



Introducción programación **Java**

Desarrollar aplicaciones con interfaces gráficas, manejo de base datos e interacción con usuarios. Así como dividir la complejidad de los sistemas utilizando la herramienta empresarial eclipse.

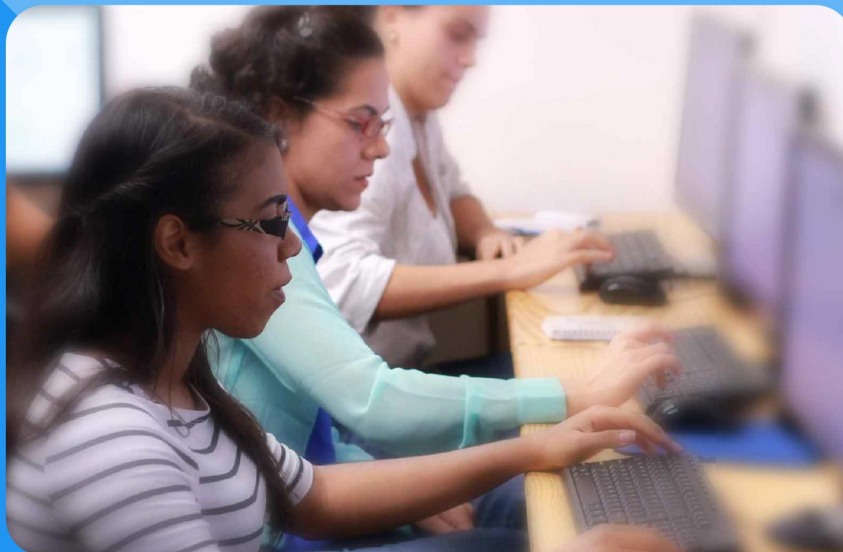


¿Qué voy a aprender?

- Manejo de Archivo
- Sintaxis basicas
- Metodos y Clases
- Base de Datos
- Listas y Arreglos

Este curso está dirigido para

Personas con aptitudes hacia la lógica y de pensamiento estructurado. Interesadas en programar aplicaciones de escritorio, web y de celulares. Estudiantes y graduados de ingeniería en sistemas, programadores, aficionados a los códigos y afines.



“Educación
multimedia
orientada a
soluciones del
mundo real”

Cursos de multimedia

SDQ Training Center es un centro de capacitación en software de multimedia. Las clases de multimedia abarca la creación de gráficos, animación, video, audio y programación. SDQ ofrece las clases en dos modalidades: como módulos independientes y como diplomados o especialidad.

Exámenes de certificación

Aparte de impartir entrenamiento en SDQ Training Center también estamos facultados para impartir exámenes de certificación. Somos también centro de exámenes autorizado por Pearson Vue y Autodesk Authorized Certification Center. Puedes tomar exámenes de certificación de compañías tales como: Adobe, Autodesk, Cisco entre muchas otras.

-  Educación orientada a objetivos
-  Grupos pequeños
-  Clases en video-tutoriales
-  Profesores expertos
-  Cursos actualizados
-  Diplomas avalados
-  Trato personalizado
-  Buen ambiente de Aprendizaje



Introducción programación Java

CONTENIDO DE LA CLASE



Introducción a Java

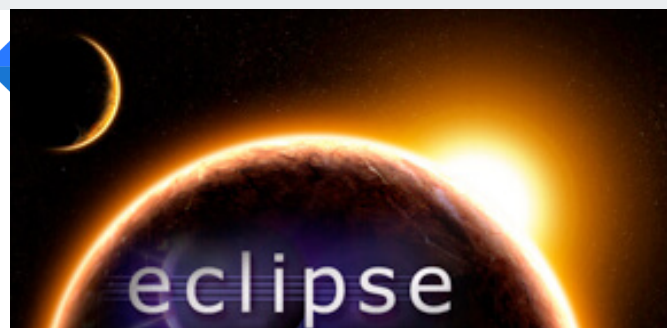
Sintaxis de Java

Utilizar las herramientas de java para compilar y ejecutar un archivo de java. (JDK y JRE). también el uso y la creación de variables, operadores, condiciones y bucles.

Introducción a Eclipse

Programación orientada a objetos

Aprendiendo a trabajar en un entorno de desarrollo empresarial para iniciar tu proyecto de forma correcta, utilizando los componentes de java.



