

Programa de Cursos

JAVA

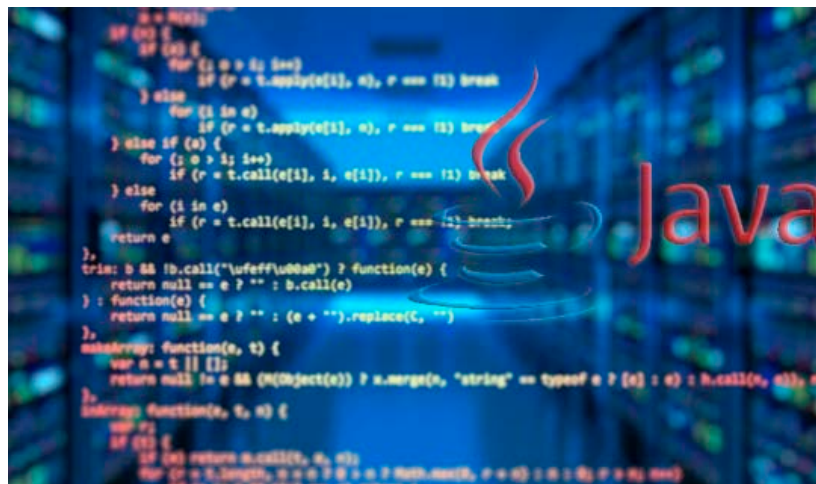
REQUISITOS: Se recomienda tener conocimientos de **diseño de páginas webs (HTML)** y servicios de **Internet** (WWW, Correo electrónico,...) Tener instalado el software que corresponda al curso contratado.

SOFTWARE: Los editores/programas utilizados en este curso son de acceso libres y gratuito, lo encontrará en su unidad de trabajo o bien sólo tendrá que descargarlo e instalarlo.

OBJETIVOS: Este curso introducirá al alumno en uno de los **lenguajes de programación** con mayor auge. Viendo la creación de **applets** (programas para páginas webs) y **aplicaciones corporativas**.

PROFESORADO: La alta calidad de nuestros cursos se asegura mediante una cuidadosa selección de nuestro personal docente. Un profesorado titulado y estable aseguran una enseñanza que combina la excelencia académica con los últimos adelantos informáticos.

METODOLOGÍA: Enseñanza **ON-LINE, Teleformación** con **Tutor personal**. Desde el momento en que se recibe el material necesario para realizar el curso, dispondrá de un tutor personal que le guiará y ayudará a resolver los problemas que le surjan en el estudio. Podrá realizar cuantas consultas necesite relacionada con el curso.



HORARIOS: Puede dedicar tantas horas como quiera, lo único que deberá tener en cuenta es la duración máxima del curso, que siempre será la suficiente para que pueda terminarlo con comodidad y sin prisas.

DURACIÓN: **153** horas (**7** meses máximo, a partir de la fecha de inicio).



PRIMERA A.CEPI-BASE, S.L.

C/. Balmes, 114 bajos - 08008 Barcelona

CIF B58250747 | Telefono: 934547306 | Fax:933236257

info@cepibase.com | www.cepibase.com

CONTENIDO: JAVA

1 - INTRODUCCIÓN

- ➔ HISTORIA
- ➔ ¿QUÉ ES JAVA?
- ➔ CONVENCIONES UTILIZADAS EN EL DOSSIER

2 - ENTORNO DE DESARROLLO

- ➔ PROGRAMAS DEL JDK
- ➔ EL EDITOR NETBEANS IDE
- ➔ CREAR UN PROYECTO
- ➔ CREAR UN PACKAGE
- ➔ CREAR UNA CLASE
- ➔ EL PRIMER PROGRAMA
- ➔ ABRIR, CERRAR Y GUARDAR CLASES
- ➔ EJERCICIOS

3 - INICIÁNDONOS EN LA PROGRAMACIÓN

- ➔ TIPOS SIMPLES DE DATOS
- ➔ OPERADORES
- ➔ FUNCIONES
- ➔ ALCANCE DE LAS VARIABLES
- ➔ EJERCICIOS

4 - ELEMENTOS DE PROGRAMACIÓN

- ➔ LECTURA DE TECLADO (BUFFEREDREADER)
- ➔ TOMA DE DECISIONES
- ➔ BUCLES
- ➔ MATRICES (ARRAYS)
- ➔ ENUMERACIONES
- ➔ LECTURA DE TECLADO (SCANNER)
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN Nº 1

5 - OBJETOS EN JAVA

- ➔ ¿QUÉ ES UN OBJETO?
- ➔ CLASES
- ➔ ENCAPSULACIÓN
- ➔ HERENCIA
- ➔ POLIMORFISMO
- ➔ LOS GENÉRICOS
- ➔ EJERCICIOS

6 - COLECCIONES

- ➔ INTERFACE COLLECTION
- ➔ INTERFACE LIST
- ➔ INTERFACE SET
- ➔ INTERFACE MAP
- ➔ GESTIÓN DE COLECCIONES
- ➔ COLECCIONES Y TIPOS
- ➔ EJERCICIOS

7 - TRATAMIENTO DE ERRORES

- ➔ EXCEPCIONES
- ➔ DEBUGGER
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN Nº 2

8 - INTERFAZ GRÁFICA 1

- ➔ AWT
- ➔ SWING
- ➔ DISEÑAR DESDE NETBEANS
- ➔ LAYOUTS
- ➔ EJERCICIOS

9 - INTERFAZ GRÁFICA 2

- ➔ ARQUITECTURA MODELO-VISTA-CONTROLADOR (MVC)
- ➔ MÁS COMPONENTES SWING
- ➔ PANELES
- ➔ MENÚS
- ➔ VARIOS LAYOUTS
- ➔ EJERCICIOS

10 - GRÁFICOS Y SONIDOS

- ➔ ELEMENTOS GRÁFICOS
- ➔ IMÁGENES
- ➔ SONIDOS
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN Nº 3

11 - FICHEROS

- ➔ ACCESO A FICHEROS
- ➔ JFILECHOOSER
- ➔ FICHEROS DE TEXTO
- ➔ CLASES SERIALIZABLES
- ➔ ARCHIVOS ALEATORIOS
- ➔ EJERCICIOS

12 - BASES DE DATOS

- ➔ MYSQL
- ➔ CLASES DE JDBC
- ➔ BASES DE DATOS ACCESS (UCANACCESS)
- ➔ EJERCICIOS

CONTENIDO: JAVA

13 - MULTI-THREAD

- THREADS EN JAVA
- GRUPOS DE THREADS
- COMUNICACIÓN ENTRE THREADS
- EJERCICIOS

14 - COMUNICACIONES

- TRABAJO EN RED
- CLASE URL
- SOCKETS
- SMTP
- EJERCICIOS
- EJERCICIO DE EVALUACIÓN Nº 4