

נושא
מבוא לתכנות מונחה עצמים
יתרונות של תכנות מונחה עצמים
הבדלים בין Class לבין Object
הוספת Methods ל-class
הגדרת Class - חלק 1
הגדרת Class - חלק 2
הגדרת Class - הסבר נוסף למתחילים
Class של Properties
Class של Properties (הסבר נוסף)
בנאי המחלקה Constructor
בנאי המחלקה Constructor (הסבר נוסף)
מפרק - Destructor
מחלקה מסוג Static Class
מחלקה מסוג Static Class (הסבר נוסף)
הסבר על this
משתנים לקריאה בלבד - readonly
קבועים - const
הורשה - Inheritance
חוק ההורשה
Encapsulation בתכנות מונחה עצמים
הורשה - Inheritance (הסבר נוסף)
שלבי יצירת אובייקט
מחלקה sealed
הסבר על Override בתכנות מונחה עצמים
טווח הכרה - Scope
הרשאות גישה - Modifiers
הרשאות גישה - Modifiers (הסבר נוסף)
מבנה - struct
יצירת טיפוסים חדשים

הבדל בין Value לבין Reference
יתרונות של Reference Type
הבדל בין Value לבין Reference (נוסף)
מערך של אובייקטים - Objects Array
מערכים - Array
רב-צורתיות פולימורפיזם - Polymorphism
תכנות מונחה עצמים - עקרון פולימורפיזם
אופרטורים is and as operators
מחלקה אבסטרקטית - Abstract Class
ממשק - Interface בתכנות מונחה עצמים
הבדל בין Interface ל-Abstract Class
המחלקה Object
טיפול בחריגות - Exception Handling
מצביע לפונקציה - Delegate
הסבר כללי על Delegate Event
מצביע לפונקציה - Delegate (הסבר נוסף)
אירועים - Events - חלק 1
אירועים - Events - חלק 2
אירועים - Events (הסבר נוסף)
תרגיל מעשי Delegate Event
העמסת אופרטור-Operator Overloading
מרחבי שמות - namespace
כיצד לקבוע שמות - Naming Convention
יצירת Collection
ממשק IEnumerable
Generics
פרויקט גמר - מודול OOP