

# OSDE-30 - LINGUAGGIO KOTLIN

Categoria: **Development**

## INFORMAZIONI SUL CORSO



**Durata:**  
5 Giorni



**Categoria:**  
Development



**Qualifica Istruttore:**  
Docente Senior (min.  
5 anni)



**Dedicato a:**  
Sviluppatore



**Produttore:**  
PCSNET

## OBIETTIVI

- Comprendere le caratteristiche e saper utilizzare il linguaggio Kotlin.
- Comprendere le differenze con altri linguaggi esistenti, la differenza con il linguaggio Java e come interagire con esso.
- Comprendere come utilizzare il linguaggio Kotlin in ambito sviluppo Mobile.

## PREREQUISITI

Conoscenza della programmazione strutturata derivata dall'uso di qualsiasi linguaggio di programmazione.

## CONTENUTI

### **Introduzione a Kotlin**

- Environment
- Sintassi base
- Idiomi
- Coding Conventions

### **Sintassi e costrutti di base**

- Tipi base
- Type Checks e cast
- Type-Safe Builders
- Dynamic Type
- Packages
- Istruzioni condizionali e cicli
- Returns e Jumps

### **Object Oriented**

- Il paradigma Object Oriented
- Usare le classi e gli oggetti
- Null Safety
- I modificatori di accesso

- Creare Classi
- Properties e Fields
- Visibility Modifiers
- Extensions
- Destructuring Declarations
- Overload
- Data Classes
- Generics
- Enum
- Le astrazioni
- Objects
- Delegation
- Delegated Properties

### **Funzioni e Lambdas**

- Functions
- Lambdas
- Inline Functions
- La gestione degli errori

### **Collection and Generics**

- List, Set and Map
- Uso dei Generics
- Covarianza e Controvarianza

### **Mobile developing**

- Coroutines
- Installare l'ambiente di simulazione
- Creare app con Kotlin
- Creare un app reale

### **Interoperabilità con Java**

### **Integrare Java da Kotlin e viceversa**

## **INFO**

**Materiale didattico:** Materiale didattico e relativo prezzo da concordare

**Costo materiale didattico:** NON incluso nel prezzo del corso

**Natura del corso:** Operativo (previsti lab su PC)