

Tytuł szkolenia: Programowanie w języku Java; Przygotowanie do egzaminu "Oracle Certified Associate, Java SE 7 Programmer" [OCAJP7]

Kod szkolenia: J-PD-OCAJP7

Wprowadzenie

Kurs prowadzony jest pod kątem **przygotowania do egzaminu Java SE 7 Programmer I** wymagany do uzyskania **certyfikatu "Oracle Certified Associate, Java SE 7 Programmer" - OCAJP**. Certyfikat ten jest wymagany aby przystąpić do egzaminu Java SE 7 Programmer II.

Adresaci szkolenia

Adresatami szkolenia są **programiści** lub przedstawiciele innych zawodów pragnących uzyskać **certyfikaty** i posiadać **umiejętności programowania w języku Java**. Mile widziana jest podstawowa znajomość programowania w dowolnym języku, w szczególności w języku obiektowym.

Cel szkolenia

Celem szkolenia jest **przygotowanie do egzaminu "Oracle Certified Associate, Java SE 7 Programmer"**. Szkolenia składa się z cyklu wykładów oraz z zadań, które mają na celu przybliżenie tematów ze strony programistycznej. Kurs kończy się przeprowadzeniem symulacji egzaminu. Uczestnicy mają również możliwość uzyskania informacji dotyczących samego egzaminu i certyfikatu.

Czas i forma szkolenia

- 21 godzin (3 dni x 7 godzin), w tym wykłady i warsztaty praktyczne.

Plan szkolenia

Podstawy:

- a. Tworzenie i wywoływanie programu Java
- b. Struktury pakietów

Zmienne

- a. Deklarowanie i zasięg zmiennych
- b. Typy prymitywne i obiektowe
- c. Odwoływanie się do pól i metod
- d. Literały, Stringi, StringBuilder i StringBuffer
- e. Używanie tablic
- f. Używanie list

Operatory i Sterowanie programem

- a. Operatory i priorytety
- b. Porównanie == i equals
- c. if, if/else i switch
- d. pętle while, do/while i for
- e. break i continue

Obiektowość:

- a. Cykl życia obiektu od konstruktora do Garbage Collector
- b. Metody, zmienne i konstruktory
- c. Modyfikatory static i final
- d. Przekazywanie parametrów
- e. Encapsulation w obiektach
- f. Dziedziczenie i polimorfizm
- g. Kastowanie
- h. Klasy abstrakcyjne i interfejsy
- i. Overriding i Overloading

Wyjątki:

- a. Rodzaje wyjątków i tworzenie własnych klas wyjątków
- b. Zasady posługiwania się wyjątkami
- c. Struktury try/catch