

Modulo 1 - Introduzione a Java
Modulo 2 - Componenti fondamentali di un programma Java
Modulo 3 - Identificatori, tipi di dati ed array
Modulo 4 - Operatori e gestione del flusso di esecuzione
Modulo 5 - Programmazione ad oggetti utilizzando Java:
Modulo 6 - Programmazione ad oggetti utilizzando Java:
Modulo 7 - Un esempio guidato alla programmazione ad oggetti
Modulo 8 - Caratteristiche avanzate del linguaggio
Modulo 9 - Modificatori, package e interfacce
Modulo 10 - Eccezioni e asserzioni
Modulo 11 - Gestione dei thread
Modulo 12 - Le librerie alla base del linguaggio: java.lang e
Modulo 13 - Comunicare con Java: input, output e networking
Modulo 14 - Java e la gestione dei dati: supporto a SQL e XML
Modulo 15 - Interfacce grafiche (GUI) con AWT, Applet e Swing
Modulo 16 - Autoboxing, Autounboxing e Generics
Modulo 17 - Ciclo for migliorato ed enumerazioni
Modulo 18 - Varargs e static import
Modulo 19 - Annotazioni (metadati)

Obiettivi del modulo

Sono stati raggiunti i seguenti obiettivi?

Obiettivo	Raggiunto	In Data
Saper definire il linguaggio di programmazione Java e le sue caratteristiche (unità 1.1)	<input type="checkbox"/>	
Interagire con l'ambiente di sviluppo: il Java Development Kit (unità 1.2, 1.5, 1.6)	<input type="checkbox"/>	
Saper digitare, compilare e mandare in esecuzione una semplice applicazione (unità 1.3, 1.4, 1.5, 1.6)	<input type="checkbox"/>	

Obiettivi del modulo

Sono stati raggiunti i seguenti obiettivi?

Obiettivo	Raggiunto	In Data
Saper definire i concetti di classe, oggetto, variabile, metodo e costruttore (unità 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5)	<input type="checkbox"/>	
Saper dichiarare una classe (unità 2.1)	<input type="checkbox"/>	
Istanziare oggetti da una classe (unità 2.2)	<input type="checkbox"/>	
Utilizzare i membri pubblici di un oggetto sfruttando l'operatore dot (unità 2.2, 2.3, 2.4)	<input type="checkbox"/>	
Dichiarare ed invocare un metodo (unità 2.3)	<input type="checkbox"/>	
Saper dichiarare ed inizializzare una variabile (unità 2.4)	<input type="checkbox"/>	
Saper definire ed utilizzare i diversi tipi di variabili (d'istanza, locali e parametri formali) (unità 2.4)	<input type="checkbox"/>	
Dichiarare ed invocare un metodo costruttore (unità 2.5)	<input type="checkbox"/>	
Comprendere il costruttore di default (unità 2.5)	<input type="checkbox"/>	

Obiettivi del modulo

Sono stati raggiunti i seguenti obiettivi?

Obiettivo	Raggiunto	In Data
Saper utilizzare le convenzioni per il codice Java (unità 3.1)	<input type="checkbox"/>	
Conoscere e saper utilizzare tutti i tipi di dati primitivi (unità 3.2)	<input type="checkbox"/>	
Saper gestire casting e promotion (unità 3.2)	<input type="checkbox"/>	
Saper utilizzare i reference e capirne la filosofia (unità 3.4)	<input type="checkbox"/>	
Iniziare ad esplorare la documentazione della libreria standard di Java (unità 3.4)	<input type="checkbox"/>	
Saper utilizzare la classe String (unità 3.4)	<input type="checkbox"/>	
Saper utilizzare gli array (unità 3.5)	<input type="checkbox"/>	

Obiettivi del modulo

Sono stati raggiunti i seguenti obiettivi?

