



TREINAMENTO E CONSULTORIA



# Conteúdo Programático

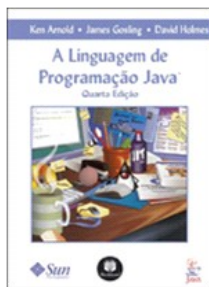
## Nosso Diferencial

- 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



## Programação Java

<b>Duração:</b>	44 horas
<b>Material didático:</b>	<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><li>* Acabamento: Brochura</li><li>* Formato: Médio</li></ul>



## RESUMO

O curso 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, fornecendo uma base sólida da linguagem de programação Java com a qual os alunos podem continuar trabalhando e treinando.

## 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.



## PRÉ-REQUISITOS

- ◆ Para obter bom aproveitamento neste curso os alunos devem possuir **lógica de programação** (estruturas de controle, algoritmos, estruturas de repetição, etc).
- ◆ **Preferencialmente já ter desenvolvido** em outra **linguagem de programação**.



## EMENTA

### 1. Apresentação

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

### 2. Entrada e saída de dados

- Scanner

### 3. Classes e Objetos

### 4. Pacotes

### 5. Encapsulamento

### 6. Herança

- Abstração

### 7. Enumeração

### 8. Interfaces

### 9. Classes e Interfaces aninhadas

### 10. Tipos Primitivos e Unidades Léxicas

- Palavras chaves
- Tipos literais
  - i. Booleanos
  - ii. Caracteres
  - iii. Inteiros
  - iv. P Flutuante
  - v. Variáveis de classe
  - vi. String
- Constantes
- Arrays

- Variáveis

### 11. Estrutura de Controle

- Decisão
- Repetição

### 12. Operadores e Expressões

### 13. String

- Métodos
- String Builder
- String Buffer

### 14. Asserções

### 15. Tratamento de exceções

### 16. Threads

### 17. Reflexão

### 18. Anotações

### 19. Garbage Collection

### 20. Java Doc e JAR

- Literais

### 21. Utilitários Diversos

- Classes
  - i. Math
  - ii. StringTokenizer
  - iii. Random
  - iv. Scanner

### 22. Prova