

CODE:ME

UCZYMY PROGRAMOWANIA



Zasady zaliczenia kursu

Na zakończenie kursu, po spełnieniu poniższych kryteriów, otrzymasz dwa dokumenty – zaświadczenie, które wystawiamy w imieniu MEN o ukończeniu kursu akredytowanego, i certyfikat, który jest sygnowany naszą marką i podpisem trenera.

Zaświadczenie MEN

Aby uzyskać zaświadczenie ukończenia kursu akredytowanego przez MEN, należy spełnić wszystkie poniższe kryteria:

- minimum 70% obecności na zajęciach, tzn. możesz opuścić maksymalnie 6 zajęć,
- obecność na hackathonie kończącym kurs (co najmniej $\frac{3}{4}$ czasu trwania wydarzenia),
- stworzenie działającej aplikacji, kompletnego projektu lub rozwiązanie zadania mieszczącego się w zakresie tematycznym kursu, które zostanie ukończone, dostarczone i zaakceptowane przez trenera nie później niż na hackathonie kończącym kurs.

Certyfikat CODE:ME

Aby uzyskać certyfikat CODE:ME, należy spełnić wszystkie poniższe kryteria:

- minimum 70% obecności na zajęciach tzn. możesz opuścić maksymalnie 6 zajęć,
- obecność na hackathonie kończącym kurs - co najmniej $\frac{3}{4}$ obecności na wydarzeniu,
- stworzenie działającej aplikacji, kompletnego projektu lub rozwiązanie zadania mieszczącego się w zakresie tematycznym kursu, które zostanie ukończone, dostarczone i zaakceptowane przez trenera nie później niż na hackathonie kończącym kurs,
- wykonanie i dostarczenie, najpóźniej w dniu hackathonu kończącego kurs, co najmniej 70% zadań domowych.

Czym jest działająca aplikacja, skończony projekt lub wykonane zadanie?

- zadanie zaliczeniowe jest wymyślane przez trenera,
- jeżeli aplikacja/projekt/zadanie wymaga wcześniejszego przygotowania, może zostać zadane przez trenera jeszcze przed ostatnim hackathonem,
- ostatecznym terminem dostarczenia skończonej aplikacji, wykonanego projektu lub rozwiązania zadania jest dzień hackathonu kończącego kurs.
- aplikacja/ projekt/zadanie może być wykonane indywidualnie lub grupowo.
- więcej szczegółów (treść zadania, warunki „działania” oraz wszystkie terminy i zakres przygotowania się do wykonania zadania) otrzymasz od trenera w czasie trwania kursu lub (najpóźniej) na początku hackathonu kończącego kurs.

Java od podstaw

w CODE:ME

harmonogram kursu

- gdzie?** ●● Kurs zdalny
kiedy? ●● 14.09-09.11.2020 r.
cena ●● **2.700 zł** do 05.09 / 3.700 zł
tryb ●● Wieczorowy
godziny ●● 72 godziny z trenerem + 48 godzin samodzielnej nauki

	data	dzień tygodnia	godziny
1.	14.09.2020 r.	poniedziałek	17 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
2.	17.09.2020 r.	czwartek	17 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
3.	21.09.2020 r.	poniedziałek	17 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
4.	24.09.2020 r.	czwartek	17 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
5.	26.09.2020 r.	sobota	10 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
6.	28.09.2020 r.	poniedziałek	17 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
7.	01.10.2020 r.	czwartek	17 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
8.	05.10.2020 r.	poniedziałek	17 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
9.	08.10.2020 r.	czwartek	17 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
10.	12.10.2020 r.	poniedziałek	17 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
11.	15.10.2020 r.	czwartek	17 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
12.	17.10.2020 r.	sobota	10 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
13.	19.10.2020 r.	poniedziałek	17 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
14.	22.10.2020 r.	czwartek	17 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
15.	26.10.2020 r.	poniedziałek	17 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
16.	29.10.2020 r.	czwartek	17 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
17.	02.11.2020 r.	poniedziałek	17 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
18.	05.11.2020 r.	czwartek	17 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
19.	07.11.2020 r.	sobota	10 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
20.	09.11.2020 r.	poniedziałek	17 ⁰⁰ -20 ⁰⁰

Bądźmy w kontakcie!
kontakt@codeme.pl
tel: +48 724 379 836
codeme.pl

Java od podstaw

w CODE:ME

Program kursu

1. Środowisko programistyczne

- konfiguracja środowiska,
- przygotowanie projektu.

