



JAVA PROGRAMACIÓN

El curso PROGRAMADOR JAVA corresponde al área de tecnología y es de naturaleza teórico aplicativo. Tiene como propósito el desarrollo de programas para computadora utilizando el paradigma de ORIENTADA A OBJETOS y estructuras de datos. Los principales temas a tratar son: Clases y objetos, miembros de clase, miembros de instancia, herencia, polimorfismo, cadenas, arreglos, colecciones y excepciones.

• Conocimientos Previos

Fundamentos de Programación, Sistema Operativo Windows.

• El participante al final del curso sera capaz de :

Crear programas aplicando los conceptos de orientación a objetos, cadenas, arreglos, colecciones, excepciones y criterios de usabilidad en la construcción de las interfaces de usuario.

■ Dirigido a:

Estudiantes, Profesionales
y Publico en General

Duración
del curso

24
HORAS.

■ Evaluación

Será totalmente práctica. Se realizarán entre 4 o 5 prácticas de las cuales se eliminará la nota más baja y se obtendrá un promedio (PP). Durante la última sesión se realizará un examen final (EF), el cual se promediará con la nota de prácticas y de esta manera se tendrá la calificación final

PROMEDIO DE PRÁCTICAS:

$$PP = (PR1 + PR2 + PR3 + PR4 - \text{MENOR (PR)})$$

NOTA FINAL:

$$NF = PP + EF$$

■ Modalidad Online

Requiere una PC con las siguientes características:

- Procesador - 1 GHZ o más rapido / en un chip (SOC).
- RAM - 1GB para 32 Bits o 2GB para 64.
- Espacio Libre 16GB - SO de 32 bits / 32GB - SO de 64 bits.
- Una tarjeta gráfica - DirectX 9, posterior o controlador WDDM 1.0.
- Pantalla - 800x 600 resolución.
- Conexión a internet estable.

■ Conéctate a nuestras diferentes Plataformas Digitales:

Telf.: 200 - 9060 Opción 1

E-mail: sisuni.info@uni.edu.pe

www.sistemasuni.edu.pe



“Aumenta tus conocimientos, desarrolla nuevas habilidades y construye hoy tu futuro”.

CLASE #01

FUNDAMENTOS DE JAVA

- La Maquina Virtual de Java.
- Tipos de datos primitivos.
- Declaraciones de Variables, Constantes, Asignaciones.
- Operadores lógicos.
- Estructuras de control.
- Instrucción if, if else, Instrucción de selección múltiple switch.
- Instrucción de repetición for, Instrucción de repetición while, do while
- Instrucción break, continue .

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

- Abstracción.
- Definición de Clase.
- Objeto e Instancia.
- Implementación.
- Atributos.
- Operaciones.
- Operador new.
- Paquetes.

CLASE #03

HERENCIA

- Definición.
- Transitividad.
- Diseño: Generalización, Especificación.
- Implementación.
- Herencia y Constructores.
- Redefinición.
- Modificador final.
- Clases Abstractas
- Operador instanceof.
- Polimorfismo.
- Casting de Objetos.

CLASES ABSTRACTAS E INTERFASES

- Abstracción.
- Definición.
- Herencia.
- Datos.
- Implementación.
- Polimorfismo.
- Casting de Objetos

CLASE #02

MIEMBROS DE CLASE

- Variables.
- Métodos.
- Control de Acceso.
- Acceso Protegido.
- Encapsulación.
- Constructor.
- Destructor.

SOBRECARGA y ALCANCE DE CLASE

- Objetivo.
- Contexto.
- Sobrecarga de Métodos.
- Sobrecarga de Constructores.
- Métodos con argumentos variables.
- Estructuras de repetición.
- Alcance de Instancia
- Alcance de Clase.
- Acceso a Variables y Métodos.
- Inicializador Estático.

CLASE #04

ARREGLOS Y COLECCIONES

- COLECCIONES.
- Genéricos.
- Java Collections Framework.
- Manejo de Listas.
- Manejo de Maps.
- Manejo de Sets.
- EXCEPCIONES.
- Tipos de Errores.
- Qué es una Excepción.
- Tipos de Excepciones.
- Gestión de Excepciones.
- Excepciones Personalizadas .

EXAMEN