



TREINAMENTO E CONSULTORIA



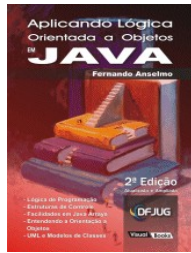
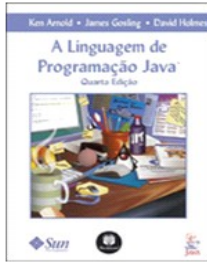
## Conteúdo Programático

### Nosso Diferencial

- Parcerias internacionais
- Instrutores altamente qualificados
- Livros de referência como Material didático
- Coffee-break diferenciado
- Estacionamento coberto
- Computadores de última geração
- Salas com projetores multimídia
- Certificado de conclusão e de participação
- Somente 01 aluno por computador
- Treinamentos revisados periodicamente



### Lógica + Java

|  |  |
|--|--|
| <b>Duração:</b>  | 64 horas   |
| <b>Material didático:</b><br>   | <b>Aplicando Lógica Orientada a Objetos em Java</b> <ul style="list-style-type: none"><li>* Editora: Visual Books</li><li>* Autor: Fernando Anselmo</li><li>* ISBN: 8575021621</li><li>* Origem: Nacional</li><li>* Ano: 2005</li><li>* Edição: 2</li></ul>  |
| <b>Material didático:</b><br> | <b>Linguagem de Programação Java</b> <ul style="list-style-type: none"><li>* Editora: Bookman</li><li>* Autor: A KEN ARNOLD; JAMES GOSLING; DAVID HOLMES</li><li>* ISBN: 9788560031641</li><li>* Origem: Nacional</li><li>* Ano: 2007</li><li>* Edição: 4</li><li>* Número de páginas: 799</li></ul> |

### RESUMO

Fornecer os conceitos básicos de lógica de programação sendo que esta será aplicada em exemplos práticos com a linguagem Java, formando uma base sólida que permitirá deste modo iniciar uma carreira em Tecnologia da Informação, mais especificamente em desenvolvimento de sistemas tanto locais quanto voltados para a WEB.

O Treinamento Programação Java - fornece aos programadores uma excelente opção para o aprendizado de programação utilizando a linguagem Java. Os principais tópicos são o significado da linguagem de programação Java, os princípios da orientação a objetos e a aplicação desses conceitos para escrever códigos com a tecnologia Java abrangendo as funções essenciais da programação. O curso Programação Java Fundamentos fornece uma base sólida da linguagem de programação Java com a qual os alunos podem continuar trabalhando e treinando.

### PRÉ-REQUISITOS

- ◆ Conhecimentos do Sistema Operacional Windows (trabalhar com arquivos e pastas: criar, copiar, renomear, apagar, mover)
- ◆ Conhecimentos básicos de internet (download, email, pesquisa)

### DIFERENCIAIS NA CARREIRA:

- Certificações na área: SCJP - Sun Certified Java Programmer, SCJD - Sun Certified Java Developer;
- Inglês avançado;
- Conhecimentos em tecnologias correlatas;
- Conhecimentos em outros Sistemas Operacionais.





## EMENTA LÓGICA

### 1. Lógica de Programação

- Um pouco de História
- Sobre a Evolução da Lógica – Parte 1
- Conceito de Sistema
- Conceito de Variável
- Palavras-chave e a Fluxogramação.
- Regras de Controle
- “Métodos”: Novo Nome para Procedimentos e Funções
- O que é Java? Onde Começar?

### 2. Tradução do Mundo Real ao Mundo OO

- O que é o Mundo Real ?
- Passando do Mundo Linear para o Mundo OO
- Velocidade do Mundo OO
- Sobre a Evolução da Lógica – Parte 2
- Introdução ao Pensamento Lógico
- Sistemas no Mundo OO
- Variáveis no Mundo OO
- Classes e Objetos
- Java e o Mundo OO
- Java e os Locais de Armazenagem
- Nomes em Java
- Atributos
- Explicações sobre alguns Tipos Primitivos
- Escopo
- Classe String
- Wrapper Class
- Conversão entre os Tipos Primitivos Estruturas de Controle
- Simplicidade da Linguagem Java
- Controle de Decisão – Comando If
- Controle de Repetição – Comando

while

- Proteção de Instruções – Comando try... catch... finally

### 3. Facilidades em Java

- O que é ser Fácil ?
- Janelas de Entrada e Saída de Informação
- Métodos
- Facilidades no Controle de Decisão – Comando Switch
- Facilidades no Controle de Repetição – Comando do... while
- Mais Facilidades no Controle de Repetição – Comando for

### 4. Entendendo o Conceito de OO

- Como o Usuário Leigo vê o Computador
- Abstração
- Encapsulamento
- Herança
- Polimorfismo
- Reuso
- Java em OO
- Construtores em Java

### 5. Utilizações de Arrays

- Entendendo o Conceito
- Aplicando Arrays em Java
- Arrays com mais de uma Dimensão
- Arrays de Objetos.

### 6. UML

- Diagrama de Classe.



## EMENTA PROGRAMAÇÃO JAVA

### 1. Apresentação

- Manual do Aluno
- Apresentação instrutor
- Ambiente - Eclipse
- Workspace
- Calisto
- Plug-ins
- Diferenças: JSE X JEE X JME

### 1. Entrada e saída de dados

- Scanner

### 2. Classes e Objetos

### 3. Pacotes

### 4. Encapsulamento

### 5. Herança

- Abstração

### 6. Enumeração

### 7. Interfaces

### 8. Classes e Interfaces aninhadas

### 9. Tipos Primitivos e Unidades Léxicas

- Palavras chaves
- Tipos literais
- Booleanos
- Caracteres
- Inteiros
- P Flutuante
- Variáveis de classe
- String
- Constantes
- Arrays

- Variáveis

### 10. Estrutura de Controle

- Decisão
- Repetição

### 11. Operadores e Expressões

### 12. String

- Métodos
- String Builder
- String Buffer

### 13. Asserções

### 14. Tratamento de exceções

### 15. Threads

### 16. Reflexão

### 17. Anotações

### 18. Garbage Collection

### 19. Java Doc e JAR

- Literais

### 20. Utilitários Diversos

- Classes
- Math
- StringTokenizer
- Random
- Scanner

### 21. Prova