Obiettivo	Raggiunto	In Data
Conoscere e saper utilizzare i vari operatori (unità 4.1)	<input type="checkbox"/>	
Conoscere e saper utilizzare i costrutti di programmazione semplici (unità 4.2, 4.3)	<input type="checkbox"/>	
Conoscere e saper utilizzare i costrutti di programmazione avanzati (unità 4.2, 4.4)	<input type="checkbox"/>	

Obiettivi del modulo

Sono stati raggiunti i seguenti obiettivi?

Obiettivo	Raggiunto	In Data
Comprendere le ragioni della nascita della programmazione ad oggetti (unità 5.1)	<input type="checkbox"/>	
Saper elencare i paradigmi ed i concetti fondamentali della programmazione ad oggetti (unità 5.2)	<input type="checkbox"/>	
Saper definire ed utilizzare il concetto di astrazione (unità 5.2)	<input type="checkbox"/>	
Comprendere l'utilizzo e l'utilità dell'incapsulamento (unità 5.3, 5.4)	<input type="checkbox"/>	
Comprendere l'utilizzo e l'utilità del reference this (unità 5.4)	<input type="checkbox"/>	
Comprendere l'utilizzo e l'utilità dell'ereditarietà (generalizzazione e specializzazione) (unità 5.5, 5.6)	<input type="checkbox"/>	
Conoscere la filosofia di Java per quanto riguarda la semplicità di apprendimento (unità 5.3, 5.5)	<input type="checkbox"/>	

Obiettivi del modulo

Sono stati raggiunti i seguenti obiettivi?

Obiettivo	Raggiunto	In Data
Comprendere il significato del polimorfismo (unità 6.1)	<input type="checkbox"/>	
Saper utilizzare l'overload, l'override ed il polimorfismo per dati (unità 6.2 e 6.3)	<input type="checkbox"/>	
Comprendere e saper utilizzare le collezioni eterogenee, i parametri polimorfi ed i metodi virtuali (unità 6.3)	<input type="checkbox"/>	
Sapere utilizzare l'operatore instanceof ed il casting di oggetti (unità 6.3)	<input type="checkbox"/>	

Obiettivi del modulo

Sono stati raggiunti i seguenti obiettivi?

Obiettivo	Raggiunto	In Data
Sviluppare un'applicazione in Java, utilizzando i paradigmi della programmazione ad oggetti (unità 7.1, 7.2, 7.3)	<input type="checkbox"/>	

Obiettivi del modulo

Sono stati raggiunti i seguenti obiettivi?

Obiettivo	Raggiunto	In Data
Saper definire ed utilizzare i costruttori sfruttando l'overload (unità 8.1)	<input type="checkbox"/>	
Conoscere e saper sfruttare il rapporto tra i costruttori e il polimorfismo (unità 8.1)	<input type="checkbox"/>	
Conoscere e saper sfruttare il rapporto tra i costruttori ed ereditarietà (unità 8.2)	<input type="checkbox"/>	
Saper definire ed utilizzare il reference super (unità 8.3)	<input type="checkbox"/>	
Saper chiamare i costruttori con i reference this e super (unità 8.3)	<input type="checkbox"/>	
Conoscere le classi interne e le classi anonime (unità 8.4)	<input type="checkbox"/>	

Obiettivi del modulo

Sono stati raggiunti i seguenti obiettivi?

Obiettivo	Raggiunto	In Data
Saper utilizzare tutti i modificatori d'accesso (unità 9.1, 9.2)	<input type="checkbox"/>	
Saper dichiarare ed importare package (unità 9.3)	<input type="checkbox"/>	
Saper utilizzare il modificatore final (unità 9.4)	<input type="checkbox"/>	
Saper utilizzare il modificatore static (unità 9.5)	<input type="checkbox"/>	
Saper utilizzare il modificatore abstract (unità 9.6)	<input type="checkbox"/>	
Conoscere cosa sono le classi interne e le classi anonime (unità 8.4)	<input type="checkbox"/>	
Comprendere l'utilità di classi astratte ed interfacce (unità 9.6, 9.7)	<input type="checkbox"/>	
Comprendere e saper utilizzare l'ereditarietà multipla (unità 9.7)	<input type="checkbox"/>	
Comprendere e saper utilizzare le Enumerazioni (unità 9.8)	<input type="checkbox"/>	
Saper accennare alle definizioni dei modificatori strictfp, volatile e native (unità 9.9)	<input type="checkbox"/>	

Obiettivi del modulo

Sono stati raggiunti i seguenti obiettivi?

