EXAMEN DE PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETIVOS

Un ejercicio de clases con getter y setter.

Un ejercicio de herencia con compareto.

Un ejercicio de arraylist.

Teoria sobre java en general, colecciones, bbdd, herencia.

Preguntas cortas sobre todo pero un poco rebuscadillas, tipo...métodos de la clase collections.

Como nos conectamos, que sentencia utilizamos.

Métodos más utilizados de arraylist.

UF2: Aprenderse la pac del compare to ed lo mismo pero con película en vez de persona.

UF3: Ed colecciones y ia.

Que es awt

Metodos principales de las colecciones tipo vector.

Que es formulario.

Un método que recibe una colección de números, seleccionas uno al azar y devuelves la colección, multiplicando cada posición por el número cogido al azar.

5 palabras reservadas de java que no sean modificadores, qué metodo se utiliza para añadir dato a un arraylist y qué metodo para eliminarlo, sentencia para conectarse a una base de datos, y sentencia para ejecutar sql.

Que es una colección, métodos de las colecciones, que es swing, el cuadro de texto del libro de los modificadores poner si o no en public, private, etc., métodos de la clase vector, y la parte práctica igual que las pacs.

UF4 clase libro con autor, título, etc, hacer getters y setters.

UF5 una igual que la pac con el comparte to y las interfaces.

UF6 la misma que ha puesto madlevel.

Que es hashMap y herencia y tipos

orden alternativo comparator

01 es menor que 02, la salida de 01.comparteTO(02) sería (negativo, positivo, cero, nulo)

herencia en java

expepciones java

a partir de las siguientes definiciones de clase en java

interfaces coleccion

la clausa extendeds relaciona con interfaces

que son eventos en entorno gráfico

que es swing.(Practica de get+get)(crear una clase vehículo con 5 propiedades+constructores+metodos+getters y setter)

sobrecarga del metodo toString() que devuelva información necesario: [marca-modelo]