



EUROINNOVA FORMACION
INTERNATIONAL BUSINESS SCHOOL

Master en Programación y Desarrollo de Aplicaciones JAVA + Titulación Universitaria

Información gratis Master en Programación y Desarrollo de Aplicaciones JAVA + Titulación Universitaria

Titulación certificada por EUROINNOVA BUSINESS SCHOOL

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

Master en Programación y Desarrollo de Aplicaciones JAVA + Titulación Universitaria

Master en Programación y Desarrollo de Aplicaciones JAVA + Titulación Universitaria

Duración: 710 horas

Precio: 999 € *

Modalidad: Online

* Materiales didácticos, titulación y gastos de envío incluidos.



Información gratis Master en Programación y Desarrollo de Aplicaciones JAVA + Titulación Universitaria



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

Master en Programación y Desarrollo de Aplicaciones JAVA + Titulación Universitaria

Descripción

Este Master en Programación y Desarrollo de Aplicaciones JAVA le ofrece una formación especializada en la materia. Java es un lenguaje de programación con el que podemos realizar cualquier tipo de desarrollo. Java fue desarrollado por la compañía Sun Microsystems enfocado a cubrir las necesidades tecnológicas de empresas. Uno de los conceptos más interesantes de la tecnología Java es que es un lenguaje independiente de la plataforma, por lo que al realizar un programa en Java podrá funcionar en cualquier ordenador del mercado independientemente del sistema operativo en el que vayamos a utilizar el desarrollo.

Euroinnova Business School

Euroinnova Business School, es una escuela de negocios avalada por 5 universidades y múltiples instituciones a nivel internacional. En el siguiente enlace puede ver los

cursos Homologados

Además Euroinnova cuenta con más de 10.000

cursos online

Puede matricularse hoy con un 10% de descuento, si se matricula online en el siguiente enlace:



Al formar parte de Euroinnova podrás disponer de los siguientes servicios totalmente gratis, además de pasar a formar parte de una escuela de negocios con un porcentaje de satisfacción de más del 95%, auditada por agencias externas, además de contar con el apoyo de las principales entidades formativas a nivel internacional.



Información gratis Master en Programación y Desarrollo de Aplicaciones JAVA + Titulación Universitaria



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

Master en Programación y Desarrollo de Aplicaciones JAVA + Titulación Universitaria

A quién va dirigido

Este Master en Programación y Desarrollo de Aplicaciones JAVA está dirigido a todas aquellas personas que deseen desarrollarse como profesionales en un lenguaje de programación multiplataforma, el cual le permitirá desarrollar aplicaciones empresariales de mucha potencia.

Objetivos

- Dotar de conocimientos sobre la Programación Orientada a Objetos y las estructuras complejas de datos.
- Manipular las Interfaces de Usuario y acceder a Bases de Datos.
- Crear estructuras de datos e implementar técnicas de ordenación y búsqueda.
- Realizar programas con interfaz gráfica.

Para que te prepara

Al finalizar el Master en Programación y Desarrollo de Aplicaciones JAVA el alumno contará con conocimientos amplios sobre programación en Java.

El objetivo final de este Plan de Carrera es que el alumno/a pueda superar con éxito los exámenes oficiales de SUN para Certificarse como:

- Sun Certified Java Associate (SCJA)
- Sun Certified Java Programmer (SCJP)
- Sun Certified Java Developer (SCJD)
- Sun Certified Web Component Developer (SCWCD)
- Sun Certified Business Component Developer (SCBCD)
- Sun Certified Developer for Java Web Services (SCDJWS)
- Sun Certified Mobile Application Developer (SCMAD)
- Sun Certified Enterprise Architect (SCEA)

Salidas laborales

Departamentos de informática de empresas de todos los sectores.

Información gratis Master en Programación y Desarrollo de Aplicaciones JAVA + Titulación Universitaria



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

Master en Programación y Desarrollo de Aplicaciones JAVA + Titulación Universitaria

Titulación

Doble Titulación: - Titulación de Master en Programación y Desarrollo de Aplicaciones JAVA con 600 horas expedida por EUROINNOVA BUSINESS SCHOOL como Escuela de Negocios Acreditada para la Impartición de Formación Superior de Postgrado y Avalada por la Escuela Superior de Cualificaciones Profesionales - Titulación Universitaria en Java con 4 Créditos Universitarios ECTS y 110 horas



EUROINNOVA
BUSINESS
SCHOOL



TITULACIÓN EXPEDIDA POR
EUROINNOVA BUSINESS SCHOOL
CENTRO DE ESTUDIOS DE POSTGRADO



3ª Mejor Escuela de Negocios
España
(RANKING EL ECONOMISTA)

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de Euroinnova Formación vía correo postal, la titulación que acredita el haber con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Esta titulación incluirá el nombre del curso/master, la duración del mismo, el nombre y DNI del alumno, el nivel de aprovechamiento que acredita que el alumno superó las pruebas propuestas, las firmas del profesor y Director del centro, y los sellos de la institución que avalan la formación recibida (Euroinnova Formación, Instituto Europeo de Estudios Empresariales y Comisión Internacional para la Formación a Distancia de la UNESCO).

