1: Java basics (kintamieji, if, while, for, masyvai, objektai, paveldejimas, overloadinimas)

• Objektas (busena, elgesys; laukai, metodai; duomenu apgauba; modulumas, informacijos apsauga, kodo panaudojamumas, blokiškumas)

• Klase (klases ir objekto savokos; java klases pavyzdys; objektu sukurimo ir panaudojimo pavyzdys)

• Kintamieji (klases egzemplioriaus kintamieji; klases kintamieji; lokalus kintalieji; parametrai; kintamuju vardu taisykle )

• Operatoriai

• Išraiškos (grižties tipas, eiliškumas), sakiniai (priskyrimo, prieaugio, metodu iškvietimo, objektu kurimo), blokai (skaidres)

• Vykdymo eigos kontrole (if, else, switch), (for, while, do while, kompaktiškas for), (break, continue, return)

2: Interface'ai, List'ai, Map'ai -- console game

• Paveldimumas (motyvacija; superclass, subclass; extends)

• Interfeisas (interfeiso savoka; pavyzdys; implements)

• Paketas (paketo savoka, realizacija; Java API paketu biblioteka; packet)

3: Programa (su kažkokiu user interface)(calculator) paint

• Iterptos klases

• Enum tipas

4: Testas namie

5. SQL basic (create table, select, insert into, delete from, where, order by,..

6: SQL iš Java. JDBCTemplate

7: Testas

8: Dar viena programa užtvirtinti