

נושאים שונים

מבוא:

- סוגי נתונים
- משתנים
- **טבלת Unicode**

אלגוריתם:

- אלגוריתם, בעיה אלגוריתמית
- אופני ייצוג של האלגוריתם

הכנסת ערכים למשתנה:

- הסמה
- קלט
- פלט
- **חישובים**

ספריית Math:

- Abs
- Pow
- Sqrt
- Round
- Max
- Min

תנאים:

- תנאי פשוט
- אלגברה בוליאנית ותנאי מורכב
- תנאי מקונן
- מבנה רב-ברירה switch

לולאות for:

- הלולאה הפשוטה
- לולאות מקוננות

לולאות while:

- הלולאה המבוססת על התבניות
- מסננת קלט
- תופעות מתמטיות
- בעיות שאפשר לפתור רק עם לולאת **while**

פעולות סטטיות:

1. תהליך תוכנות עכשווי
 - פירוק בעיה לתת-משימות
 - בחירת משתנים
 - אלגוריתם
 - תכנות תת-משימות
 - תיעוד
2. פונקציות
 - **Math**
 - מבנה (כותרת + גוף) **return**
 - פרמטר/ים
 - משפטי זימון
 - פעולה המחזירה ערך בוליאני
 - פעולה המחזירה ערך מסוג מערך
 - תפריטים
 - הדפסה
3. תיעוד
 - טענות כניסה
 - טענות יציאה (כוללת בפעולות **void**)

מערך:

- **Initialization, Input, Information**
- עבודה עם כמה מערכים במקביל (אינדקסים לא תלויים)
- בניית מערך לפי תנאי נתון
- מערך מונים/צוברים (כולל מערך תווים)
- מיזוג מערכים
- חיפוש סדרתי במערך

אובייקט:

1. OOP (שפות שונות)
2. עצם
3. מחלקה
4. פעולות בונות
5. פעולות מאחזרות (Get))
6. פעולות קובעות (Set))
7. פעולת ToString
- חשיבות של override

מחרוזות:

- פעולות על מחרוזות