



INESEM

BUSINESS SCHOOL

***Máster en Programación y Desarrollo de
Aplicaciones JAVA + Titulación Universitaria***

+ Información Gratis

titulación de formación continua bonificada expedida por el instituto europeo de estudios
empresariales

Máster en Programación y Desarrollo de Aplicaciones JAVA + Titulación Universitaria

duración total: 1.500 horas

horas teleformación: 450 horas

precio: 0 € *

modalidad: Online

* hasta 100 % bonificable para trabajadores.

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 y está 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.



a quién va dirigido

Todos aquellos trabajadores y profesionales en activo que deseen adquirir o perfeccionar sus conocimientos técnicos en este área.

objetivos

Los objetivos de este Máster en Programación y Desarrollo de Aplicaciones JAVA son los siguientes objetivos establecidos: - 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 qué 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

Con este Máster en Programación y Desarrollo de Aplicaciones JAVA, ampliarás tus conocimientos en el ámbito informático. Además, te permitirá desarrollar tu actividad profesional en departamentos de informática de empresas de todos los sectores.

titulación

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

Esta titulación incluirá el nombre del curso/máster, 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 instituciones que avalan la formación recibida (Instituto Europeo de Estudios Empresariales).



INSTITUTO EUROPEO DE ESTUDIOS EMPRESARIALES

como centro de Formación acreditado para la impartición a nivel nacional de formación
EXPIDE LA SIGUIENTE TITULACIÓN

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 INESEM en la convocatoria de XXXX
Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX-XXXX-XXXX-XXXXXX

Con una calificación de SOBRESALIENTE

Y para que conste expido la presente TITULACIÓN en
Granada, a (día) de (mes) de (año)

La dirección General

MARIA MORENO HIDALGO

Firma del alumno/a

Sello

NOMBRE DEL ALUMNO/A



forma de bonificación

- Mediante descuento directo en el TC1, a cargo de los seguros sociales que la empresa paga cada mes a la Seguridad Social.

metodología

El alumno comienza su andadura en INESEM a través del Campus Virtual. Con nuestra metodología de aprendizaje online, el alumno debe avanzar a lo largo de las unidades didácticas del itinerario formativo, así como realizar las actividades y autoevaluaciones correspondientes. Al final del itinerario, el alumno se encontrará con el examen final, debiendo contestar correctamente un mínimo del 75% de las cuestiones planteadas para poder obtener el título.

Nuestro equipo docente y un tutor especializado harán un seguimiento exhaustivo, evaluando todos los progresos del alumno así como estableciendo una línea abierta para la resolución de consultas.

El alumno dispone de un espacio donde gestionar todos sus trámites administrativos, la Secretaría Virtual, y de un lugar de encuentro, Comunidad INESEM, donde fomentar su proceso de aprendizaje que enriquecerá su desarrollo profesional.

materiales didácticos

- Manual teórico 'Desarrollo de Aplicaciones en Android. Vol I'
- Manual teórico 'Desarrollo de Aplicaciones en Android. Vol II'
- Manual teórico 'Java Core Essentials'
- Manual teórico 'Java Core Advanced'
- Manual teórico 'Desarrollo Web con Java EE / Jakarta EE'
- 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'

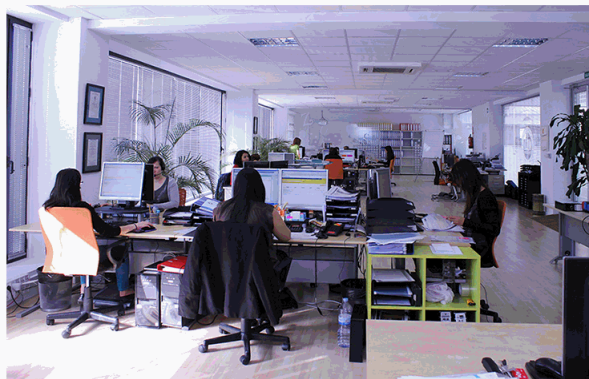


profesorado y servicio de tutorías

Nuestro equipo docente estará a su disposición para resolver cualquier consulta o ampliación de contenido que pueda necesitar relacionado con el curso. Podrá ponerse en contacto con nosotros a través de la propia plataforma o Chat, Email o Teléfono, en el horario que aparece en un documento denominado “Guía del Alumno” entregado junto al resto de materiales de estudio. Contamos con una extensa plantilla de 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.
- **A través del Campus Virtual:** El alumno/a puede contactar y enviar sus consultas a través del mismo, pudiendo tener acceso a Secretaría, agilizando cualquier proceso administrativo así como disponer de toda su documentación



plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá de la misma duración del curso. Existe por tanto un calendario formativo con una fecha de inicio y una fecha de fin.

campus virtual online

especialmente dirigido a los alumnos matriculados en cursos de modalidad online, el campus virtual de inesem ofrece contenidos multimedia de alta calidad y ejercicios interactivos.

comunidad

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.

secretaría

Este sistema comunica al alumno directamente con nuestros asistentes, agilizando todo el proceso de matriculación, envío de documentación y solución de cualquier incidencia.

