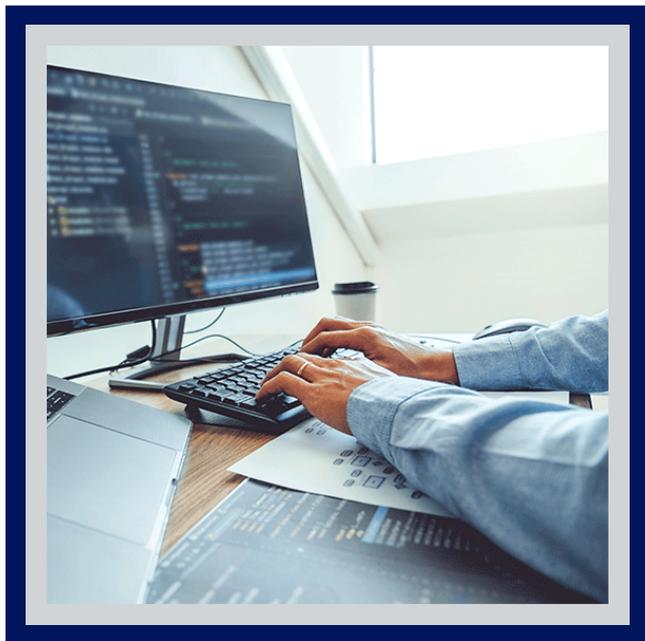


Desarrollo de Aplicaciones con Software Libre Fase II

Código: DASL-001

Propuesta de Valor: OTROS CURSOS DE CAPACITACIÓN TECNOLÓGICA

Duración: 20 Horas



Este curso está dirigido a personas que desean aprender sobre el lenguaje de programación Java (versión SE), comprendiendo sus conceptos principales, las construcciones de su lenguaje, la gestión de colecciones, la concurrencia, la utilización de APIs fundamentales y la modularización. El presente curso se basa en la versión actual de soporte a largo plazo Java SE 11 y está diseñado para alumnos que tengan conocimientos básicos de conceptos de computación y programación, y que necesiten aprender todos los aspectos de Java SE en el menor tiempo posible. Los estudiantes practicarán los conceptos impartidos de cada lección a través de ejercicios prácticos.

Más información: [AQUÍ](#)

Reserve su plaza: [AQUÍ](#)



AUDIENCIA

- Técnicos del área de TI.



PRE REQUISITOS

- Conocimientos en lenguaje JAVA.



OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

- Mejorar y aplicar las características más avanzadas del lenguaje JAVA como herramienta, para implementar y generar valor a los procesos operativos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Adquirir conocimientos para la implementación de Sistemas de Información.
- Aplicar los conocimientos adquiridos, en el enfoque del desarrollo de software.
- Mejorar la calidad e innovación del desarrollo de software.



CERTIFICACIÓN DISPONIBLE

- Certificación oficial de **COGNOS**.



CONTENIDO

1. REFLEXIÓN

- 1.1. ¿QUÉ ES REFLECTION?
- 1.2. CLASE EN EL PAQUETE JAVA.LANG.REFLECT
- 1.3. MÉTODOS UTILIZADOS EN JAVA.REFLECT.LANG.CLASS
- 1.4. CÓMO OBTENER INFORMACIÓN COMPLETA SOBRE UNA CLASE

2. ANOTACIONES

- 2.1. INTRODUCCIÓN
- 2.2. CONSUMIDORES
- 2.3. SINTAXIS Y ANOTACIONES Y ELEMENTOS DE ANOTACIÓN
- 2.4. ANOTACIONES PERSONALIZADAS
- 2.5. HERENCIA EN ANOTACIONES
- 2.6. BIBLIOTECAS CONMOCIDAS USANDO ANOTACIONES

3. SERVER SOCKET - MULTITHILO, CLIENT SOCKET

4. WEB SOCKETS Y PRIMEFACES

5. WEBSERVICES (INTEROPERABILIDAD), API KEY

6. JOBS, QUARTZ

7. THREAD Y RUNNABLE

- 7.1. CREAR, MANEJAR Y CONTROLAR THREADS
- 7.2. TRABAJAR CON PROGRAMACIÓN MULTI-THREADING
- 7.3. PLANIFICAR Y SINCRONIZAR LOS THREADS
- 7.4. PREVENIR CASOS DE INANICIÓN Y DEAD-LOCK

8. LAMDA

9. PREDICADOS

10. GENERICS

11. HIBERNATE

★ BENEFICIOS

- Al finalizar este curso, los participantes podrán recopilar y analizar información de Proyectos similares.