

Objetivos de conocimiento

Se indican a continuación, los objetivos de conocimiento a alcanzar en cada uno de los temas.

Parte 1: JAVA

Tema: Java y Jdk

1. Manipular ficheros en el ordenador con el programa Command Prompt.
2. Realizar y comprender el proceso de editar, compilar y ejecutar un programa en Java.
3. Identificar los distintos ficheros que intervienen en la realización de un programa en Java.

Tema: Lenguaje Java

1. Reconocer y entender la sintaxis del lenguaje Java: variables, sentencias y expresiones, sentencias de control de flujo y funciones.
2. Utilizar un estilo de programación.

Tema: Clases y objetos

1. Entender el concepto de clase.
2. Entender el concepto de objeto.
3. Reconocer y utilizar la sintaxis de definición clases y objetos en Java.

Tema: Librerías

1. Entender el concepto de herencia.
2. Entender el concepto de interface.
3. Utilizar funciones de una librería de Java.

Parte 2: Internet

Tema: Internet y lenguaje HTML

1. Entender el modo de comunicación entre ordenadores.
2. Conocer las etiquetas del lenguaje HTML para realizar una página web.
3. Realizar un programa Java que escriba un fichero HTML.

Tema: Formularios en HTML

1. Conocer la estructura de un formulario en HTML.
2. Conocer los elementos y etiquetas de un formulario HTML.
3. Entender el modo de envío de la información de un formulario.

Parte 3: Aplicaciones Web

Tema: Servlets

1. Entender el funcionamiento y utilidad de un servlet.
2. Realizar un servlet en Java.
3. Instalar y ejecutar un servlet en un servidor de aplicaciones.

Tema: Servlets y clases

1. Realizar un servlet que introduce y recoge información en clases.
2. Crear una aplicación empleando servlets.

Parte 4: Ordenadores y programación

Tema: Conceptos de computación

1. Objetivos de la asignatura.
2. Comprender la estructura de un ordenador y las órdenes básicas
3. Realizar y comprender aplicaciones con instrucciones básicas

Tema: Programación con JavaScript

1. Entender el modo de funcionamiento de JavaScript.
2. Reconocer la sintaxis básica de JavaScript.
3. Entender y poder modificar scripts básicos de JavaScript.