Información gratis Master en Programación y Desarrollo de Aplicaciones JAVA + Titulación Universitaria



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

Master en Programación y Desarrollo de Aplicaciones JAVA + Titulación Universitaria



EUROINNOVA FORMACION

como centro de Formación acreditado para la impartición a nivel nacional de formación
EXPIDE EL PRESENTE TÍTULO PROPIO

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con D.N.I. XXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

Nombre de la Acción Formativa

de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación EUROINNOVA en la convocatoria de 2014
Y para que surtan los efectos pertinentes queda registrado con Número de Expediente XXXX/XXXX-XXXX-XXXX-XXXXXX

Con una calificación de SOBRESALIENTE

Y para que conste expido la presente TITULACIÓN en
Granada, a 23 de Abril de 2014

La dirección General

Ei/La interesado/a

Sello



INTERNATIONAL COMMISSION ON DISTANCE EDUCATION
Con Estatuto Consultivo Consejo Superior de Investigaciones Científicas y Social de la UNESCO (plan. Resolución 60/8)

Forma de financiación

- Contrarrembolso.
- Transferencia.
- Tarjeta de crédito.
- PayPal

Otros: PayU, Sofort, Western Union, SafetyPay

Llama gratis al 900831200 e informate de los pagos a plazos sin intereses que hay disponibles

Metodología

Entre el material entregado en este curso se adjunta un documento llamado Guía del Alumno dónde aparece un horario de tutorías telefónicas y una dirección de e-mail dónde podrá enviar sus consultas, dudas y ejercicios. Además recibirá los materiales didácticos que incluye el curso para poder consultarlos en cualquier momento y conservarlos una vez finalizado el mismo. La metodología a seguir es ir avanzando a lo largo del itinerario de aprendizaje online, que cuenta con una serie de temas y ejercicios. Para su evaluación, el alumno/a deberá completar todos los ejercicios propuestos en el curso. La titulación será remitida al alumno/a por correo una vez se haya comprobado que ha completado el itinerario de aprendizaje satisfactoriamente.

Información gratis Master en Programación y Desarrollo de Aplicaciones JAVA + Titulación Universitaria



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

Master en Programación y Desarrollo de Aplicaciones JAVA + Titulación Universitaria

Materiales didácticos



- Maletín porta documentos
- Manual teórico 'Conceptos Básicos del Lenguaje Java'
- Manual teórico 'Conceptos Avanzados e Interfaces Gráficas del Lenguaje Java'
- Manual teórico 'Desarrollo de Aplicaciones para la Plataforma Java'
- Manual teórico 'Desarrollo de Componentes Web con Tecnologías Servlet y JSP. Vol 1'
- Manual teórico 'Desarrollo de Componentes Web con Tecnologías Servlet y JSP. Vol 2'
- Manual teórico 'Desarrollo de Componentes de Negocio con Tecnología Empresarial Java Beans'
- Manual teórico 'Desarrollo y Programación de Aplicaciones para Android'
- CDROM 'Master Executive en Programación y Desarrollo de Aplicaciones Java'
- DVD
- Subcarpeta portafolios
- Dossier completo Oferta Formativa
- Carta de presentación
- Guía del alumno
- Bolígrafo

Información gratis Master en Programación y Desarrollo de Aplicaciones JAVA + Titulación Universitaria



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

Master en Programación y Desarrollo de Aplicaciones JAVA + Titulación Universitaria

Profesorado y servicio de tutorías

Nuestro centro tiene su sede en el "Centro de Empresas Granada", un moderno complejo empresarial situado en uno de los centros de negocios con mayor proyección de Andalucía Oriental. Contamos con una extensa plan profesores especializados en las distintas áreas formativas, con una amplia experiencia en el ámbito docente.

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas, así como solicitar información complementaria, fuentes bibliográficas y asesoramiento profesional.

Podrá hacerlo de las siguientes formas:

- Por e-mail: El alumno podrá enviar sus dudas y consultas a cualquier hora y obtendrá respuesta en un plazo máximo de 48 horas.
- Por teléfono: Existe un horario para las tutorías telefónicas, dentro del cual el alumno podrá hablar directamente con su tutor.



Información gratis Master en Programación y Desarrollo de Aplicaciones JAVA + Titulación Universitaria



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

Master en Programación y Desarrollo de Aplicaciones JAVA + Titulación Universitaria

Plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de 12 meses para la finalización del curso, a contar desde la fecha de recepción de las mat del mismo.

