

## Учебный план курса Java Standard Edition (3 месяца, 39 занятий)

Месяц	Занятие	Темы занятия (кратко)	Темы занятия (примечания)
1	1	1) Организационные моменты 2) Краткая история, концепция и устройство языка Java 3) Установка и настройка необходимого ПО	В "организационные моменты" входит обсуждение вопросов обмена учебными материалами, связи преподавателя и студентов вне курсов и др.
	2	Основы	- Основы синтаксиса и правила оформления кода - Вывод, ввод данных - Математическая библиотека - Статическая, динамическая типизация - Type consistency и т.д.
	3	Условные операторы	- Разбор вопросов, возникших при решении домашнего задания на предыдущую тему (впредь каждое занятие будет начинаться с этого пункта). Если вопросов очень много, то текущее занятие может быть целиком посвящено их проработке, а новая тема перенесётся на следующее. Если домашняя работа не выполняется без серьёзных на то причин (лень, забывчивость и т.д.), то она будет выполняться во время занятия, а новая тема - переноситься.  - if, else - switch - Scope - Сравнение строк и т.д.
	4	Циклы	- Общая теория по циклам - Особенности increment-a и decrement-a - while, while (true) - Типовые задачи на циклы - Работа с псевдослучайными числами - Casting - Мини-игра - for, nester loop (вложенный цикл), for with several variables (for с несколькими переменными) - Финальный блок практических задач для закрепления всей темы
	5		
	6		
	7		
	8		
	9	Массивы	- Общая теория по массивам - Типовые задачи на массивы - Работа с ASCII-код, UNICODE - Реализация конвертера СИ и др.
	10		
	11	Двумерные массивы	
	12		
	13	JSF, ArrayList	
	14	Методы	
	15	Меню	- Базовое ориентирование на пользователя - Некоторые особенности Scanner
	16		- Реализация шифратора/дешифратора Цезаря

2	17	Файлы	- Работа с внешними файлами
	18	Обработка исключений	- Общая теория по исключениям
	19	Объектно-ориентированное программирование	- Обработка исключений
	20		- Локальные, глобальные переменные
	21		- StringBuilder и работа со строками
	22		- Общая теория по ООП
	23		- Принципы ООП
	24		- Классы, объекты, конструктор
	25		- Абстракция
	26		- Инкапсуляция (access specifiers, accessors, mutators)
3	27	Мини-проект "Телефонная книга"	- Перегрузка метода (method overloading)
	28		- Наследование
	29		- Переопределение метода (method overriding)
	30		- Полиморфизм
	31	Задание на блок тем "Студенческая ведомость"	- Абстрактные классы
	32		- Интерфейсы
	33		- Статические переменные, методы и др.
	34	Мини-проект "Виселица 1.0"	
	35		
	36		
	37	Обновление до "Виселица 2.0"	
	38		
	39		