

Curso Java JSE 6



Descripción: Nuestro curso enseña el lenguaje de programación Java desde inicio, incluyendo su sintaxis, cómo escribir programas básicos, cómo compilar un programa en Java, conocer qué es la máquina virtual, la programación orientada a objetos en Java, las colecciones, el manejo de errores y aspectos importantes del lenguaje como los multi-hilos, los sockets, el manejo de archivos y el uso de la librería SWING para el desarrollo de aplicaciones gráficas. Este es el curso inicial para quienes desean aprender Java y corresponde a la categoría de JSE

(Java Standard Edition).

Audiencia: Desarrolladores que quieren crear aplicaciones JSE. Cualquiera que desee ser un desarrollador Java debe iniciar con este curso.

Prerrequisitos: Conocimiento o experiencia en programación en algún otro lenguaje.

CONTENIDO

<p>MODULO I.- Introducción</p>	<p>MODULO II.- Programación Orientada a Objetos</p>
<p>Capítulo 1. Conceptos ¿Qué es Java? Como obtener Java Mi primer programa Java VJM Compilación de mi aplicación Java Applets JavaBeans, Servlets, etc. JDK Java vs C</p>	<p>Capítulo 3.- POO ¿Qué es la Programación Orientada a Objetos? Abstracción Encapsulación Herencia Polimorfismo Clases e Instancias</p>
<p>Capítulo 2. Fundamentos del lenguaje Java Variables Comentarios Tipos de Datos Operadores Sentencias de Control Funciones La función main Compilación Ejecución de una aplicación</p>	<p>Capítulo 4.- Manejo de Objetos Creación de Objetos El operador new Constructores La clase Objeto Destrucción de un objeto Paquetes El objeto String Arreglos for each en Arreglos</p> <p>Capítulo 5.- Creación de tus Propias Clases Creación de una clase Propiedades Métodos Constructores Destrucción Overloading</p>
<p>Capítulo 6.- Herencia Herencia Overriding Super clase Interfaces</p>	<p>Capítulo 7.- Polimorfismo Polimorfismo Enlace tardío (Late Binding) La aplicación Nómima</p>

MODULO III. – Colecciones	MODULO IV.- SWING
<p>Capítulo 08.- Colecciones Colecciones Interfaz Iterator Interfaz List ArrayList Vector Interfaz Set HashSet TreeSet Interfaz Deque ArrayDeque Interfaz Map Hashtable TreeMap Properties Generics y for each</p>	<p>Capítulo 12.- Aplicaciones GUI La clase Window La clase Frame La clase Dialog La clase FileDialog Menus</p> <p>Capítulo 13- Botones, Etiquetas, Text boxes Swing Componentes JButton JLabel JTextField JTextArea</p>
<p>Capítulo 09.- Inner Clases ¿Qué es una clase Interna? Clases estáticas e Interfaces Clases Locales Clases Anónimas</p>	<p>Capítulo 14.- Manejo de Eventos ¿Qué es un evento? El modelo de eventos Las clases Event Event Listeners El paquete java.awt.event Eventos más comunes</p>
<p>Capítulo 10.- Manejo de Excepciones Excepciones Lanzamiento de una Excepción Métodos El bloque finally Métodos de Exception Declaración de Excepciones Definición y lanzamiento de Excepciones</p>	<p>Capítulo 15.- Contenedores ¿Qué es un contenedor? Tipos y uso de contenedores Paneles</p>
<p>Capítulo 11.- Multithreading y sincronización ¿Qué es un thread? Multithreading La clase Thread Sincronización</p>	<p>Capítulo 16.- Layout Managers ¿Qué es un Layout Manager? Layout Flow Layout Border Layout Grid</p>

MODULO V.- Paquetes y JDBC	
Capítulo 17.- Paquetes Paquetes en Java La expresión import Imports estáticos CLASSPATH e import Definición de paquetes	Capítulo 18.- Introducción a JDBC El modelo de conectividad JDBC Programación de Base de Datos Conexión a la Base de Datos Creación de una consulta Obtención de los resultados Actualizaciones en la Base de Datos

MODULO VI.- Manejo de archivos y sockets	
Capítulo 19.- Manejo de Archivos Manejo E/S File Streams Filtros	Capítulo 20- Programación de Sockets y Redes TCP/IP El paquete java.net URL Connections Sockets

Duración aproximada:

35-40 horas (40 incluyendo una hora para comer)

Lugar:

Instalaciones de DCInternet en Altadena 26 Col. Nápoles o en el piso 37 del WTC Ciudad de México.

Incluye: *Incluye material del curso en español, mochila, servicio de galletas, café y refrescos, estacionamiento y diploma de participación en el curso.*

Formas de pago: Este pago puede realizarse de las siguientes maneras:

1. Depósito en Banamex cuenta 4923239 Suc. 575 a nombre de Desarrollo y Capacitación en Internet, S. A. de C. V. (CLABE en caso de transferencia electrónica vía Internet 002180057549232394)
2. Cheque a nombre de Desarrollo y Capacitación en Internet, S. A. de C. V.
3. Tarjetas de Crédito Visa, Master Card o American Express