

جلسه اول

- مقدمه‌ای در مورد برنامه‌نویسی
- چرا باید سی شارپ را یاد بگیریم؟
- اجرای نرم‌افزار ۲۰۱۳ Visual Studio و معرفی پنجره‌های مهم آن
- اجرای یک برنامه ماشین حساب
- معرفی کنترل‌های TextBox ، Label و Button
- آشنایی با پنجره Solution Explorer
- آشنایی با پنجره Properties
- آشنایی با محیط کدنویسی C#.NET

جلسه دوم

- آشنایی با متغیرها در برنامه‌نویسی
- آشنایی با کاربرد متغیرها
- آشنایی با انواع Data Type های موجود در C#.NET
- آشنایی با روش تعریف متغیرها
- آشنایی با قانون نامگذاری متغیرها در C#.NET
- توصیه‌هایی برای نامگذاری متغیرها

جلسه سوم

- اجرای برنامه ماشین حساب در محیط Visual Studio
- روش تنظیم فرم برای زبان فارسی و انتخاب فونت استاندارد
- نوشتن برنامه ماشین حساب به صورت قدم به قدم
- آشنایی با استاندارد نامگذاری کنترل‌های مورد استفاده در فرم‌ها
- آشنایی با نحوه نوشتن کد برای یک Button
- آشنایی با کلاس Convert و تبدیل نوع متغیرها با استفاده از متدهای آن
- تفاوت Label و TextBox موجود در جعبه ابزار Visual Studio
- یک تمرین برنامه‌نویسی

جلسه چهارم

- معرفی دستورات شرطی در C#.NET
- آشنایی با عملگرهای مقایسه‌ای در C#.NET
- اجرای برنامه ماشین حساب پیاده‌سازی شده با دستورات شرطی
- آشنایی با دستور if
- آشنایی با دستور if ... else
- آشنایی با دستور انتخاب switch case
- آشنایی با کنترل ComboBox و روش افزودن آیتم‌ها به این کنترل
- آشنایی با خاصیت DropDownStyle کنترل ComboBox

- نوشتن برنامه ماشین حساب با استفاده از دستورات شرطی if و switch case به صورت عمل
- نحوه گذاشتن دو شرط به صورت OR در switch case
- بهتر است از کدام دستور استفاده کنیم؟ if یا switch case

جلسه پنجم

- آشنایی با دستورات تکرار
- کجا باید از دستورات تکرار استفاده کنیم؟
- آشنایی با انواع تکرار
- آشنایی با دستور تکرار for
- آشنایی با دستور تکرار while و while ... do
- روش استفاده از حلقه for به صورت عملی
- روش استفاده از حلقه while به صورت عملی
- روش استفاده از حلقه do .. while به صورت عملی
- معرفی فرق بین دو دستور while و while ... do به صورت عملی
- روش ایجاد حلقه بی‌نهایت

جلسه ششم

- معرفی آرایه‌ها
- آشنایی با ویژگی‌های آرایه‌ها
- آشنایی با انواع آرایه تک‌بعدی و چندبعدی
- آشنایی با روش‌های تعریف آرایه در محیط C#.NET
- تعریف آرایه تک‌بعدی و چندبعدی به روش مقداردهی اولیه به صورت عملی
- تعریف آرایه تک‌بعدی و چندبعدی بدون مقداردهی اولیه به صورت عملی
- آشنایی با روش مقداردهی عناصر آرایه و دسترسی به آنها به صورت عملی
- نوشتن برنامه محاسبه میانگین سنی دانش‌آموزان یک کلاس با استفاده از آرایه‌ها
- معرفی سایت جهت جستجوی آیکون‌های زیبا برای استفاده در برنامه‌ها
- روش تنظیم آیکون برای کنترل Button به صورت عملی

جلسه هفتم

- آشنایی با کلاس و شی و تفاوت این دو
- -هدف از ایجاد کلاس‌ها در برنامه
- آشنایی با Namespace ها و کاربرد آنها در سی شارپ
- آشنایی با متدها و انواع آن
- نوشتن برنامه ماشین حساب با استفاده از کلاس بصورت عملی
- آشنایی با کلاس‌های Static و کاربرد آن بصورت عملی

جلسه هشتم

- آشنایی با فرم‌های MDI و نحوه ایجاد آن
- نحوه نمایش فرم‌های برنامه داخل فرم MDI
- آشنایی با کنترل منو و تنظیمات آن
- معرفی ترفند روش تنظیم راست‌چین شدن زیرمنوهای یک منو به صورت عملی
- نحوه تنظیم آیکون برای گزینه‌های یک منو به صورت عملی

جلسه نهم

- آشنایی با کنترل‌نوار Toolbar
- آشنایی با روش انجام تنظیمات Toolbar
- قرار دادن یک Toolbar روش فرم و اعمال تنظیمات آن به صورت عملی
- آشنایی با انواع گزینه‌های Toolbar

جلسه دهم

- آشنایی با انواع خطاها
- روش مدیریت خطا در C#.NET
- آشنایی با دستور try ... catch جهت مدیریت خطاها به صورت عملی
- روش کنترل ورودی کاربران در سی شارپ
- نکاتی مهم در مورد مدیریت خطا

جلسه یازدهم

- توضیح در مورد برنامه‌های کاربردی پایگاه داده‌ای
- تشریح مثال دفترچه تلفن
- ایجاد دیتابیس دفترچه تلفن در Access
- ساخت دیتاست در پروژه
- ارتباط فیلدهای جداول به کنترل‌های روی فرم

جلسه دوازدهم

- ساخت متد درج شماره تلفن در دیتاست
- ساخت متد ویرایش شماره تلفن در دیتاست
- ساخت متد حذف شماره تلفن در دیتاست
- ساخت متد انتخاب لیست مخاطبین بر اساس گروه
- کدنویسی موارد فوق



احمد غفاری [مدرس و متخصص حرفه‌ای سی شارپ]

مدرس و برنامه نویسی حرفه‌ای سی شارپ
مدرس و برنامه نویس Entity Framework
مدرس و متخصص FastReport.NET و مدرس دوره آنلاین طراحی گزارشات تاثیر گذار در
FastReport.NET
۷ سال سابقه حرفه‌ای در زمینه طراحی، آنالیز و تولید سیستم های مالی و اداری
متخصص کار با SQL Server