

Matrícula

No hay plazos por lo que el interesado puede matricularse a lo largo de todo el año en el Aula Mentor que elija excepto en el mes de agosto (las aulas correspondientes a los Centros de Educación de Personas Adultas así como aquellas ubicadas en las instalaciones de los Institutos de Educación Secundaria, permanecen cerradas durante las vacaciones escolares). El pago de la matrícula supone para el estudiante:

- Una cuenta de usuario en la plataforma de formación.
- Apoyo tutorial personalizado.
- Acceso a los recursos del aula.
- Dos convocatorias de examen presencial para obtener el certificado de aprovechamiento expedido por el Ministerio de Educación y Formación Profesional.

Cursos Mentor relacionados

Cursos que se recomienda realizar ANTES:

- Iniciación a la programación

www.aulamentor.es



Programación en JAVA

Ministerio
de Educación
y Formación Profesional

Programación en JAVA

Ministerio
de Educación
y Formación Profesional

CamSp

Serie Programación
Colección Aula Mentor

Resumen del curso

Este curso presenta una iniciación a la programación en Java. Comprende los paradigmas de la orientación a objetos, así como el desarrollo de aplicaciones en un entorno de desarrollo. Incluye numerosos cuestionarios, actividades y prácticas que muestran y apoyan los aspectos y características más importantes de este lenguaje de programación tan difundido.

Destinatarios

Es un curso destinado a personas interesadas en la programación de aplicaciones de escritorio Orientadas a Objetos mediante el Lenguaje Java.

Contenidos

MÓDULO I

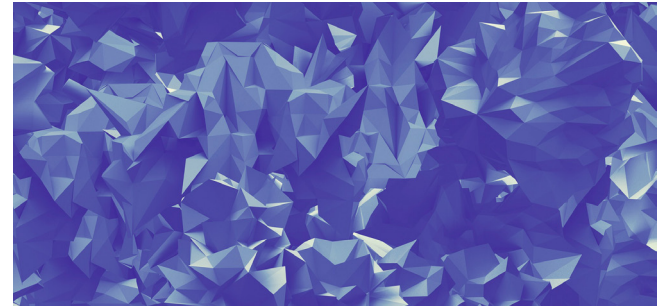
- Tema 1: Introducción.
- Tema 2: Conceptos básicos. Objeto, atributo, método, interfaz, clase.
- Tema 3: Paradigmas de la Orientación a Objetos: Abstracción, Encapsulamiento, Ocultamiento, Herencia y Polimorfismo.

MÓDULO II

- Tema 1: Introducción a Java. Características del lenguaje.
- Tema 2: Entorno de desarrollo.
- Tema 3: Sintaxis. Identificadores, Keywords, Variables, Tipos de datos, Operadores, Tipos de Sentencias
- Tema 4: Clases, Objetos, Herencia, Polimorfismo.
- Tema 5: Otros conceptos. Paquetes, Modificadores de acceso, static, final, Constantes.

MÓDULO III

- Tema 1: Clases básicas. String, StringBuffer, System, Math, Integer.
- Tema 2: Estructuras de datos. Arrays y Colecciones.



Metodología

El curso se realiza íntegramente a distancia a través de Internet. Una vez finalizadas todas las actividades obligatorias el alumno debe realizar una prueba presencial en el aula Mentor cuya superación se obtiene un certificado de aprovechamiento de 90 horas.

El curso se organiza entorno a unidades de aprendizaje y actividades de envío paulatino y secuencial al tutor para su evaluación.

Actividades y tiempo estimado

- 18 actividades prácticas obligatorias y 2 actividades globales opcionales.
- 6 cuestionarios de repaso (2 por módulo).

Requisitos recomendados

Es muy recomendable tener conocimientos básicos de programación.

Materiales y software necesario

- Java Development Kit 6.0 o superior.
- Eclipse 3.6 o superior.