



**LA FORMACIÓN ES LA CLAVE
DEL ÉXITO**

Guía del Curso

IFCD043PO PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES ORIENTADAS A OBJETOS

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

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

OBJETIVOS

Este Curso IFCD043PO PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES ORIENTADAS A OBJETOS le ofrece una formación especializada en la materia dentro de la Familia Profesional de Hostelería y turismo. Con este CURSO IFCD043PO PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES ORIENTADAS A OBJETOS el alumno será capaz de desenvolverse dentro del Sector y programar aplicaciones en un contexto orientado a objetos utilizando java.

CONTENIDOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONCEPTOS BÁSICOS

1. Fundamentos Expresiones Entornos de funcionamiento
2. Plataformas soportadas Patrones
3. Diagramas UML - Traducción de UML a código y viceversa
4. Arquitectura Uso de interfaces
5. Paquetes y manejo de excepciones
6. Manipulación de documentos XML
7. Refactoring de código
8. Versionado de Software

9. El testing
10. Las sentencias

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PROGRAMACIÓN ESTRUCTURADA

1. Sintaxis
2. Datos básicos
3. Declaración de variables Operadores
4. Estructuras Funciones y parámetros
5. Arrays Strings
6. Buscar Reemplazar Extraer Copiar

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

1. Filosofía
2. Definición Uso Encapsulación Abstracción
3. Herencia Polimorfismo Diferencias
4. Aplicaciones WEB Aplicaciones autónomas Applets Servlets Aplicaciones con ventanas
5. Páginas dinámicas frente a páginas estáticas
6. Modelo cliente-servidor Controles básicos Conversión

UNIDAD DIDÁCTICA 4. INDUSTRIA RELACIONADA: BASES DE DATOS RELACIONALES

1. Conceptos fundamentales
2. Modelos de datos El lenguaje de definición de datos (DDL): El lenguaje de manipulación de datos (DML)
3. Estrategias para el control de las transacciones y de la concurrencia Características y comparación de los SGBD más habituales
4. Herramientas Importación y exportación de datos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. PROGRAMACIÓN JAVA PARA DISPOSITIVOS MÓVILES

1. Android
2. Librerías multimedia integradas
3. Resolución de problemas comunes Principales Frameworks
4. Modelado de las relaciones de las tablas: Mapeo-objeto-relacional
5. Creación de una plantilla Desarrollo de la aplicación utilizando el patrón MVC
Internalización y localización Autenticación de usuarios - Gestión de accesos por roles:
autorización
6. Integración de componentes ya desarrollados: gráficos estadísticos - Integración de
AJAX para tareas habituales

UNIDAD DIDÁCTICA 6. GESTORES DE CONTENIDOS

1. Instalación, configuración, personalización Plantillas Módulos, componentes y plugings
más utilizados
2. Técnicas de SEO Nociones de seguridad



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