



Java For Testers

TA | La practica hace al maestro

Sobre el curso

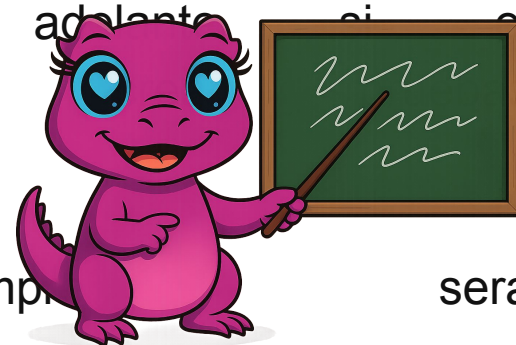
Es imposible que en un curso, seminario, etc. aprender a ser un experto en la automatización, para gente con experiencia en el ramo o con perfil de developer siempre le será más fácil aprender este arte; sin embargo con esfuerzo y dedicación incluso alguien sin experiencia puede aprender la automatización de pruebas.

Este curso pretende enseñar las bases y dar una introducción a Java como lenguaje de programación que permita al alumno entender cómo funciona un código de programación y más adelante si el estudiante lo desea aprender a automatizadas.

La recomendación

siempre será

“La práctica hace al maestro”.



El curso está conformado por el siguiente material:

- ★ Presentación: el material aquí presente
- ★ Ejemplos/Ejercicios^{*} : ejercicios/ejemplos de código, scripting, etc. que sustentan la práctica de los temas vistos.
 - Cada capítulo indicará cuales son estos recursos
- ★ Manuales^{*} : Manuales que apoyan a la presentación para instalación del software requerido.
- ★ Quizzes y cuestionarios^{*} : Cada capítulo consta de quizzes, cuestionarios y materiales que ayuden al alumno afianzar el conocimiento

^{*} Opcionales depende del curso



1

Instalación del Software Requerido

1. Instalar JDK
2. Instalar IntelliJ

2

Introducción

1. ¿Qué es Java?
2. JDK, JRE, JVM
3. POO
 - Encapsulamiento
 - Herencia
 - Abstracción
 - Poliformismo

3

Primeros pasos con Java

1. Crear un proyecto maven
2. Crear 1er clase Hola Java
3. Variables
 - String
 - int
 - double
 - boolean
 - Array
 - List
 - Hash Map
 - Variables Static
 - Variables bloque VS Clase

4

Condicionales y Loops

1. Condicionales
 - IF
 - IF/ELSE
 - IF ANIDADOS
2. For - Iteraciones
 - For
 - Enhanced For
3. While - Ciclos

5

Métodos y alcance

1. Métodos
 - Void
 - Return type
2. Modificadores
 - Private
 - Public
 - Protected
3. Invocar métodos desde otra clase
 - Static
 - Instancia de Clase



6

Manejo de Excepciones y Errores

1. Try / Catch
2. Throw / Throws
3. Stacktrace

7

Patrones de Diseño y arquitectura de la aplicación

1. Arquitectura de una aplicación
2. DTO
3. DAO
4. Utils
5. Helpers

8

Siguientes pasos

8

Créditos


Recursos del curso

Recursos

En esta sección encontrarás
recursos del curso

- ★ [Repositorio de Git](#)
- ★ [Página del curso](#)
- ★ YouTube videos del curso

Gracias

 “No aprendemos para aprobar pruebas, aprendemos para transformar realidades.”



¡Hasta pronto!