

CURSO PROGRAMACIÓN EN JAVA

Introducción a java

Variables de entorno (PATH, CLASSPATH)
Compilación y ejecución de programas
Clase, objeto y métodos
Método main
Sintaxis del lenguaje
Sintaxis básica
Tipos de datos primitivos
Conversiones de tipo
Constantes, operadores Arrays
Clases y objetos
Creación de una clase, y creación de objetos a partir de clases
Concepto de paquete
Utilización de librerías básicas de Java
Importar clases y paquetes externos
Paquete Java.lang
Clase String
Clase StringBuffer
Clase Math. Operaciones matemáticas.
Clases de envoltorio.
Operaciones de entrada-salida
Clase PrintStream
Lectura de caracteres InputStream
Lectura de cadenas con BufferedReader
Concepto y gestión de colecciones
Colecciones basadas en índices y colecciones basadas en claves
Las clases de colección java.util.Vector y java.util.Hashtable
Enumeraciones e iteraciones

Programación Orientada a Objetos con Java

Constructores
Sobrecarga de métodos
Herencia
Características de la herencia en Java
Ejecución de constructores en la herencia
Uso de super y this
Sobreescritura de métodos
El modificador final
El modificador de acceso protected
Clases Abstractas

Polimorfismo
Interfaces
Clases anidadas y clases anónimas

Excepciones

Clases de excepción
Excepciones marcadas y no marcadas
Control de excepciones
Utilización de los bloques try, catch, finally
Declaración de una excepción
Lanzamiento de excepciones
Excepciones personalizadas
Aserciones

Introducción a las aplicaciones multitarea

Concepto de tarea y multitarea
Creación de aplicaciones multitarea
Herencia de la clase Thread
Sobreescritura del método run()
Inicio de una tarea
Utilización de la interfaz Runnable
Principales métodos para el control de la multitarea
Los métodos sleep(), yield() y wait()
Sincronización de tareas
Aplicaciones basadas en interfaces gráficas
Los paquetes java.awt y javax.swing
Creación de ventanas y cuadros de diálogo
Gestión de eventos
Principales clases de eventos
Interfaces de escucha y adaptadores
Registro de un evento
Utilización de controles swing
Gestores de organización
Applets
Características de un applet
Métodos de ciclo de vida de un applet

Introducción a JMS

Enterprise Messagingo
JMS
J2EE y JMS
Arquitectura de JMS
Dominios de mensaje de JMS

Modelo de programación JMS

Conceptos avanzados de JMS

Conceptos avanzados de JMS

Suscripciones durables

Reconocimiento de mensajes

Soporte de transacción

Bean Message Driven