

LA FORMACIÓN ES LA CLAVE
DEL ÉXITO

Guía del Curso

IFCD006PO APLICACIONES JAVA (J2EE)

Modalidad de realización del curso: [Online](#)

Titulación: [Diploma acreditativo con las horas del curso](#)

OBJETIVOS

Este Curso IFCD006PO APLICACIONES JAVA (J2EE) le ofrece una formación especializada en la materia dentro de la Familia Profesional de Hostelería y turismo. Con este CURSO IFCD006PO APLICACIONES JAVA (J2EE) el alumno será capaz de desenvolverse dentro del Sector y programar aplicaciones mediante el lenguaje java y framework s relacionados.

CONTENIDOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

1. Arquitectura de RMI
2. Clases asociadas a RMI
3. Pasos a seguir en la construcción de aplicaciones con RMI

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL MODELO DE FACTORÍAS EJEMPLOS DE PROGRAMACIÓN

1. Java IDL
2. La implementación de Corba-IIOP en Java
3. El estándar Corba
4. Diferencias y semejanzas entre Corba y RMI

5. Aspectos referentes a la compatibilidad

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EL API CORBA DE JAVA 2: ORG. OMG

1. Corba y ORG
2. OMG. cosnaming
3. El protocolo IIOP
4. Construcción de una aplicación básica con Java IDL
5. El lenguaje de definición de interfaces (IDL)
6. RMI-IIOP introducción a RMI-IIOP características filosofía de funcionamiento nuevas herramientas conversión de aplicaciones RMI a RMI-IIOP portable remoteobject

UNIDAD DIDÁCTICA 4. CAMBIOS EN EL SERVICIO DE NOMBRES

1. Ejemplo de conversión
2. Restricciones en la conversión de aplicaciones
3. El servicio de nombres jndi
4. Explorando los principios de diseño de la orientación a objetivos y los patrones de diseño
5. Utilización de los patrones de comportamiento, creación y estructurales
6. Utilización de los bloques de constitución arquitectónicos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. INTRODUCCIÓN A LOS PATRONES J2EE

1. Utilización de patrones para la capa de integración
2. Utilización de patrones para capa presentation-to-business
3. Utilización de patrones para capa indra-business
4. Utilización de patrones para capa micro presentación
5. Utilización de patrones para capa macro presentación
6. Explorando antipatrones

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CONCEPTOS FUNDAMENTALES DE ARQUITECTURA

1. Guías y heurísticas del desarrollo de arquitecturas de sistemas
2. Descripción del proceso de desarrollo del software
3. Diferencias entre el desarrollo local de objeto y el desarrollo distribuido de objetos

UNIDAD DIDÁCTICA 7. OPTIMIZACIÓN DE LA CAPA INTERNA Y DE LA COMUNICACIÓN ENTRE CAPAS

1. Analizando requisitos de la calidad de servicio quality-of-service
2. Construcción de un prototipo
3. Descripción servidores basados en tecnología J2EE
4. Descripción de la tecnología a J2EE
5. Evaluando la elección de la tecnología J2EE
6. Análisis de los requerimientos del software
7. Creación de un diseño software
8. Creación de una arquitectura software aplicaciones distribuidas en capas



C/ San Lorenzo 2 - 2
29001 Málaga



Tlf: 952 215 476
Fax: 951 987 941



www.academiaintegral.com.es
E-mail: info@academiaintegral.com.es