



Kurs: Java – Grundlagen

4-tägiger Kurs zur objektorientierten Programmierung mit **Java** in der Eclipse-Programmierungsumgebung. In dieser Schulung erfahren Sie die Grundlagen der rein objektorientierten Programmiersprache Java und den Umgang mit ihrem Klassenkonzept. Hierbei werden Sie sowohl Applets für das Inter- oder Intranet, als auch Stand-Alone-Programme als Konsolen und plattformunabhängige Forms-Anwendungen erstellen. Nach dem Kurs werden Sie in der Lage sein, selbst kleinere Java-Anwendungen zu erstellen.

Schulungsdauer: Insgesamt 32 U-Std. (1 U-Std. = 45 Minuten)

Teilnehmerzahl: 1-6 Teilnehmer

Offenes Seminar:

Preis pro Teilnehmer: € 840,- exkl. MwSt.
10% Rabatt ab dem zweiten Teilnehmer.
Online buchbar.

Inhouse Seminar:

Festpreis pro Veranstaltung: € 2470,- exkl. MwSt.
Zusätzliche **Reisekosten** (€ 0,35 pro km) bzw. ab 101 km **Übernachungskosten** (€ 65,- pro Unter-richtstag).

Voraussetzungen: Windows-Anwenderkenntnisse, als auch Interesse an den unten genannten Inhalten.

Enthalten: Unterrichtsmaterial (Skript) und Arbeits-CD, sowie 2-monatiger Support nach dem Kurs.

Bei offenen Seminaren zusätzlich enthalten: Verpflegung, Mittagessen nach Wahl, Getränke, sowie (ggfs.) An- und Abfahrt vom Hotel in Gießen.

Informationen, Buchung und Terminanfragen:

<http://www.edv-seminare.eu>

Schulungsthemen sind:

Grundlagen

- Die Grundidee von Interpretersprachen
- Grundbegriffe der Objektorientierung
- Ereignisorientierte Programmsteuerung

Die Entwicklungsumgebung

- Verzeichnisstruktur
- Dokumentation

Programmentwicklung

- Aufbau einer Java Anwendung
- Konsolenanwendungen

Datentypen

- Primitive Datentypen für Zahlen, Text und boolsche Werte

- Die Lebensdauer und Sichtbarkeit von Variablen
- Arrays deklarieren und verwenden

Ausdrücke

- Eigenschaften
- Arithmetische Operatoren
- Relationale Operatoren
- Logische Operatoren
- Bitweise Operatoren
- Zuweisungsoperatoren

Anweisungen

- Elementare Anweisungen und Blöcke
- Verzweigungen und Wiederholungen
- Schleifenabbrüche
- Sprunganweisungen

Klassen, Objekte und Methoden

- Objektklassen
- Methoden
- Übergabeparameter
- Rückgabewerte
- Überladen von Methoden
- Statische Klassen und Klasselemente
- Klassenvariablen und -konstanten
- Klassenmethoden
- Statische Konstruktoren

Vererbung, Klassenattribute und Interfaces

- Vererbung
- Vererbung von Konstruktoren
- Attribute von Klassen, Methoden und Variablen
- Sichtbarkeit von Klassenattributen
- Abstrakte Klassen und Methoden
- Interfaces (Schnittstellendefinitionen für Klassen)
- Beispiele

Fensterbasierte Anwendungen erstellen

- Formulare erstellen
- Steuerelemente
- Ereignisprozeduren schreiben
- Ausführbare Programme erstellen