

Objetivos

Se indican a continuación, los objetivos de conocimiento a alcanzar en cada una de los temas.

Módulo 1: JAVA

Tema 1: JDK

1. Manipular ficheros en el ordenador con el Command Prompt.
2. Comprender el proceso de editar, compilar y ejecutar en Java.
3. Identificar ficheros que intervienen en la programación en Java.

Tema 2: Lenguaje Java

1. Reconocer y entender la sintaxis del lenguaje Java: variables, sentencias y expresiones, sentencias de control de flujo y funciones.
2. Utilizar un estilo de programación.

Módulo 2: Programación orientada a objeto

Tema 3: Clases y objetos

1. Entender el concepto de clase.
2. Entender el concepto de objeto.
3. Reconocer y utilizar la sintaxis de definición clases y objetos en Java.

Tema 4: Librerías, herencia e interfaces

1. Entender el concepto de herencia.
2. Entender el concepto de interface.
3. Utilizar funciones de una librería de Java.

Módulo 3: Internet

Tema 5: Internet y lenguaje HTML

1. Entender el modo de comunicación entre ordenadores.
2. Conocer las etiquetas del lenguaje HTML para realizar una página web.
3. Realizar un programa Java que escriba un fichero HTML.

Tema 6: Formularios en HTML

1. Conocer la estructura de un formulario en HTML.
2. Conocer los elementos y etiquetas de un formulario HTML.
3. Entender el modo de envío de la información de un formulario.

Módulo 4: Aplicaciones Web

Tema 7: Introducción a los servlets

1. Entender el funcionamiento y utilidad de un servlet.
2. Realizar un servlet en Java.
3. Instalar y ejecutar un servlet en un servidor de aplicaciones.

Tema 8: Servlets y clases

1. Realizar un servlet que introduce y recoge información en clases.
2. Crear una aplicación empleando servlets.

Módulo 5: Ordenadores y lenguajes

Tema 9: Conceptos de computación

1. Objetivos de la asignatura.
2. Comprender la estructura de un ordenador y las órdenes básicas
3. Realizar y comprender aplicaciones con instrucciones básicas

Tema 10: Lenguajes

1. Entender el modo de funcionamiento de JavaScript.
2. Reconocer la sintaxis básica de JavaScript.
3. Entender y poder modificar scripts básicos de JavaScript.