Manejo de Archivo

Lectura y Escritura de archivos

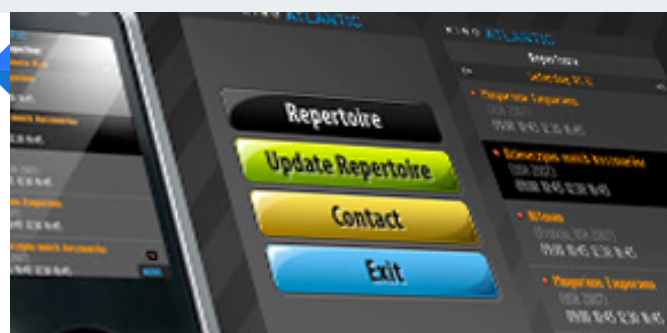
A continuación aprenderemos como las informaciones de los usuarios de nuestra aplicación son escritas y leídas en archivos de forma permanente, utilizando la clase File.



Aplicaciones gráficas

Acciones o eventos de componentes

Reconocer las acciones realizadas por los usuarios y programar una respuesta en consecuencia. Como construir nuestros propios botones, pantallas y paneles para lograr una apariencia visual personalizada.

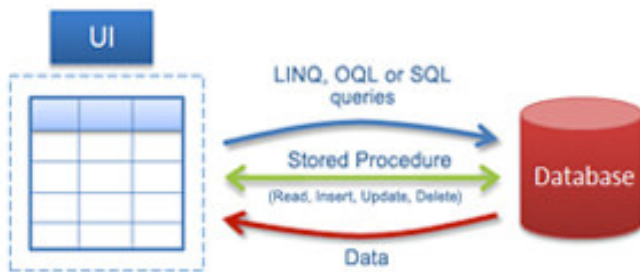




Base de datos con java

Conectar y usar base de datos

Entender la forma en que se almacena la información y como se accede a ella. Utilizando los comandos INSERT, UPDATE, DELETE y SELECT con todos sus detalles. Además veremos con gran detalle como las base de datos se combinan con java para lograr aplicaciones rígidas



Uso de STORED PROCEDURE

Como crear y utilizar los procedimientos

Conoceremos como crear procedimientos dentro de la base de datos y así reutilizarlos en nuestras aplicaciones. Además veremos las ventajas de separar las consultas de SQL de la aplicación para simplificar el mantenimiento de los sistemas.

Como crear login de usuarios

Veremos como dividir nuestra aplicación según el usuario registrado

Crear y actualizar los perfiles del usuario como administrador, visitante, entre otros, para controlar su nivel de acceso. También aprenderás como autenticar las credenciales del usuario.



Almacenar datos de forma permanente en el disco

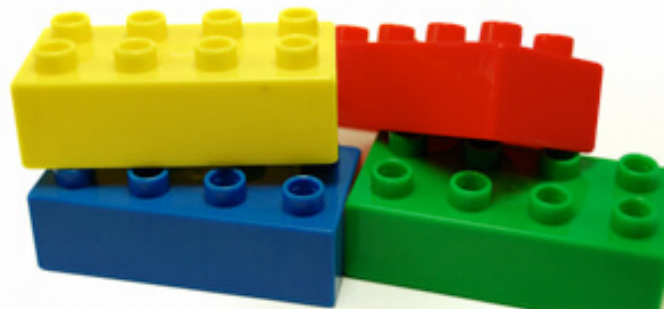
Conociendo la serialización

Aprendiendo como enviar y recibir datos a través de la red, y utilizar las mejores practicas para guardar información.

Para hacer aplicaciones rápidas, seguras y eficientes

Agrupar y ordenar colecciones de datos

Aprenderemos como organizar, ordenar y buscar datos. Utilizando la interfaz Comparable y Comparator. Estas nos servirán de guía para reducir la complejidad del código.





Básico: Instalación del JDK
Compilación y ejecución
Creando y ejecutando Jar

Introducción a programación: Creando variables
Manejo de desiciones
Uso de Switch
Uso de ciclos
Uso do while y while
Los Arreglos

Programación orientada objetos: Introducción a Eclipse
Clases y objetos
Modificadores de Acceso
Finalización Granja
Encapsulación
Método Constructor

Estructuras avanzadas: Paquetes
Uso de Import
Excepciones

Escaner (entrada y salida): Entrada y salida de datos

Menú: Menú

Manejo de archivos: Save data files (Parte 1)
Save data files (Parte 2)
Read Files

