

Introdución á programación en Java

Descrición

Este curso, ten por obxecto dar a coñecer aos participantes as nocións e conceptos esenciais para iniciarse no desenvolvemento de aplicacións orientadas a obxectos coa linguaxe de programación Java. Ao longo da formación, os estudantes adentraranse en conceptos fundamentais para entender o paradigma da programación orientada a obxectos, coñecer a terminoloxía e sintaxe empregada no desenvolvemento de aplicacións coa linguaxe Java, así como darán os pasos necesarios para crear programas básicos en Java a través de exercicios prácticos de programación.

As probas de selección realizánsense mediante plataforma online, sen necesidade de desprazamento presencial ao CNTG, a podra realizar o candidato inscrito ao curso desde o seu domicilio ou lugar de traballo, teniendo en cuenta que a plataforma online se abrirá automaticamente a datar e hora indicada para iso.

O persoa inscrita recibirá un email desde a entidade adxudicataria co acceso a esta proba 2 días antes da mesma.

A plataforma online de probas de selección é compatible coas versións estables máis recentes de todos a navegadores web e sistemas operativos máis populares (Windows, MacOS, Android ou calquera distribución Linux).

Polo tanto, para acceder á plataforma simplemente se necesitará un equipo de sobremesa, portátil con acceso a unha conexión estable a Internet.

Recomendable ter coñecemento/nivel medio de comprensión lectora en inglés, debido a que a proba de nivel pode incluír preguntas en inglés e o exame oficial de certificación ao que se opta en este curso xeralmente se realiza en Inglés.

Obxectivos

Unha vez finalizada a formación, o alumnado estará en disposición dos coñecementos fundamentais achega do desenvolvemento de aplicacións con Java e de como implementar en Java os conceptos básicos en programación e en orientación a obxectos.

Este curso prepara aos asistentes para a consecución da titulación oficial como Java

Foundations Certified Junior Associate unha vez superado o exame requirido para ese efecto.

Dirixido a

Este curso está dirixido a aquelas persoas que desexen iniciarse no mundo da programación orientada a obxectos con Java, así como para aquelas persoas con vontade de ampliar o seu ámbito de competencia no mundo profesional da programación de aplicacións adentrándose no desenvolvemento de aplicacións con Java.

Para un correcto aproveitamento do curso recoméndase que os asistentes dispoñan de nocións mínimas de programación.

Recomendable ter coñecemento nivel medio comprensión lectora de inglés.

Perfil do docente

O equipo da empresa formadora está composto por persoas con máis de 5 anos de experiencia en áreas de alta especialización técnica neste campo. O profesorado dispón das certificacións oficiais requiridas por Oracle para impartir este curso e pasou con éxito as probas de formación de formadores.

DURACIÓN	90 horas
PROGRAMA	Programación 2020/21
MATRÍCULA	Gratuíta
METODOLOXÍA	Teleformación
TIPO	CURSO
CERTIFICACIÓN OFICIAL	Sí
EXAME CERTIFICACIÓN	1Z0-811 Java Foundations

Introdución á programación en Java

HORARIO	null
PERIODO INSCRICIÓN	15/12/2020 - 15/12/2020
PROBA DE SELECCIÓN	11/01/2021, 16:00
LUGAR DE DOCENCIA	
Nº PRAZAS	40 (Mínimo 10)

Temario

Introdución

- Acerca do curso
- Breve historia
- Configuración de Java

Desenvolvemento de Software Java

- O proceso de desenvolvemento de Software
- Que fai o meu programa?
- Introdución aos conceptos da programación Orientada a Obxectos

Tipos de Datos Java

- Que é unha variable?
- Datos Numéricos
- Datos de tipo Texto
- Conversión entre tipos de datos
- Entrada por teclado

Métodos Java e Librerías de Clases

- Que é un método?
- A declaración import e os Packages
- A clase String
- A clase Random
- A clase Math

Sentenzas de decisión

- Expresións Boleanas e construtores if/ else
- Comprendo a execución de condicionais
- Sentenza switch

Construtores de iteración

- Iteracións for
- Iteracións while e do-while
- Uso de sentenzas break e continue

Creación de Clases

Introdución á programación en Java

- Crear unha Clase?
- Instanciación de Obxectos
- Construtores
- Sobrescritura de Métodos
- Interacción e Encapsulación de Obxectos
- Variables e Métodos estáticos

Arrays e Excepcións

- Arrays unidimensionales
- Listas Array
- Xestión de excepcións
- Conceptos e técnicas de depuración de código

JavaFX

- Introducción a Java FX
- Cores e Formas
- Gráficos, Audio, e eventos de Mouse