2. Java jako język obiektowy

- charakterystyka programowania obiektowego,
- typy danych w Javie,
- stworzenie aplikacji z użyciem z instrukcji warunkowej oraz pętli i konstrukcja try...catch,
- stworzenie podstawowych elementów języka Java (klasa, klasa abstrakcyjna, interfejs i enum).

3. Obsługa daty

- operacje na datach z użyciem obiektów Date i Calendar.

4. Wzorce projektowe

- stworzenie aplikacji wykorzystującej parę podstawowych wzorców projektowych jak fabryka czy singleton.

5. Współbieżność

- stworzenie programu działającego na kilku wątkach.

6. Praca z plikami

- praca z plikami,
- obsługa Properties,
- obsługa json,
- tworzenie bibliotek jar i podłączanie ich do projektu.

7. Zapoznanie ze środowiskiem graficznym w Javie

- stworzenie prostej aplikacji z wykorzystaniem JavaFX.



8. Obsługa zdarzeń

- użycie zdarzeń w aplikacji graficznej.

9. Bazy danych i podstawy języka SQL

- informacje podstawowe o bazach danych oraz krótki przegląd głównych baz danych na rynku,
- szybki kurs języka SQL (SELECT, INSERT, UPDATE, DELETE, CREATE TABLE, DROP TABLE),
- praca na bazie danych MySQL.

10. Zapoznanie się z technologią JDBC

- współpraca za pomocą JDBC z bazą danych MySQL.

11. Zapoznanie się z JPA

- stworzenie aplikacji CRUD wykorzystującej JPA/Hibernate.

12. Wyrażenia lambda i interfejsy funkcyjne

- przykłady użycia interfejsów funkcyjnych i zastąpienie klas anonimowych wyrażeniami lambda.

13. Testy jednostkowe

- stworzenie testów jednostkowych z wykorzystaniem biblioteki Junit.

Bądźmy w kontakcie!

kontakt@codeme.pl

tel: +48 724 379 836

codeme.pl

Klucz do sukcesu

Tę kartkę przyklej na lodówce!



Pytaj i drąż – od razu

Nie ma głupich pytań, są tylko głupie odpowiedzi. To prawda! W szczególności, jeśli dopiero zaczynasz swoją przygodę z programowaniem, tych pytań będzie się rodzić w Twojej głowie bardzo dużo. Nie ignoruj żadnego. Jeśli nie rozwiejesz swoich wątpliwości na początku, potem będzie tylko gorzej. Trener jest po to tu, na zajęciach i tam, na Podio, aby wszystko Ci wyjaśnić.



Psuj i przerabiaj, najwyżej ściągniesz jeszcze raz

By w pełni pojąć działanie tworzonego na zajęciach kodu i to, co wprowadza do już poznanych zagadnień, musisz spróbować samodzielnie go zmodyfikować, rozszerzyć, skrócić, zastosować w innej aplikacji. To jak z językiem obcym – dopiero, kiedy faktycznie zaczniesz rozmawiać w języku, którego się uczysz, zapamiętasz i dokładnie zrozumiesz poznane na lekcji zwroty i słowa.