Si una vez cumplido el plazo no se han cumplido los objetivos mínimos exigidos (entrega de ejercicios y evaluaciones correspondientes), el alumno podrá solicitar una prórroga con causa justificada de 3 meses.

Bolsa de empleo

El alumno tendrá la posibilidad de incluir su currículum en nuestra bolsa de empleo y prácticas, participando así en los distintos procesos de selección y empleo gestionados por más de 2000 empresas y organismos públicos colaboradores, en todo el territorio nacional.

Agencia de colocación autorizada N° 9900000169

Club de alumnos

Servicio gratuito que permitirá al alumno formar parte de una extensa comunidad virtual que ya disfruta de múltiples ventajas: becas descuentos y promociones en formación, viajes al extranjero para aprender idiomas...

Revista digital

El alumno podrá descargar artículos sobre e-learning, publicaciones sobre formación a distancia, artículos de opinión, noticias sobre convocatorias de oposiciones, concursos públicos de la administración, ferias sobre formación, etc.

Información gratis Master en Programación y Desarrollo de Aplicaciones JAVA + Titulación Universitaria



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200

Programa formativo

MODULO 1. CONCEPTOS BÁSICOS DEL LENGUAJE JAVA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

- 1.Introducción
- 2.Arquitectura de Java
- 3.Características de Java

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DESARROLLANDO Y PROBANDO PROGRAMAS CON TECNOLOGÍA JAVA

- 1.Introducción
- 2.Instalación y configuración del kit de desarrollo de Sun (JDK)
- 3.Procesos para crear un programa en Java
- 4.Esqueleto de una clase

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

- 1.Introducción
- 2.Clases
- 3.Métodos de clase

UNIDAD DIDÁCTICA 4. DECLARANDO, INICIALIZANDO Y USANDO VARIABLES

- 1.Introducción
- 2.Elementos básicos del lenguaje y sintaxis de Java
- 3.Alcance de las variables
- 4.Declarando variables
- 5.Conversión entre tipos (casting)
- 6.Laboratorio 1: Definiendo tipos de datos
- 7.Laboratorio 2: Definiendo tipos de datos II
- 8.Laboratorio 3: Definiendo tipos de datos III
- 9.Laboratorio: Casting entre tipos de datos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CREANDO Y USANDO OBJETOS

- 1.Introducción
- 2.Declarar, instanciar e inicializar variables de referencia de objeto
- 3.Variables static de clase
- 4.Variables final o constantes
- 5.Constructores
- 6.Herencia
- 7.Paquetes
- 8.Interfaces

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CARACTERÍSTICAS AVANZADAS DE CLASES

- 1.Introducción
- 2.this y super
- 3.Destrucción de objetos
- 4.Crear y usar tipos enumerados
- 5.Importaciones estáticas
- 6.La clase String
- 7.Introducción a los flujos o streams
- 8.Laboratorio 1: Validación Email
- 9.Laboratorio 2: Clase Objeto cadena
- 10.Enunciado
- 11.Solución

UNIDAD DIDÁCTICA 7. USANDO OPERADORES Y CONSTRUCTORES

- 1.Introducción
- 2.Operadores y expresiones
- 3.Precedencia entre operadores
- 4.Sentencia return
- 5.Sentencias de excepción, bloques try, catch, finally
- 6.Aserciones
- 7.Laboratorio: Averiguar día de nacimiento de la semana

UNIDAD DIDÁCTICA 8. USANDO LOOPS

- 1.Introducción
- 2.Sentencia if-else
- 3.Sentencia switch-case
- 4.Sentencia while
- 5.Sentencia do-while
- 6.Sentencia for
- 7.Laboratorio: Conjetura Collatz

UNIDAD DIDÁCTICA 9. DESARROLLANDO Y USANDO MÉTODOS

- 1.Introducción
- 2.Métodos (Funciones Miembro)
- 3.Métodos de objeto
- 4.Parámetros en los métodos
- 5.Destrucción de objetos
- 6.Definición de métodos heredados (override)
- 7.Clases y métodos abstractos
- 8.Clases y métodos finales
- 9.Laboratorio: Creación del objeto Calculadora

UNIDAD DIDÁCTICA 10. IMPLEMENTANDO ENCAPSULACIÓN

- 1.Introducción
- 2.Paquetes

- 3.Modificadores de ámbito
- 4.Laboratorio: Creación y uso de paquetes.

