

## SINTESIS DEL DIPLOMADO EN LENGUAJE JAVA

	MÓDULO I	MÓDULO II	MÓDULO III	MÓDULO IV	MÓDULO V	MÓDULO VI
TÍTULO DEL MÓDULO	Fundamentos de Java	Desarrollo de aplicaciones Standalone	Desarrollo de aplicaciones Web	JSF y Web 2.0	Introducción al Desarrollo de aplicaciones móviles	Desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles con Android
Contenido Temático	1.1 Introducción a La Tecnología y plataforma Java 1.2 Elementos Fundamentales del lenguaje 1.3 Conceptos de Programación orientada a objetos 1.4 El API de Java. Paquete java. lang, paquete java io. 1.5 Clases y Objetos. Estructura de una clase, constructores, niveles de acceso, sobrecarga 1.6 Interfaces y Herencia. Herencia y Polimorfismo, clases finales, clases abstractas, clases anónimas, Interfaces e Implementación 1.7 Excepciones. Manejo de excepciones, try-	2.1 Introducción a Swing. Componentes básicos, botones, cuadros de texto, layouts y ventanas. 2.2 Componentes avanzados de Swing. Applets, tablas, barras de menú, ventanas internas. 2.3 Concurrencia en swing. Manejo de hilos de ejecución. 2.4 Características avanzadas. Timers, bandeja de sistema, menus emergentes. 2.5 Personalización de la aplicación.	3.1 Arquitectura de Aplicaciones JEE. 3.2 Páginas HTML, JavaScript, Programación para la Web con XML 3.3 Java Servlets, conectividad con JDBC, redirección de peticiones, manejo de sesiones 3.4 JSP, expresiones, JavaBeans 3.5 Lenguaje de expresiones, JSTL, persistencia	4.1 Frameworks de desarrollo de aplicaciones Web, JSF 4.2 Desarrollo e invocación de Servicios Web XML, interoperabilidad de aplicaciones Web 4.3 Programación de aplicaciones ricas (RIA), Ajax, frameworks de desarrollo RIA	5.1 Introducción a J2ME y a la Programación de Dispositivos Móviles 5.2 Herramientas de desarrollo 5.3 Los MIDlets 5.4 La configuración CLDC 5.5 Interfaces gráficas de usuario 5.6 Almacenamiento RMS 5.7 J2ME y Redes	6.1 Introducción a Android 6.2 Entorno de Desarrollo 6.3 XML 6.4 Interfaces gráficas de usuario 6.5 Almacenamiento de Datos

	catch, finally, throw y throws, excepciones personalizadas 1.8 Genéricos y Colecciones	Icono, Look and Feel. 2.6 Manejo y procesamiento de imágenes. 2.7 Reproducción de archivos multimedia. 2.8 Conexión a Bases de datos con JDBC. Conexión a SQLite, Organización de una aplicación con conexión a BD. 2.9 Despliegue de la aplicación.				
--	---	--	--	--	--	--