



matek fizika programozás *könnyedén*

Programozás bővebben

A programozás tanulás folyamán érdemes a következő témakörökön végig haladni.

1. változók
2. operátorok
3. vezérlő szerkezetek
4. tömbök
5. függvények
6. struktúrák, osztályok

Általánosan igaz, hogy a program nyelvek felépítése igen hasonló. Ebből következik, hogy ha az egyik nyelvet kiszemeljük és a fenti témaköröket begyakoroljuk akkor a többi nyelv is hamar menni fog. Ez alapján azt lehet mondani mindegy, hogy melyik nyelvvel kezdjük. Ennek ellenére én mégis azt javaslom, hogy érdemes a **C++** nyelvvel kezdeni. Ennek az az oka, hogy a **C++** nyelvben lehet objektum orientáltan (**OOP**) és nem objektum orientáltan is programozni, míg a **Java** és **C#** nyelveken ez nem lehetséges. Először az 1. 5 témakört fogjuk begyakorolni nagy mennyiségű feladat megoldás segítségével. A tanulás végén kezdünk el osztályokkal és azok példányaival programozni. Nézetem szerint inkább a feladatokra kell nagyobb hangsúlyt fektetni és eközben éppen annyi elméletet megtanulni mint amennyi aktuálisan szükséges. Nem szerencsés elárasztani a diákot túlzott mennyiségű és nehézségű elméleti anyaggal már a tanulás elején. Fontosnak tartom azt is, hogy megismerkedjünk a fordítás közben kialakuló hiba jelenségekkel, üzenetekkel.

Web programozást is oktatok ami nagyon látványos tud lenni amikor közvetlenül megkapjuk eredményként weboldalt. A weboldal részeit a **HTML** és a **CSS** leíró nyelvek segítségével hozzuk létre. Bonyolultabb funkciókat pedig a **JavaScript** és a **PHP** nyelvek használatával építjük be. Nagyon fontos manapság, hogy a weboldal reszponzív legyen. Ez azt jelenti, hogy a weboldalt felépítő részek minden eszközön (okostelefon, táblagép, laptop, asztali számítógép) a megfelelő elrendezésben és felbontásban jelennek meg. A Google kereső motorokhoz való alkalmazkodás is lényeges, hiszen nem mindegy, hogy az elkészült weblap milyen organikus találati pozícióban jelenik meg amikor az ügyfél megpróbálja megkeresni az adott vállalkozást.