UNIDAD DIDÁCTICA 11. CREANDO Y USANDO ARREGLOS

- 1.Introducción
- 2.Concepto de Array
- 3.Arrays Unidimensionales
- 4.Arrays Multidimensionales
- 5.Arrays de Caracteres
- 6.Colecciones
- 7.Laboratorio: Temperaturas Anuales

UNIDAD DIDÁCTICA 12. IMPLEMENTANDO HERENCIA

- 1.Introducción
- 2.Herencia
- 3.Laboratorio: Proyecto clases agenda

MODULO 2. CONCEPTOS AVANZADOS E INTERFACES GRÁFICAS DEL LENGUAJE JAVA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRINCIPIOS BÁSICOS DE E/S

- 1.Introducción
- 2.Argumentos de la línea de comandos
- 3.Propiedades del Sistema
- 4.Clase Properties
- 5.Ficheros
- 6.Laboratorio: Uso de la clase File
- 7.Laboratorio: Uso de las clases FileOutputStream y FileInputStream

UNIDAD DIDÁCTICA 2. E/S DE CONSOLA Y E/S DE ARCHIVOS

- 1.Introducción
- 2.System.in
- 3.System.out
- 4.System.err

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CREACIÓN DE INTERFACES GRÁFICAS

- 1.Introducción
- 2.Monitor y tarjeta gráfica
- 3.Entornos gráficos IDE's
- 4.El sistema de coordenadas
- 5.Clases de Java para la programación gráfica y su evolución
- 6.Laboratorio: Manejo de los cuadros de diálogo

UNIDAD DIDÁCTICA 4. CREACIÓN DE INTERFACES GRÁFICAS CON EL API SWING

- 1.Introducción
- 2.Modelo nuevo de delegación. (Source, Listener, Adapter)
- 3.Ejemplos con eventos
- 4.Laboratorio 1: Movimiento entre frames

5.Laboratorio 2: Cargador de imágenes

UNIDAD DIDÁCTICA 3. APLICACIONES BASADAS EN LA INTERFAZ GRÁFICA

- 1.Introducción
- 2.Creación de un menú
- 3.Creación de un Toolbar
- 4.JPopupMenu

UNIDAD DIDÁCTICA 4. HILOS

- 1.Introducción
- 2.Ciclo de vida de un thread
- 3.Métodos de la clase Thread
- 4.Sincronización

UNIDAD DIDÁCTICA 5. PROGRAMACIÓN DE RED

- 1.Introducción
- 2.Clase InetAddress
- 3.Realizar Laboratorio: Uso de la clase InetAddress
- 4.Socket
- 5.Clase URL
- 6.CLASE URLConnetion
- 7.CLASES DatagramPacket y DatagramSocket
- 8.RMI

MODULO 3. DESARROLLO DE APLICACIONES PARA LA PLATAFORMA JAVA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. UBICANDO EL MODELO JAVA EE EN CONTEXTO

- 1.Introducción
- 2.Diferentes versiones y plataformas Java existentes
- 3.Descripción de aplicaciones empresariales JEE
- 4.Introducción a las APIs y servicios Java EE
- 5.Introducción a los Servidores de Aplicaciones

UNIDAD DIDÁCTICA 2. MODELO DE COMPONENTES DE JAVA EE Y PASOS DE DESARROLLO

- 1.Introducción
- 2.Patrones de diseño
- 3.Modelo Vista Controlador
- 4.Comunicación Síncrona y Asíncrona
- 5.Capas de arquitectura JEE
- 6.Empaquetado de aplicaciones JEE

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MODELO DE COMPONENTES WEB

- 1.Introducción
- 2.Componentes web en una aplicación Java EE
- 3.Envío de información request y response HTTP
- 4.Diferenciación entre información con servlets y JSP
- 5.JSP (Java Server Pages)

6.Preguntas de Autoevaluación

UNIDAD DIDÁCTICA 4. DESARROLLANDO SERVLETS

- 1.Introducción
- 2.CGI 85
- 3.Ciclo de vida de un servlet
- 4.Estructura de un servlet
- 5.Configuración de los Servlets mediante anotaciones y descriptores
- 6.Uso de las APIs request y response en servlets
- 7.Métodos de información del servidor con servlets

UNIDAD DIDÁCTICA 5. DESARROLLANDO CON LA TECNOLOGÍA DE PÁGINAS JSP

- 1.Introducción
- 2.Características de Java Server Pages
- 3.Elementos dentro de Java Server Pages
- 4.Variables implícitas en las páginas JSP
- 5.Action Tags
- 6.Laboratorio 1: Datos de Empleados
- 7.Laboratorio 2: Custom TagsDepartamentos
- 8.Laboratorio 3: Cargar Select dinámicamente con JavaBeans

UNIDAD DIDÁCTICA 6. MODELO DE COMPONENTES EJB

- 1.Introducción
- 2.Componentes EJB
- 3.Tipos de beans
- 4.Anotaciones de un bean
- 5.Role de EJB dentro de las aplicaciones JEE
- 6.Estructura de EJB

