

## Program szkolenia:

# Java i podstawy OO dla początkujących

### Informacje:

<b>Nazwa:</b>	<b>Java i podstawy OO dla początkujących</b>
<b>Kod:</b>	<b>Java-SE-Java Start</b>
<b>Kategoria:</b>	Java Standard Edition
<b>Grupa docelowa:</b>	developerzy
<b>Czas trwania:</b>	3 dni
<b>Forma:</b>	50% wykłady / 50% warsztaty

---

Szkolenie zostało opracowane z myślą o uczestnikach posiadających co najmniej podstawowe doświadczenie programistyczne.

**Podczas szkolenia nie poruszamy nieistotnych zagadnień, które rozpraszają początkujących**  
Skupiamy się na technikach przygotowujących do tworzenia aplikacji enterprise/webowych.

Szkolenie umożliwia proces migracji programistów posiadających doświadczenie w innych językach obiektowych. Szkolenie może zostać również dopasowane do migracji uczestników posiadających doświadczenie w językach nieobiektywnych.

Zagadnienia zostały uzupełnione o podstawy Object Oriented i aspekty jakości kodu.

Szkolenie stawia uczestnika przed najczęściej pojawiającymi się zadaniami i problemami a przykłady ilustrują ich wzorcowe rozwiązania.

### Zalety szkolenia:

- Skupienie na najistotniejszych aspektach
- Przygotowanie do dalszej nauki w kierunku aplikacji enterprise/webowych
- Uzupełnienie o techniki Object Oriented

## Szczegółowy program:

### 1. Porównanie do innych języków (na życzenie)

### 2. Podstawy Object Oriented

2.1. Praktyczne znaczenie paradygmatów OO

2.2. Praca nad intuicyjnym myśleniem obiektowym

2.3. Klasa

2.3.1. Enkapsulacja składowych i typów

2.3.2. Dziedziczenie

2.3.3. Interfejsy i klasy abstrakcyjne

### 3. Zrozumienie struktury kodu

3.1. Pojęcie CLASS\_PATH

3.2. Pakiety, klasy, metody, jar

3.3. Widoczność

### 4. Hello World

4.1. Podstawy kompilacji z linii poleceń

4.2. Uruchomienie programu z linii poleceń

### 5. Zapoznanie z Eclipse

5.1. Debugowanie

5.2. Kompilacja

5.3. Build

### 6. Składnia

6.1. Klasy i metody

6.2. Operatory i sterowanie

6.3. Inicjalizacja

6.4. Wyjątki - najlepsze praktyki obsługi błędów

6.5. Typy generyczne

6.6. Adnotacje

## 7. Praktyczne i świadome wykorzystanie technik OO

7.1. Dziedziczenie

7.2. Polimorizm

## 8. Praktyczne wykorzystanie bibliotek standardowych

8.1. Kolekcje

8.2. I/O

8.3. Sieć

8.4. Wyrażenia regularne

8.5. XML

## 9. Standardy pisania kodu i komentarzy

9.1. Konwencje

9.2. Clean Code

9.3. Code smells

## 10. Klasyczne pułapki czyhające na początkujących

## 11. Zagadnienia zaawansowane

11.1. Współbieżność

11.2. Refleksje

11.3. Garbage Collector – unikanie wycieków pamięci

11.4. Wydajność – pułapki