

# TWORZENIE APLIKACJI W JĘZYKU JAVA – PROGRAMOWANIE OBIEKTOWE I MODELOWANIE Z UŻYCIEM UML

KOD: JP

# Profil uczestnika

Uczestnik:

- chce programować obiektowo;
- chce tworzyć aplikacje w języku Java;
- chce posługiwać się językiem UML w trakcie programowania.

Programista:

- chce nabyć umiejętności tworzenia aplikacji w języku Java.

# Korzyści ze szkolenia

1. **Uczestnicy potrafią tworzyć aplikacje** – samo poznanie języka Java nie wystarcza, konieczne jest nabycie umiejętności tworzenia aplikacji w tym języku.
2. **Uczestnicy efektywnie rozwiązują problemy za pomocą języka Java** – ponieważ poruszane są wszystkie zagadnienia niezbędne do sprawnego poruszania się w każdym aspekcie aplikacji.
3. **Uczestnicy potrafią tworzyć i dokumentować oprogramowanie obiektowe** – ponieważ poznają sprawdzone techniki modelowania obiektowego oraz sposoby posługiwania się językiem UML.

# Parametry szkolenia

CZAS TRWANIA: 5 dni - 40 godzin.

FORMA ZAJĘĆ: Laboratorium Obiektowości - 70%, wykład – 30%.

WIELKOŚĆ GRUPY: do 10 osób.

# Szczegółowy program

Moduły szkoleniowe	Nabyte wiedza i umiejętności, poruszane zagadnienia
<b>Wprowadzenie do języka Java</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Składnia języka Java</li><li>• Klasy, interfejsy, metody</li><li>• Java i UML</li></ul>
<b>Modelowanie świata rzeczywistego</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Wyodrębnianie klas, interfejsów i metod</li><li>• Modelowanie struktury i dynamiki systemu</li></ul>
<b>Obiektowość i odpowiedzialność</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Odpowiedzialność pakietów klas, interfejsów, metod</li><li>• Kolekcje w języku Java</li><li>• Używanie wyjątków</li><li>• Elementy modelu warstwowego</li></ul>
<b>Interfejs użytkownika</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tekstowy i graficzny interfejs użytkownika</li><li>• Biblioteka Swing</li><li>• Aplikacja otwarta na szybką zmianę interfejsu użytkownika</li></ul>
<b>Trwałe przechowywanie danych</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Serializacja obiektów</li><li>• Współpraca z relacyjnymi bazami danych</li></ul>
<b>Techniki optymalnej pracy</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Konwencje kodowania</li><li>• Psychologiczne aspekty programowania</li></ul>