UNIDAD DIDÁCTICA 7. IMPLEMENTACIÓN DE LAS SESIONES EJB 3.0

- 1.Introducción
- 2.Tipos de Beans Session
- 3.Ciclo de vida de los beans de Session
- 4.Clientes del Bean
- 5.Laboratorio: Buscador Empleado

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LA PERSISTENCIA API DE JAVA

- 1.Introducción
- 2.Beans de Entidad
- 3.Anotaciones de entidades POJO's
- 4.Búsquedas de datos en Entidades
- 5.Laboratorio: Buscador de departamentos

UNIDAD DIDÁCTICA 9. IMPLEMENTANDO UNA POLÍTICA TRANSACCIONAL

- 1.Introducción
- 2.Conceptos clave de transacciones
- 3.Especificaciones transacción JEE

4.Transacciones JTA

UNIDAD DIDÁCTICA 10. DESARROLLANDO APLICACIONES JAVA USANDO MENSAJERÍA

1.Introducción

2.Servicios de mensajería

3.Java Message Service API

4.Modelo de programación de JMS

5.Message Driven Bean

6.Laboratorio: Crear Servicio Mensajería

UNIDAD DIDÁCTICA 11. DESARROLLO DEL ENVÍO DE MENSAJES

1.Introducción

2.Interceptores

3.Implementación de los mensajes en Beans MDB

4.Contenedor de JMS

5.Laboratorio: Crear Servicio Mensajería

UNIDAD DIDÁCTICA 12. MODELO DE LOS SERVICIOS WEB

1.Introducción

2.Estructura de los servicios Web

3.Modelo de Servicios Web

4.Servicios JAX-RS

UNIDAD DIDÁCTICA 13. MODELO IMPLEMENTACIÓN DE SERVICIOS JAVA EE WEB SERVICES CON JAX-WS

1.Introducción

2.Servicios JAX-WS

3.Laboratorio: Consumir Servicio Web Externo

UNIDAD DIDÁCTICA 14. IMPLEMENTACIÓN DE UNA POLÍTICA DE SEGURIDAD

1.Introducción

2.Implementación de la seguridad servidor y EJB

3.Mapeo de Roles a grupos

4.Seguridad de aplicaciones web en servlets y jsp

MODULO 4. DESARROLLO DE COMPONENTES WEB CON TECNOLOGÍAS SERVLET Y JSP. PARTE I

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ANALIZANDO UN PROBLEMA Y DISEÑANDO UNA SOLUCIÓN

1.Introducción

2.Definir la tecnología servlet

3.Definir la tecnología JavaServer Pages

4.JSTL

5.Definir la tecnología EJB

6.Definir la tecnología Struts

7.Definir la tecnología Java Server Faces

8.Definir la tecnología Java Message Service

9.Definir la tecnología JDBC

10.Laboratorio: Creación de proyecto Web

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DESARROLLO DE UN COMPONENTE VISTA

- 1.Introducción HttpServlet
- 2.Buffering
- 3.Método Service
- 4.Cabeceras
- 5.Elementos del path de la petición
- 6.Desarrollar un servlet HTTP sencillo
- 7.Configuración de un servlet
- 8.Laboratorio: Solicitud de un Servlet.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. DESARROLLO DE UN COMPONENTE CONTROLADOR

- 1.Introducción
- 2.Envío por POST
- 3.Envío por GET
- 4.Internacionalización
- 5.Class ServletOutputStream
- 6.Desarrollar un Servlet con getParameterValues
- 7.Laboratorio: Recogida de parámetros

UNIDAD DIDÁCTICA 4. DESARROLLO DE FORMULARIOS DINÁMICO

- 1.Introducción ciclo de vida de un Servlet
- 2.Ciclo de vida de Servlet Suspendido
- 3.Parámetros de inicialización de un Servlet
- 4.Controladores de error
- 5.Seguridad
- 6.Laboratorio: Ciclo de vida de un servlet

UNIDAD DIDÁCTICA 5. USO COMPARTIDO DE RECURSOS DE LA APLICACIÓN CON EL CONTEXTO SERVLET

- 1.Introducción
- 2.Describir la finalidad y las funciones del contexto servlet
- 3.Eventos ServletContext

UNIDAD DIDÁCTICA 6. DISEÑO DE LA CAPA DE NEGOCIO

- 1.Introducción
- 2.Arquitectura Aplicaciones J2EE
- 3.Modelo Tres Capas
- 4.Modelo Cuatro capas
- 5.Diseño de componentes

UNIDAD DIDÁCTICA 7. DESARROLLO DE APLICACIONES EEB CON STRUTS

- 1.Introducción
- 2.Marco de trabajo MVC
- 3.Desarrollar una clase action de Struts
- 4.ActionMapping

5.Laboratorio: Creación de propiedades en el archivo ApplicationResource.

