

WORKSHOP JAVA SE ORIENTADO A OBJETOS

SOMOS Y FORMAMOS EXPERTOS EN T.I



Metodología

100% PRACTICO



Duración

15 HRS.

ACERCA DEL WORKSHOP

OBJETIVOS PRINCIPALES

- Conocer el Lenguaje de Programación Java.
- Dominar los conceptos de clases, objetos, herencia, abstracción, encapsulamiento y polimorfismo.
- Desarrollar una de aplicación con Java SE implementando la POO.
- Al finalizar el workshop obtendras las bases solidas del lenguaje de programación Java para lograr crear aplicaciones SE, esto basado en la constante práctica de las funcionalidades enseñadas a lo largo del workshop.

OBJETIVOS SECUNDARIOS

- Identificar buenas prácticas en el uso del lenguaje.
- Conectarse a bases de datos mediante consultas a través de JDBC.

PREREQUISITOS

- Conocimientos básicos de programación (variables, ciclos, estructuras de datos, lógica básica)
- Se recomienda el workshop [Aprende a Programar.](#)
- Contar con conexión a Internet estable.

[¿Cuál es mi nivel en programación? clic aquí](#)

¡NUNCA DEJES DE APRENDER!

1.- Introducción a Java

- 1.1 ¿Qué es Java? ¿Por qué utilizar Java?
- 1.2 Conociendo el Entorno de Desarrollo Eclipse
- 1.3 Instalación del JDK y Configuración de Variables de Entorno
- 1.4 Crear, Importar y Exportar tu primer proyecto
- 1.5 Escribe tu primer Hola Mundo
- 1.6 Variables de Globales y Locales
- 1.7 Estructuras de control y ciclos
- 1.8 Declarando Arreglos

2.- Programación orientada a objetos

- 2.1 ¿Qué es un Objeto?
- 2.2 Abstracción: ¿Qué es una Clase?
- 2.3 Modularidad

3.- Definir Clases y sus componentes

- 3.1 Creando nuestra primera Clase
- 3.2 Método constructor
- 3.3 Static: Variables y Métodos Estáticos
- 3.4 Creando elementos estáticos
- 3.5 Sobrecarga de métodos y constructores
- 3.6 Encapsulamiento: Modificadores de acceso
- 3.7 Getters y Setters
- 3.8 Clases Anidadas
- 3.9 Clases Internas y Locales a un método

4.- Reutilizar Código

- 4.1 ¿Qué es la Herencia?
- 4.2 Super y This
- 4.3 Polimorfismo: Sobreescritura de Métodos
- 4.4 Interfaces
- 4.5 Collections

5.- Aplicar Abstracción

- 5.1 Clases Abstractas
- 5.2 Clases Anónimas
- 5.3 Diferencias entre las Interfaces y las Clases Abstractas

6.- Conexión a BD con MySQL

- 6.1 ¿Qué es JDBC? ¿Cómo funciona?
- 6.2 Conexión a Base de Datos con Java

7.- Proyecto Final

- 7.1 Definiendo el Proyecto (Aplicación Bancaria)
- 7.2 .JAR Empaquetando nuestro programa

CERTIFICADO DIGITAL

Obtén una constancia que avala tu preparación, si cumples con la asistencia a tu capacitación y elaboras el proyecto final de cada curso, bootcamp o diplomado.

Registrado por la Secretaria del Trabajo y Previsión Social (México).



¡Te esperamos!

 55 5211 6931

 +52 55 6186 8835

 TecGurusNet