Zadanie domowe to nie tylko kryterium zaliczenia

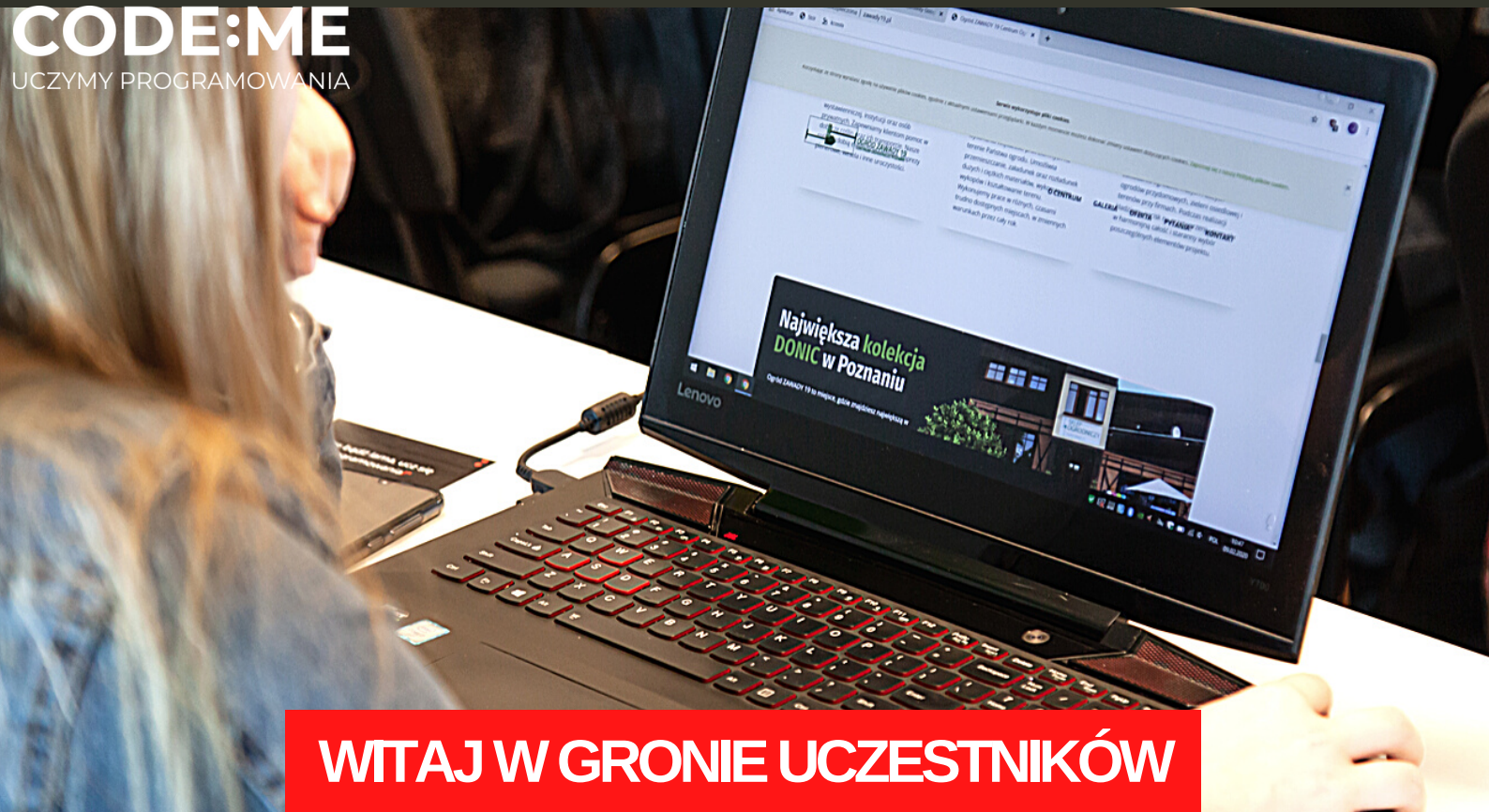
Prace domowe są po to, by zaoszczędzić Twój czas – zamiast wymyślać programy czy komponenty, które możesz zrobić przy wykorzystaniu zdobytej wiedzy, dostajesz od nas zestaw gotowych z zadań do poćwiczenia. Nie jest ich dużo, więc tym lepiej dla Ciebie, jeśli zaczniesz też tworzyć własne projekty. Znow – to jak z językiem obcym. Ćwiczenie i używanie w praktyce poznanych zagadnień jest kluczem do jego poznania – tak języka obcego, jak też języka programowania.



Działaj na 100%

Twoje zaangażowanie to najważniejszy klucz do sukcesu! Niestety, nie możemy nauczyć się za Ciebie, ale za to dajemy Ci wszystkie narzędzia, jakich będziesz potrzebować, by spełnić marzenie o programowaniu. Mogą przyjść chwile wątplenia, ale pamiętaj, że jesteśmy tu po to, by Cię wspierać i Ci pomagać. Jednak bez Twojego zaangażowania i ciężkiej pracy może nam się nie udać.

A czy Ty dzisiaj napisałeś/aś chociaż trzy linie kodu?



WITAJ W GRONIE UCZESTNIKÓW

KURSÓW CODE:ME

KORZYŚCI

Cieszymy się, że jesteś częścią naszej społeczności. Pamiętaj, że początki zawsze są trudne, ale jesteśmy tu dla Ciebie, na każdym etapie Twojej drogi i zawsze chętnie służymy pomocą.



GRUPA NA FACEBOOK

Dołącz do grupy na FB i ciesz się dodatkowymi rabatami i pierwszeństwem w informacji o najnowszych kursach.



NAJLEPSZA KADRA

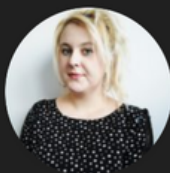
Zajęcia prowadzone są przez praktyków z wieloletnim doświadczeniem i znajomością branży IT.



RABAT DLA ABSOLWENTÓW

Otrzymujesz 15% rabatu na każdy kurs w naszej ofercie.

Masz pytania?



Klaudia Kaczmarczyk

klaudia.kaczmarczyk@codeme.pl