Obiettivo	Raggiunto	In Data
Comprendere le varie tipologie di eccezioni, errori ed asserzioni (unità 10.1)	<input type="checkbox"/>	
Saper gestire le varie tipologie di eccezioni con i blocchi try-catch (unità 10.2)	<input type="checkbox"/>	
Saper creare tipi di eccezioni personalizzate e gestire il meccanismo di propagazione con le parole chiave throw e throws (unità 10.3)	<input type="checkbox"/>	
Capire e saper utilizzare il meccanismo delle asserzioni (unità 10.4)	<input type="checkbox"/>	

Obiettivi del modulo

Sono stati raggiunti i seguenti obiettivi?

Obiettivo	Raggiunto	In Data
Saper definire multithreading e multitasking (unità 11.1)	<input type="checkbox"/>	
Comprendere la dimensione temporale introdotta dalla definizione dei thread in quanto oggetti (unità 11.2)	<input type="checkbox"/>	
Saper creare ed utilizzare thread tramite la classe Thread e l'interfaccia Runnable (unità 11.2)	<input type="checkbox"/>	
Definire che cos'è uno scheduler e i suoi comportamenti riguardo le priorità dei thread (unità 11.3)	<input type="checkbox"/>	
Sincronizzare thread (unità 11.4)	<input type="checkbox"/>	
Far comunicare i thread (unità 11.5)	<input type="checkbox"/>	

Obiettivi del modulo

Sono stati raggiunti i seguenti obiettivi?

Obiettivo	Raggiunto	In Data
Comprendere l'utilità e saper utilizzare il framework Collection (unità 12.1)	<input type="checkbox"/>	
Saper implementare programmi con l'internazionalizzazione (unità 12.1)	<input type="checkbox"/>	
Saper implementare programmi configurabili mediante file di properties (unità 12.1)	<input type="checkbox"/>	
Saper utilizzare la classe StringTokenizer per "splittare" stringhe (unità 12.1)	<input type="checkbox"/>	
Saper utilizzare la Reflection per l'introspezione delle classi (unità 12.2)	<input type="checkbox"/>	
Saper introdurre le classi System, Math e Runtime (unità 12.1)	<input type="checkbox"/>	

Obiettivi del modulo

Sono stati raggiunti i seguenti obiettivi?

Obiettivo	Raggiunto	In Data
Aver compreso il pattern Decorator (unità 13.1, 13.2)	<input type="checkbox"/>	
Saper riconoscere nelle classi del package java.io i ruoli definiti nel pattern Decorator (unità 13.3)	<input type="checkbox"/>	
Capire le fondamentali gerarchie del package java.io (unità 13.3)	<input type="checkbox"/>	
Avere confidenza con i tipici problemi che si incontrano con l'input-output, come la serializzazione degli oggetti e la gestione dei file (unità 13.4)	<input type="checkbox"/>	
Avere un'idea di base del networking in Java, dei concetti di socket e del metodo accept (unità 13.5)	<input type="checkbox"/>	

Obiettivi del modulo

Sono stati raggiunti i seguenti obiettivi?