UNIDAD DIDÁCTICA 8. DESARROLLO DE APLICACIONES WEB CON ADMINISTRACIÓN DE SESIONES

- 1.Introducción
- 2.La clase HttpSession:
- 3.Desarrollar servlets utilizando la administración de sesiones
- 4.Describir la implementación de cookies de la administración de sesiones.
- 5.Laboratorio: Creación y uso de Cookies.

UNIDAD DIDÁCTICA 9. USO DE FILTROS EN APLICACIONES WEB

- 1.Introducción
- 2.Ejecución de filtros

UNIDAD DIDÁCTICA 10. INTEGRACIÓN DE APLICACIONES WEB CON BASES DE DATOS

- 1.Introducción
- 2.Tipos de drivers
- 3.Diseñar una aplicación web para integrarla con un DBMS
- 4.Ejemplo de aplicación web que recupere información de una base de datos
- 5.API de Java Naming and Directory Interface (JNDI)
- 6.Los servicios de Nombre y Directorio
- 7.Laboratorio: Paginación de registros

MODULO 5. DESARROLLO DE COMPONENTES WEB CON TECNOLOGÍAS SERVLET Y JSP. PARTE II

UNIDAD DIDÁCTICA 1. DESARROLLO DE PÁGINAS JSP

- 1.Introducción a la tecnología de páginas JSP
- 2.Elementos de Script JSP
- 3.Laboratorio: Directivas JSP

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DESARROLLO DE PÁGINAS JSP CON ETIQUETAS PERSONALIZADAS

- 1.Introducción
- 2.Diseñar una aplicación web con etiquetas personalizadas
- 3.Etiquetas con atributos
- 4.Etiquetas con contenido en el cuerpo
- 5.Utilizar etiquetas JSTL en una página JSP
- 6.Base de datos
- 7.Laboratorio: Contador de visitas con Custom Tags.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. DESARROLLO DE APLICACIONES WEB CON LA CLASE ACTIONFORM DE STRUTS

- 1.Introducción
- 2.Crear una clase ActionForm
- 3.Creación De Un Proyecto Mvc Con Struts
- 4.Laboratorio: Internacionalizar una aplicación

UNIDAD DIDÁCTICA 4. CONSTRUCCIÓN DE COMPONENTES DE PRESENTACIÓN WEB REUTILIZABLES

- 1.Introducción
- 2.Tipos de Campos de Entrada Soportados

- 3.Otras Útiles Etiquetas de Presentación
- 4.Ejemplo de utilización de las etiquetas más importantes
- 5.Crear diseños utilizando la infraestructura Struts Tiles
- 6.Laboratorio: Librería de etiquetas Logic.

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ANALIZANDO OPORTUNIDADES CON LOS SERVICIOS WEB

- 1.Analizando Oportunidades con los Servicios Web
- 2.Laboratorio: Analizando Servicios Web

UNIDAD DIDÁCTICA 6. DISEÑANDO BUENAS PRÁCTICAS Y PATRONES PARA LOS SERVICIOS WEB

- 1.Diseñando Buenas Prácticas y Patrones para los Servicios Web
- 2.Laboratorio: Buenas prácticas para desarrollar servicios web SOAP

UNIDAD DIDÁCTICA 7. MANEJANDO EXCEPCIONES EN LOS SERVICIOS WEB

- 1.Manejando Excepciones en los Servicios Web
- 2.Laboratorio: Excepciones WebServices

UNIDAD DIDÁCTICA 8. SEGURIDAD EN LOS SERVICIOS WEB

- 1.Seguridad en los Servicios Web
- 2.Laboratorio: Seguridad Servicios

MODULO 6. DESARROLLO DE COMPONENTES DE NEGOCIO CON TECNOLOGÍA EMPRESARIAL JAVABEANS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ANÁLISIS DE APLICACIONES EJB

- 1.Java y arquitectura de capas
- 2.Comunicación Capa Web+Capa Negocio
- 3.Tecnología Enterprise Java Beans
- 4.Evolución de la especificación EJB
- 5.Ventajas de la tecnología EJB

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN A LA APLICACIÓN DE SUBASTA

- 1.Introducción a los beans de sesión o "sesión beans"
- 2.Tipos de acceso: local, remoto o servicio web
- 3.Patrones, Java y EJB
- 4.Tipos de bean de sesión
- 5.Invocación remota de un bean de sesión

UNIDAD DIDÁCTICA 3. IMPLEMENTACIÓN DE LOS BEANS DE SESIÓN DE EJB 3.0

- 1.Sesión con estado o stateful Session Bean
- 2.La Clase Bean
- 3.Los bean sin estado o Stateless Session Bean

UNIDAD DIDÁCTICA 4. IDENTIFICANDO LA CONSTRUCCIÓN DE BLOQUES DE SERVICIOS WEB

- 1.Introducción a los beans de entidad
- 2.Características generales de la API de Persistencia en Java
- 3.Diferencias con los beans de sesión
- 4.Requisitos para clases de entidad
- 5.Unidades de persistencia
- 6.Entity Manager

