

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

## Kod kursu: J-PD-OCAJP7

Ten dokument jest częścią oferty szkoleń Javatech Java / Java EE.

Pełna oferta dostępna jest pod adresem: <http://www.javatech.com.pl/szkolenia.html>

## Adresaci szkolenia

Adresatami szkolenia są programiści lub przedstawiciele innych zawodów pragnących uzyskać certyfikaty i osiąść umiejętności programowania w języku Java. Mile widziana jest podstawowa znajomość programowania w dowolnym języku, w szczególności w języku obiektowym. Kurs prowadzony jest pod kątem przygotowania do egzaminu Java SE 7 Programmer I, wymaganym do uzyskania certyfikatu "Oracle Certified Associate, Java SE 7 Programmer" - OCAJP. Certyfikat ten jest wymagany aby przystąpić do egzaminu Java SE 7 Programmer II.

## 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

## Program szkolenia

1. Podstawy:
  - a) Tworzenie i wywoływanie programu Java
  - b) Struktury pakietów
2. 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
3. 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
4. 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 interface'y
  - i) Overriding i Overloading
5. Wyjątki:
  - a) Rodzaje wyjątków i tworzenie własnych klas wyjątków
  - b) Zasady posługiwania się wyjątkami
  - c) Struktury try/catch