dobrych praktyk oraz najczęstszych błędów.

#### Efekty szkolenia:

Po ukończeniu szkolenia uczestnik potrafi tworzyć i uruchamiać skrypty w języku Lua, stosować podstawowe konstrukcje języka, pracować z tabelami i funkcjami, organizować kod w moduły, wykorzystywać metatabele, tworzyć proste struktury obiektowe, obsługiwać pliki i błędy oraz realizować praktyczne projekty skryptowe wykorzystywane w automatyzacji, grach i konfiguracji aplikacji.

**Łączny czas trwania:** 51 godzin zegarowych.

## Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 21

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
<b>1 z 21</b> Programowanie w Lua	Zajęcia	Piotr Arciszeski	21-06-2026	09:00	12:00	03:00
<b>2 z 21</b> -	Przerwa	-	21-06-2026	12:00	13:00	01:00
<b>3 z 21</b> Programowanie w Lua	Zajęcia	Piotr Arciszeski	21-06-2026	13:00	17:00	04:00
<b>4 z 21</b> Programowanie w Lua	Zajęcia	Piotr Arciszeski	22-06-2026	09:00	12:00	03:00
<b>5 z 21</b> -	Przerwa	-	22-06-2026	12:00	13:00	01:00
<b>6 z 21</b> Programowanie w Lua	Zajęcia	Piotr Arciszeski	22-06-2026	13:00	17:00	04:00

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
7 z 21 Programowanie w Lua	Zajęcia	Piotr Arciszewski	23-06-2026	09:00	12:00	03:00
8 z 21 -	Przerwa	-	23-06-2026	12:00	13:00	01:00
9 z 21 Programowanie w Lua	Zajęcia	Piotr Arciszewski	23-06-2026	13:00	17:00	04:00
10 z 21 Programowanie w Lua	Zajęcia	Piotr Arciszewski	24-06-2026	09:00	12:00	03:00
11 z 21 -	Przerwa	-	24-06-2026	12:00	13:00	01:00
12 z 21 Programowanie w Lua	Zajęcia	Piotr Arciszewski	24-06-2026	13:00	17:00	04:00
13 z 21 Programowanie w Lua	Zajęcia	Piotr Arciszewski	25-06-2026	09:00	12:00	03:00
14 z 21 -	Przerwa	-	25-06-2026	12:00	13:00	01:00
15 z 21 Programowanie w Lua	Zajęcia	Piotr Arciszewski	25-06-2026	13:00	16:00	03:00
16 z 21 Programowanie w Lua	Zajęcia	Piotr Arciszewski	26-06-2026	09:00	12:00	03:00
17 z 21 -	Przerwa	-	26-06-2026	12:00	13:00	01:00
18 z 21 Programowanie w Lua	Zajęcia	Piotr Arciszewski	26-06-2026	13:00	16:30	03:30
19 z 21 -	Walidacja	-	27-06-2026	09:00	12:00	03:00
20 z 21 -	Przerwa	-	27-06-2026	12:00	12:30	00:30
21 z 21 Zakończenie kursu	Zajęcia	Piotr Arciszewski	27-06-2026	13:00	14:00	01:00

## Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	51:00
w tym suma godzin zajęć	41:30
w tym suma godzin walidacji	03:00
w tym suma przerw	06:30
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	59:15

## Cennik

### Cennik

Rodzaj ceny	Cena
<b>Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto</b>	8 880,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 113 ust. 1 ustawy o VAT ze względu na wartość sprzedaży	
<b>Koszt przypadający na 1 uczestnika netto</b>	8 880,00 PLN
<b>Koszt osobogodziny brutto</b>	174,12 PLN
<b>Koszt osobogodziny netto</b>	174,12 PLN

### Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Liczba godzin zegarowych usługi	51:00

## Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

**Piotr Arciszeski**

Ponad 10 letnie doświadczenie w programowaniu w różnych językach od Pythona, przez PHP po C++

# Informacje dodatkowe

## Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Brak

## Warunki techniczne

### Warunki techniczne udziału w szkoleniu

Uczestnik szkolenia powinien dysponować:

- komputerem stacjonarnym lub laptopem z systemem Windows, Linux lub macOS;
- stabilnym dostępem do Internetu (w przypadku realizacji szkolenia online);
- zainstalowanym środowiskiem programistycznym (np. Visual Studio Code lub inny);
- sprawnym mikrofonem i głośnikami/słuchawkami (w przypadku zajęć online);
- podstawową umiejętnością obsługi komputera oraz korzystania z plików i folderów;
- adresem e-mail umożliwiającym komunikację organizacyjną i dostęp do materiałów szkoleniowych.

Organizator zapewnia materiały szkoleniowe w formie elektronicznej oraz wsparcie trenera podczas realizacji zajęć.

## Kontakt



**Lidia Napiórkowska**

**E-mail** [biuro@fastenpol.pl](mailto:biuro@fastenpol.pl)

**Telefon** (+48) 795 952 795