Obiettivo	Raggiunto	In Data
Saper scrivere codice che si connette a qualsiasi tipo di database (unità 14.2, 14.3)	<input type="checkbox"/>	
Saper scrivere codice che aggiorna, interroga e gestisce i risultati qualsiasi sia il database in uso (unità 14.2, 14,3)	<input type="checkbox"/>	
Avere confidenza con le tipiche caratteristiche avanzate di JDBC, come stored procedure, statement parametrizzati e transazioni (unità 13.4)	<input type="checkbox"/>	
Saper gestire i concetti della libreria JAXP per la gestione dei documenti XML (unità 14.4)	<input type="checkbox"/>	
Saper risolvere i problemi di utilizzo delle interfacce DOM e SAX per l'analisi dei documenti XML (unità 14.4)	<input type="checkbox"/>	
Saper trasformare con XSLT i documenti XML (unità 14.4)	<input type="checkbox"/>	

Obiettivi del modulo

Sono stati raggiunti i seguenti obiettivi?

Obiettivo	Raggiunto	In Data
Saper elencare le principali caratteristiche che deve avere una GUI (unità 15.1)	<input type="checkbox"/>	
Saper descrivere le caratteristiche della libreria AWT (unità 15.2)	<input type="checkbox"/>	
Saper gestire i principali Layout Manager per costruire GUI complesse (unità 15.3)	<input type="checkbox"/>	
Saper gestire gli eventi con il modello a delega (unità 15.4)	<input type="checkbox"/>	
Saper creare semplici applet (unità 15.5)	<input type="checkbox"/>	
Saper descrivere le caratteristiche della libreria Swing (unità 15.6)	<input type="checkbox"/>	

Obiettivi del modulo

Sono stati raggiunti i seguenti obiettivi?

Obiettivo	Raggiunto	In Data
Comprendere l'importanza delle nuove caratteristiche introdotte da Java 5 (unità 16.1)	<input type="checkbox"/>	
Comprendere le semplificazioni che ci offre la nuova (doppia) feature di autoboxing e autounboxing (unità 16.2)	<input type="checkbox"/>	
Conoscere le conseguenze e i problemi che genera l'introduzione dell'autoboxing e dell'autounboxing nel linguaggio Java (unità 16.2)	<input type="checkbox"/>	
Capire che cos'è un tipo generic (unità 16.3)	<input type="checkbox"/>	
Saper utilizzare i tipi generic (unità 16.3)	<input type="checkbox"/>	
Aver presente l'impatto su Java dell'introduzione dei generics (unità 16.3)	<input type="checkbox"/>	

Obiettivi del modulo

Sono stati raggiunti i seguenti obiettivi?

Obiettivo	Raggiunto	In Data
Saper utilizzare il ciclo for-migliorato (unità 17.1)	<input type="checkbox"/>	
Comprendere i limiti e quando applicare il ciclo for migliorato (unità 17.1)	<input type="checkbox"/>	
Comprendere e saper utilizzare le enumerazioni (unità 17.2)	<input type="checkbox"/>	
Comprendere le caratteristiche avanzate e quando utilizzare le enumerazioni (unità 17.2)	<input type="checkbox"/>	

Obiettivi del modulo

Sono stati raggiunti i seguenti obiettivi?

Obiettivo	Raggiunto	In Data
Saper utilizzare i varargs e comprenderne le proprietà (unità 18.1)	<input type="checkbox"/>	
Saper utilizzare gli static imports e comprenderne le conseguenze del loro utilizzo (unità 18.2)	<input type="checkbox"/>	

Obiettivi del modulo

Sono stati raggiunti i seguenti obiettivi?

Obiettivo	Raggiunto	In Data
Comprendere cosa sono i metadati e la loro relatività (unità 19.1, 19.2)	<input type="checkbox"/>	
Comprendere l'utilità delle annotazioni (unità 19.1, 19.2, 19.3, 19.4)	<input type="checkbox"/>	
Saper definire nuove annotazioni (unità 19.2)	<input type="checkbox"/>	
Saper annotare elementi Java ed altre annotazioni (unità 19.2, 19.3)	<input type="checkbox"/>	
Saper utilizzare le annotazioni definite dalla libreria: le annotazioni standard e le metaannotazioni (unità 19.3, 19.4)	<input type="checkbox"/>	