

Témata pro profilovou ústní maturitní zkoušku

Předmět: Programování

Školní rok: 2023/2024

Obor: Informační technologie

Zaměření: Programování

1. Tvorba programu – algoritmizace a programování
2. Řídící struktury – větvení
3. Řídící struktury – cykly
4. Datové typy (C, Java)
5. Proměnné v jazyce C
6. Projekty, zdrojové a hlavičkové soubory v jazyce C
7. Struktura, union, výčet v jazyce C
8. Operátory (C, Java)
9. Funkce (C)
10. Činnost preprocesoru (C)
11. Pointery (C)
12. Jednorozměrné pole (C)
13. Vícerozměrné pole (C)
14. Znaky a řetězce (C)
15. Soubory (C)
16. Základy objektově orientovaného programování, třídy a objekty (Java)
17. Metody (Java)
18. Pole a ArrayList (Java)
19. Znaky a řetězce (Java)
20. Soubory (Java)
21. Třídy a objekty – dědičnost (Java)

- 22. Třídy a objekty – rozhraní (Java)
- 23. Java a databáze – DDL, DML
- 24. Java a databáze – výběrové dotazy
- 25. Tvorba grafického rozhraní aplikací, rozmístění (JavaFX)
- 26. Tvorba grafického rozhraní aplikací, Scene Builder (JavaFX)
- 27. Komponenty ze skupiny Controls – charakteristika a použití, základní vlastnosti a události (JavaFX)
- 28. Komponenty ze skupiny Menu – charakteristika a použití, základní vlastnosti a události (JavaFX)
- 29. Komponenty pro práci s databází – charakteristika a použití, základní vlastnosti a události (JavaFX)
- 30. Třída FileChooser - charakteristika a použití, základní vlastnosti a metody (JavaFX)