Componentes Gráficos: Comp. Gráficos (parte 1)
Comp. Gráficos (parte 2)

Colecciones: Colecciones

Eventos: Eventos

jTable: Uso de tablas (parte 1)
Uso de tablas (parte 2)
Uso de tablas (parte 3)
Uso de tablas (parte 4)

Manejo de base de datos: Introducción a Base de Datos
Creación Base de Datos
Importar Jar
Comexion a Base de Datos



Agregar datos
Buscar datos
Jtable Base de Datos
Cargando y mostrando datos
Cargando y borrando datos

StoreProcedure: PreparedStatement
Crear store prodedure
Ejecutando store procedure

Login: Llamando un ventana
Login (parte 1)
Login (parte 2)

Diseño: Diseño

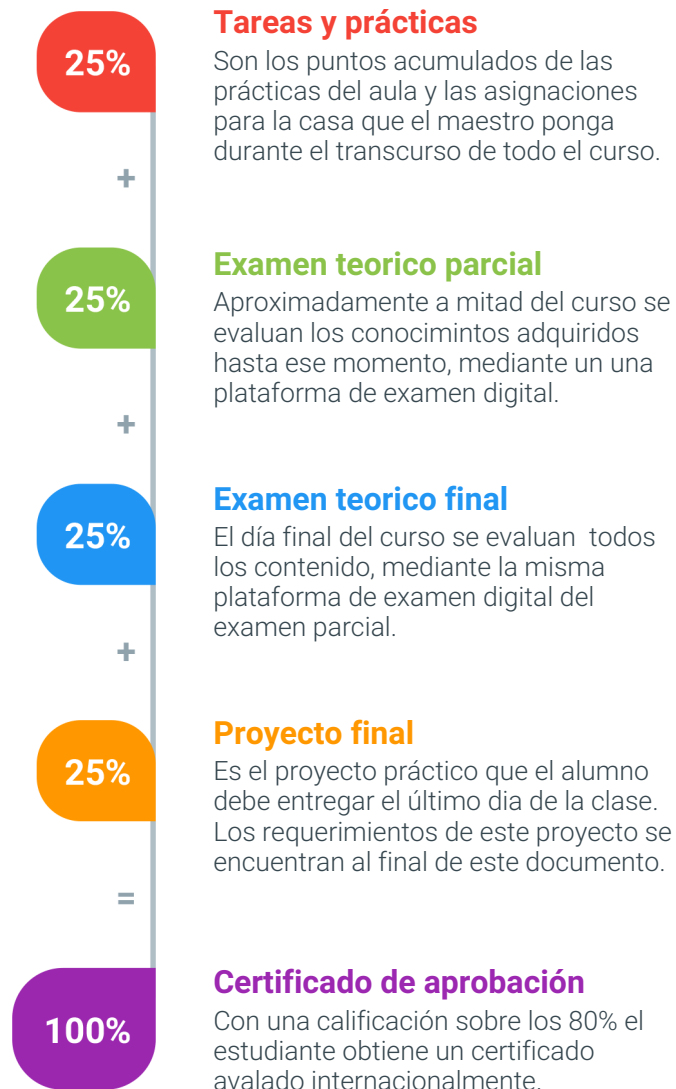
Manejo de serialización: Serialización
Deserialización

Ordenar colecciones: Uso de comparable
Uso de Comparador



MÉTODO DE EVALUACIÓN

En SDQ evaluamos tanto el conocimiento teórico como las habilidades prácticas para asegurarnos que nuestros alumnos cumplan con todos los objetivos de la clase.





Aplicación Java con base de datos

Desarrollar un proyecto basado en Java Standard Edition en combinación con la base de datos MySQL.

Aspectos a evaluar:

- Registro y acceso de usuarios de al menos dos niveles (normal y administrador)
- Desplegar contenido dinámico en JTable, mediante Java traído desde la base de datos MySQL.
- Administrar la inserción, edición y eliminación de contenido desde una sección del proyecto a la cual solo pueda acceder el tipo de usuario administrador.
- Filtros de búsquedas.
- Convención Java.
- Diseño de las vistas.
- Uso del Jtable para mostrar la data.
- Archivos del proyecto bien nombrados y organizados en carpetas.
- Base de datos organizada.
- Código Java comentado y limpio.
- Buen funcionamiento de la aplicación
- Buena gestión de errores.
- Generar PDF de la data (Al menos un registro, debe contener logo ficticio de la empresa y fecha de impresión).