7.Laboratorio: EJB de estado

UNIDAD DIDÁCTICA 5. IMPLEMENTACIÓN DE CLASES DE ENTIDAD: MODELADO DE RELACIONES DE ASOCIACIÓN DE DATOS

- 1.Las claves principales de las entidades
- 2.Variedad de relaciones entre entidades
- 3.Relaciones entre entidades
- 4.Operaciones en cascada
- 5.Estrategias de recuperación de relaciones
- 6.Laboratorio: EJB de entidad

UNIDAD DIDÁCTICA 6. IMPLEMENTACIÓN DE CLASES DE ENTIDAD: MODELADO DE RELACIONES DE HERENCIA

- 1.Jerarquías de clases
- 2.Estrategias de persistencia para jerarquías de clases

UNIDAD DIDÁCTICA 7. USO DEL LENGUAJE DE CONSULTA (QL) DE JAVA PERSISTENCE

- 1.Introducción
- 2.Interfaz Query y los objetos derivados de ella
- 3.Laboratorio: Persistencia POJO

UNIDAD DIDÁCTICA 8. DESARROLLO DE APLICACIONES JAVA EE MEDIANTE EL USO DE MENSAJES

- 1.Introducción
- 2.Dominios de Mensajes
- 3.El API de JMS. Tipos de destinos
- 4.Productores y Consumidores de Mensajes

UNIDAD DIDÁCTICA 9. DESARROLLO DE BEANS CONTROLADOS POR MENSAJES

- 1.Beans dirigidos por mensajes o Message Driven Bean (MDB)
- 2.Diseño de una clase para un MDB:
- 3.Laboratorio: Crear Servicio Mensajería

UNIDAD DIDÁCTICA 10. INTERCEPTORES

- 1.Introducción. Interceptores y Entity Listener
- 2.Interceptor
- 3.Deployment Descriptor
- 4.Entity Listener

UNIDAD DIDÁCTICA 11. TRANSACCIONES

- 1.Introducción
- 2.Container Managed Transaction
- 3.Bean Managed Transaction

UNIDAD DIDÁCTICA 12. EXCEPCIONES

- 1.Introducción
- 2.Manejo de excepciones en el contenedor
- 3.Excepciones manejadas por el bean
- 4.Manejo de excepciones por el cliente

UNIDAD DIDÁCTICA 13. TEMPORIZADOR

- 1.Introducción
- 2.Interfaz TimerService
- 3.Interfaz Timer

UNIDAD DIDÁCTICA 14. SEGURIDAD

- 1.Introducción
- 2.Autorización declarativa
- 3.Autorización programática
- 4.Responsabilidades del administrador

MODULO 7. DESARROLLO Y PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES PARA ANDROID

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ¿QUÉ ES KOTLIN?

- 1.Introducción a Kotlin
- 2.Historia de Kotlin Android
- 3.Kotlin vs java

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DISTRIBUCIÓN DEL CÓDIGO FUENTE EN KOTLIN

- 1.Instalación de IntelliJ IDEA.
- 2.Kotlin main

UNIDAD DIDÁCTICA 3. FUNCIONES KOTLIN

- 1.Variables en Kotlin
- 2.Estructuras de control Kotlin
- 3.Secuencias de repetición
- 4.Creación de funciones en Kotlin

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS KOTLIN

- 1.Conceptos y creación de clases Kotlin
- 2.Acceso a funciones en Kotlin
- 3.Data y enum class
- 4.Objetos en Kotlin
- 5.Herencias entre Clases en Kotlin

UNIDAD DIDÁCTICA 5. INTRODUCCIÓN E HISTORIA DE ANDROID

- 1.¿Qué es Android? Nota histórica
- 2.Histórico de Versiones por API

UNIDAD DIDÁCTICA 6. INSTALACIÓN DE ANDROID STUDIO 3.0 DESARROLLO Y PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES PARA ANDROID

- 1.Primer contacto con el entorno de desarrollo Android y primeros pasos
- 2.Android Studio: Descarga y configuración del entorno de trabajo

UNIDAD DIDÁCTICA 7. ESTRUCTURA BÁSICA DE UN PROYECTO EN ANDROID

- 1.Creación de nuestra primera aplicación: Hola Kotlin
- 2.Añadiendo SDK en Android Studio 3.0
- 3.Instalar nuestra Aplicación Kotlin
- 4.Estructura de carpetas de un proyecto Android Studio
 - 1.- Carpeta /app/

- 2.- Carpeta /gen/
- 3.- Carpeta /assets/
- 4.- Fichero
- 5.Elementos que componen una aplicación Android
- 6.Ejemplo de una pequeña aplicación Android