Además, a través de nuestro gestor documental, el alumno puede disponer de todos sus documentos, controlar las fechas de envío, finalización de sus acciones formativas y todo lo relacionado con la parte administrativa de sus cursos, teniendo la posibilidad de realizar un seguimiento personal de todos sus trámites con INESEM

programa formativo

MÓDULO 1. JAVA CORE ESSENTIALS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A JAVA

UNIDAD DIDÁCTICA 2. JAVA STANDARD EDITION (JAVA SE) Y JAVA DEVELOPMENT KIT (JDK). INSTALACIÓN Y CONFIGURACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 3. INTELLIJ IDEA. INSTALACIÓN, CONFIGURACIÓN Y PRIMERA APLICACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 4. COMPILACIÓN, BYTECODE Y EJECUCIÓN DESDE TERMINAL Y CON INTELLIJ IDEA

UNIDAD DIDÁCTICA 5. PACKAGES

UNIDAD DIDÁCTICA 6. DATOS PRIMITIVOS EN JAVA

UNIDAD DIDÁCTICA 7. VARIABLES, MÉTODOS Y COMENTARIOS

UNIDAD DIDÁCTICA 8. BUCLES, CONDICIONALES, OPERADORES ARITMÉTICOS Y OPERADORES LÓGICOS

UNIDAD DIDÁCTICA 9. CLASES Y OBJETOS

UNIDAD DIDÁCTICA 10. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS (POO) EN JAVA

UNIDAD DIDÁCTICA 11. ESTRUCTURAS DE DATOS

UNIDAD DIDÁCTICA 12. EXCEPCIONES

UNIDAD DIDÁCTICA 13. TRABAJAR CON ARCHIVOS

MÓDULO 2. JAVA CORE ADVANCED

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INMUTABILIDAD Y CONCURRENCIA

- 1.Inmutabilidad y concurrencia
- 2.Concurrencia
- 3.Creación de una clase inmutable en Java

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DEPENDENCY INJECTION (DI)

- 1.¿Qué es la inyección de dependencias?
- 2.Inyección de dependencias en Java
- 3.Inyección de dependencias en Spring
- 4.Inversión de control
 - 1.- Contenedor de Inversión de Control (inyección de dependencia)
- 5.Inyección de dependencias mediante constructor
- 6.Inyección de dependencias mediante "Setter"

UNIDAD DIDÁCTICA 3. GARBAGE COLLECTION

- 1.Garbage Collection
- 2.Beneficios de la recolección de basura de Java
- 3.Destrucción de objetos
 - 1.- Destrucción de objetos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PATRONES DE DISEÑO

- 1.Patrones de creación
- 2.Patrones estructurales
- 3.Patrones de comportamiento

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CÓMO FUNCIONA JAVA VIRTUAL MACHINE (JVM)

- 1.Introducción
- 2.Arquitectura de Java
 - 1.- Java Virtual Machine (JVM)
 - 2.- Garbage Collector
 - 3.- Seguridad de código
- 3.Arquitectura de JVM

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ENUMERACIÓN, ANOTACIÓN Y SERIALIZACIÓN EN JAVA

- 1.Enumeración
- 2.Anotación

1.- Tipos de anotaciones estándar

3.Serialización

UNIDAD DIDÁCTICA 7. HILOS (THREADS) Y MULTITHREADING

1.Introducción

1.- Clases para trabajar con thread

2.Ciclo de vida de un thread

1.- Ejemplo de uso de hilos

3.Métodos de la clase Thread

4.Sincronización

UNIDAD DIDÁCTICA 8. SINCRONIZACIÓN

1.Sincronización en Java

1.- Método sincronizado de Java

2.- Bloque sincronizado

2.Comunicación entre subprocesos

3.La necesidad de sincronización en Java

UNIDAD DIDÁCTICA 9. NETWORKING

1.Introducción

2.Clase InetAddress

3.Socket

4.Clase URL

5.Clase URLConnetion

UNIDAD DIDÁCTICA 10. IMÁGENES EN JAVA

1.Imágenes

2.Trabajar con imágenes

3.Leer/Cargar una imagen

4.Dibujar una imagen

5.Creación de una imagen

UNIDAD DIDÁCTICA 11. JAVABEANS

1.Java Beans

2.Enterprise Java Beans

3.Tipos de beans

4.Especificaciones

UNIDAD DIDÁCTICA 12. MEJORES PRÁCTICAS EN JAVA

1.Mejores prácticas de codificación de Java

MÓDULO 3. DESARROLLO WEB CON JAVA EE / JAKARTA EE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A JAKARTA EE

1.Introducción a Jakarta EE

2.¿Por qué Jakarta EE?

