

Java programavimo aplinka	Diegimas, naujo projekto kūrimas, "Hello, World!" su Java, Java programos surinkimas į Jar'ą, Java iš komandinės eilutės, Class path, class loader
Java kalbos sintaksė	Kalbos elementai: sakiniai, išraiškos, operatoriai, sudėtingi sakniai (if, for, else, switch), metodai, primityvieji duomenų tipai, String tipas
Algoritmų ir duomenų struktūrų pagrindai	Algoritmai: tiesinė paieška, n-min, n-max, rūšiavimas; Sąrašas, dvejetainis medis
Objektinis programavimas	Kodėl programuojama objektiškai? Objekto sąvoka, object-based vs object-oriented, enkapsuliacija, paveldėjimas ir polimorfizmas. UML klasių diagrama.
Programų testavimas ir derinimas	Išimtys, modulių testavimas, įvykių žurnalai (slf4j), programų derinimas.
Objektinio programavimo principų taikymas	Abstrakčios klasės, dizaino šablonai (Singleton, Factory Method, Template Method, Strategy, Adapter, Decorator, Iterator)
Darbas su duomenimis	Įvestis ir išvestis, srautai, Java "properties" bylos, duomenų tipų konvertavimas, "boxing and unboxing"
Java klasių biblioteka	Baigtiniai tipai (enums), Java kolekcijos, Generics
Įvadas į funkcinį programavimą	Įvadas į funkcinį programavimą, lambda išraiškos
Kodavimo standartai	Oracle Java kodo standartas, JavaDoc