

Java od podstaw



w CODE:ME

Program kursu

1. Środowisko programistyczne

- konfiguracja środowiska,
- przygotowanie projektu.

2. Java jako język obiektowy

- charakterystyka programowania obiektowego,
- typy danych w Javie,
- stworzenie aplikacji z użyciem z instrukcji warunkowej oraz pętli i konstrukcja try...catch,
- stworzenie podstawowych elementów języka Java (klasa, klasa abstrakcyjna, interfejs i enum).

3. Obsługa daty

- operacje na datach z użyciem obiektów Date i Calendar.

4. Wzorce projektowe

- stworzenie aplikacji wykorzystującej parę podstawowych wzorców projektowych jak fabryka czy singleton.

5. Współbieżność

- stworzenie programu działającego na kilku wątkach.

6. Praca z plikami

- praca z plikami,
- obsługa Properties,
- obsługa json,
- tworzenie bibliotek jar i podłączanie ich do projektu.

7. Zapoznanie ze środowiskiem graficznym w Javie

- stworzenie prostej aplikacji z wykorzystaniem JavaFX.

8. Obsługa zdarzeń

- użycie zdarzeń w aplikacji graficznej.

9. Bazy danych i podstawy języka SQL

- informacje podstawowe o bazach danych oraz krótki przegląd głównych baz danych na rynku,
- szybki kurs języka SQL (SELECT, INSERT, UPDATE, DELETE, CREATE TABLE, DROP TABLE),
- praca na bazie danych MySQL.

10. Zapoznanie się z technologią JDBC

- współpraca za pomocą JDBC z bazą danych MySQL.

11. Zapoznanie się z JPA

- stworzenie aplikacji CRUD wykorzystującej JPA/Hibernate.

12. Wyrażenia lambda i interfejsy funkcyjne

- przykłady użycia interfejsów funkcyjnych i zastąpienie klas anonimowych wyrażeniami lambda.

13. Testy jednostkowe

- stworzenie testów jednostkowych z wykorzystaniem biblioteki Junit.

Bądźmy w kontakcie!

kontakt@codeme.pl

tel: +48 724 379 836

codeme.pl