

Programación aplicada orientada a objetos: java

Ikastaro 123 Zkia curso nº 123



Información y recepción de solicitudes en las OE de LANBIDE y en la página web de Lanbide www.lanbide.net

Impartido por:



www.zubeldia.com

Paseo de los Olmos, 14 - Donostia

Tel. 943 399 877



Programación aplicada orientada a objetos: java

Ikastaro 123 Zkia curso nº 123

HASIERA FECHA INICIO

15/09/11

BUKAERA FECHA FINAL

02/12/11

ORDUTEGIA HORARIO

9:00 h - 14:00 h

ORDUAK HORAS

260 h.

JAI EGUNAK DIAS FESTIVOS

Octubre: 12, 24, 25 y 31. Noviembre: 1

IKASTAROREN HELBURU OROKORRA

OBJETIVO GENERAL DEL CURSO

Adquirir los conocimientos de las técnicas de programación orientada a objetos, independientemente del lenguaje utilizado.

ARTZEKO BETEBEHARRAK

REQUISITOS ACCESO

- Ciclo formativo de grado superior o FP II, preferentemente en la rama de Informática.
- Lcdos, Diplomados, BUP, Bachiller o nivel de conocimientos equivalentes, con conocimientos de programación.

HAUTAPEN FROGAK

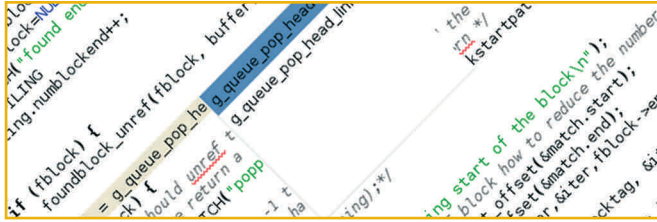
PRUEBAS DE SELECCIÓN

:: Currículum :: Prueba Técnica :: Entrevista



Egitarau Teoriko - Praktikoa

Programa Teórico - Práctico



:: Conceptos basicos de programacion

(10h)

- :: Tipos de aplicaciones
- :: Lenguajes y entornos de desarrollo
- :: Planteamiento y desarrollo de una aplicación
- :: Variables y tipos de datos
- :: Instrucciones y sentencias de control
- :: Entrada y salida de datos. Algoritmos.
- :: Descomposición en procedimientos y funciones

:: Programacion orientada a objetos

(20h)

- :: Conceptos básicos de POO
- :: Clases y objetos
- :: Propiedades y métodos
- :: Encapsulación, herencia y polimorfismo
- :: Lenguaje unificado de modelado UML
- :: Diagramas estructurales y de comportamiento

:: Diseño de BBDD y lenguaje SQL

(20h)

- :: Introducción a las BBDD relacionales
- :: Diseño de BBDD, relaciones entre tablas
- :: Lenguaje SQL, consultas de inserción, actualización, eliminación y selección.
- :: SGBD más habituales

:: Programacion en JAVA

(60h)

- :: Instalación y configuración del SDK y del entorno de desarrollo
- :: Sintaxis del lenguaje JAVA
- :: Diseño de interfaz de usuario, controles más comunes
- :: Clases abstractas
- :: Desarrollo de aplicaciones con conexión a BBDD

Egitarau Teoriko - Praktikoa

Programa Teórico - Práctico

:: Programacion en VISUAL C SHARP.NET

(60h)

- :: Introducción al entorno .NET
- :: Sintaxis del lenguaje C Sharp
- :: Diseño de interfaz de usuario, controles más comunes
- :: Clases abstractas
- :: Desarrollo de aplicaciones con conexión a BBDD

:: Programacion de dispositivos moviles

(40h)

- :: Introducción a los dispositivos móviles y plataforma Android
- :: Instalación del SDK y configuración del entorno de desarrollo
- :: Interfaz de usuario, vistas y layouts
- :: Paquetes de Java orientados a Android
- :: Tipos de almacenamiento, SQLITE
- :: Interacción con los sensores

:: Realizacion de un proyecto personal

(40h)

- :: Planificación y desarrollo de una aplicación que ponga en práctica los conocimientos adquiridos durante el curso.

:: Inserción laboral, sensibilización medioambiental y en la igualdad de género

(10 h)

