

Clases e Obxectos

- Atributos e Métodos
- Encapsulación e Ocultación
- Instanciación: Construtores
- ~~Destrución: Destrutores~~
- Sobrecarga de Métodos
- ~~Atributos e Métodos estáticos e finais~~
- As variables almacenan referencias: Copia e Comparación

Espazos de Nome: Packages

Herdanza: Sobreposición e Polimorfismo

Xestión de Erros: Excepcións

A clase Object: toString, equals e hashCode

Arrays

- Definición e Uso
- Percorrido

Enumeracións

- Definición

Collections e Tipos xenéricos (Generics)

- Percorrido: Iterator
- Libraría estándar de Collections

Clases abstractas e Interfaces

Serialización (Serializable) e Clonación (Cloneable)

Acceso ao Sistema de Ficheiros

- A clase File
- A clase RandomAccessFile

Fluxos de Datos (Streams)

- Streams Binarios
- Streams de Texto

Programación de entornos gráficos GUI

- Eventos e Controladores de Eventos (Listeners e Controllers)
- Obxectos gráficos: SWT, Swing e JavaFX

Programacion Web en JavaScript

- Applets
- Servidores de Aplicacións Java: Servlets e JSP

Acceso a Bases de Datos Orientadas a Obxectos e Relacionais

- Introducción: Bases de Datos Orientadas a Obxecto e Relacionais
- Mapeo Obxecto-Relacional: Os ORM
- Acceso a Bases de Datos

Xestión de Documentos XML