UNIDAD DIDÁCTICA 8. ENTORNO DE TRABAJO ANDROID STUDIO

- 1.Android Studio
- 2.Otras herramientas integradas en el SDK
- 3.Editores de código en Android

UNIDAD DIDÁCTICA 9. INTERFAZ DE USUARIO EN ANDROID

- 1.Creación de una interfaz gráfica
- 2.Layout
- 3.Los botones
 - 1.- Button
 - 2.- El Toggle Button
 - 3.- El ImageButton
 - 4.- Eventos del Botón
- 4.Imágenes y texto
 - 1.- Las Imágenes, el ImageView
 - 2.- Texto: TextView y EditText
- 5.Selectores
 - 1.- Selectores simples: checkbox y radiobutton
 - 2.- Listas de Selectores el Spinner y el ListView
 - 3.- Selectores metriciales: GridView
- 6.Ejercicio: creando una calculadora

UNIDAD DIDÁCTICA 10. MENÚS

- 1.Introducción
- 2.Creación de un Menú
- 3.Submenús
- 4.Menús Contextuales
 - 1.- Creación de Menús Contextuales
 - 2.- Particularidades de los Menús Contextuales
- 5.Opciones avanzadas de los Menús
 - 1.- Grupos de opciones
 - 2.- Actualización dinámica de Menús

UNIDAD DIDÁCTICA 11. BASES DE DATOS

- 1.Introducción
- 2.SQLite
 - 1.- Descripción de SQLite
 - 2.- SQLite en Android
- 3.Content Providers

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

Master en Programación y Desarrollo de Aplicaciones JAVA + Titulación Universitaria

- 1.- Descripción de los Content Providers
- 2.- Introducción y uso de Content Provider
- 3.- Modificando y eliminando datos de un Content Provider

UNIDAD DIDÁCTICA 12. MAPAS EN ANDROID

1. Mapas en Android
 - 1.- Configuración del entorno
 - 2.- Aplicación Mapas

UNIDAD DIDÁCTICA 13. FIRMA DE APLICACIONES Y PUBLICACIÓN EN MARKET

1. Firmar nuestra aplicación
2. Publicar una aplicación en Market

PROGRAMA DE BECAS PARA MASTER

Euroinnova cuenta con un programa de **becas de master** para ayudarte a decidir tu futuro, puedes entrar y solicitarla, Euroinnova cuenta con más de 2000 **master online** que puedes consultar y solicitar tu beca.

Haz clic para conocer nuestro catálogo de **cursos online**

Terminos relacionados:

“trunks”, Aplicaciones, Arquitectura, Bases de Datos, Capa, Cliente, Control Multimedia, Encapsulación, Entrada, Herencia, Hilos, Ingraestructura, J2ME, Java, Java EE, JavaBeans, JAX-WS, JSP, lenguaje, Loops, Mensajes, MIDP, Objetos, Patrones, Política de Seguridad, programacion, Red, Registro, Salida, Servicio Web, Servlet, Sesiones EJB, Software, uml, Variables, VLAN, WSDL, XML

Información gratis Master en Programación y Desarrollo de Aplicaciones JAVA + Titulación Universitaria



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200

+ de 100.000 alumnos formados con el 99% de satisfacción, consulta opiniones reales

Master en Programación y Desarrollo de Aplicaciones JAVA + Titulación Universitaria



EUROINNOVA
BUSINESS
SCHOOL

FICHA DE MATRICULACIÓN

Para efectuar su matrícula sólo tiene que hacernos llegar esta ficha con sus datos personales vía email a formacion@euroinnova.com.

POSTGRADO EN QUE DESEA MATRICULARSE: :

.....

Nombre:

Apellidos:.....

DNI/ID/Pasaporte:.....

Domicilio envío:

..... CP:.....

Localidad:.....

Provincia:..... País:.....

Teléfono:..... E-mail:.....

Horario de entrega (Mañana o tarde).....

Forma de pago

Observaciones:.....

Una vez recibidos los datos personales, uno de nuestros asesores pedagógicos contactará con usted para concretar la matrícula y confirmarle cuando va a recibir todos los materiales en su domicilio.



EUROINNOVA
BUSINESS
SCHOOL

DESDE ESPAÑA LLAMA GRATIS A:
900 831 200

DESDE FUERA DE ESPAÑA:
+ 34 958 05 02 00

EUROINNOVA FORMACIÓN
POLÍGONO INDUSTRIAL LA ERMITA.
EDIF. CENTRO DE EMPRESAS GRANADA. OFICINA 1º D • 18230 ATARFE - GRANADA
Teléfono: 958 050 200

Información gratis Master en Programación y Desarrollo de Aplicaciones JAVA + Titulación Universitaria



www.euroinnova.edu.es

Llama gratis : 900 831 200