

1. Práce s proměnnými
 - a. Proměnná
 - b. Datový typ
 - c. Práce s proměnnými v různých jazycích
 - d. Přetypování
2. Řízení běhu programu
 - a. Druhy podmínek
 - b. Druhy cyklů
 - c. Skokové příkazy
3. Datové struktury
 - a. Práce s textovými řetězci
 - b. Pole
 - c. Seznamy
 - d. Slovníky (Map)
4. I/O, Funkce
 - a. Uživatelský vstup
 - b. Uživatelský výstup
 - c. Definice funkce
 - d. Využití funkcí
 - e. Rekurze
5. Základy objektového programování
 - a. Třída
 - b. Konstruktor
 - c. Atributy
 - d. Metody
 - e. Getter a setter
6. Objektové programování
 - a. Dědičnost
 - b. Polymorfismus
 - c. Zapouzdření
 - d. Rozhraní
 - e. Přetížení metod
7. Základní algoritmy
 - a. Druhy třídění
 - b. Binární strom
 - c. Spojový seznam
8. Grafické rozhraní
 - a. Komponenty
 - b. Menu

9. Vlastní grafické elementy
 - a. Základní grafické elementy
 - b. Vykreslování objektů
 - c. Pohyb objektů
 - d. Časování
 - e. Detekce kolize

10. Dokumentace programu
 - a. Diagram tříd
 - b. Diagram procesů
 - c. Diagram případů užití
 - d. Sekvenční diagram