3.Aplicaciones Jakarta EE y la nube

4.El lenguaje Java

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS BÁSICOS DE LA PLATAFORMA

1.Especificaciones estandarizadas

2.Arquitectura de una aplicación Jakarta EE

3.Contenedores y Docker en el ecosistema Jakarta EE

4.Cloud-native Jakarta EE: Desplegando en la nube

UNIDAD DIDÁCTICA 3. JAKARTA FACES

1.Primeros pasos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. SERVLETS EN JAKARTA EE

1.Introducción Servlets en Jakarta EE

2.Ciclo de vida de un servlet

3.Ejemplo

UNIDAD DIDÁCTICA 5. JAKARTA WEBSOCKETS

- 1.Introducción de Jakarta WebSocket
- 2.Crear la aplicación Jakarta WebSocket
- 3.Crear el punto final del servidor Jakarta WebSocket
- 4.Configuración de dependencias en el archivo POM

UNIDAD DIDÁCTICA 6. JSON EN JAKARTA EE RESTFUL WEB SERVICES

- 1.Configuración del entorno para RESTful Web Services
- 2.Creando un servicio REST: Hola Mundo
- 3.Lectura y extracción de datos desde una URL
- 4.Soporte JSON en Jakarta EE
- 5.Procesamiento avanzado de JSON con Jakarta EE
- 6.Uso avanzado de punteros JSON
- 7.Aplicación de parches JSON para modificar datos
- 8.Integración con bases de datos usando JPA y JSON

UNIDAD DIDÁCTICA 7. JAKARTA BEAN VALIDATION

- 1.Introducción a Bean Validation
- 2.Uso de restricciones integradas
- 3.Uso de la validación de grupo
- 4.Creación de restricciones personalizadas
- 5.Validación de bean en cascada
- 6.Creación de aplicaciones con restricciones de Jakarta

UNIDAD DIDÁCTICA 8. JAKARTA EE CONTEXT & DEPENDENCY INJECTION (DI)

- 1.Inyección de dependencias
- 2.La especificación Jakarta CDI
- 3.Patrones de diseño con CDI

UNIDAD DIDÁCTICA 9. WEB SERVICES CON JAKARTA XML WEB SERVICES

- 1.Introducción a Jakarta XML Web Services
- 2.Creación de un servicio web con JAX-WS
- 3.Definición de nodos finales en JAX-WS
- 4.Implementación de un servidor JAX-WS en Eclipse

UNIDAD DIDÁCTICA 10. JAKARTA REST

- 1.RESTful Web Services: Fundamentos y mejores prácticas
- 2.Diseño de APIs RESTful
- 3.Documentación de APIs con Swagger/OpenAPI
- 4.Instalación y configuración de Jersey
- 5.Configuración de contenedores web y servidores
- 6.Creación de un API REST con Jakarta EE
- 7.Implementación de autenticación y seguridad en Jakarta REST

UNIDAD DIDÁCTICA 11. ENTREPRISE BEANS

- 1.Introducción a los Enterprise Java Beans (EJB)
- 2.Tipos de Enterprise Beans y cuándo utilizarlos
- 3.Beneficios y limitaciones de los EJB
- 4.Creación de Enterprise Beans en aplicaciones modernas

UNIDAD DIDÁCTICA 12. PERSISTENCIA EN JAKARTA

- 1.Introducción a la persistencia de datos en Jakarta EE
- 2.Gestión de transacciones y su ciclo de vida
- 3.Gestor de entidades y su importancia en aplicaciones web
- 4.Uso de Jakarta Persistence API (JPA) en bases de datos modernas

UNIDAD DIDÁCTICA 13. JAKARTA MESSAGING

- 1.Introducción a la mensajería en Jakarta EE
- 2.Arquitectura y objetivos de Jakarta Messaging

- 3. Compatibilidad con Java SE y Jakarta EE
- 4. Implementación de una cola de mensajes con Jakarta Messaging

UNIDAD DIDÁCTICA 14. SEGURIDAD EN PLATAFORMA JAKARTA EE

- 1. Seguridad en aplicaciones Jakarta EE
- 2. Protección del acceso administrativo y de la base de datos
- 3. Seguridad en servicios REST y autenticación JWT
- 4. Implementación de OAuth 2.0 en Jakarta EE

UNIDAD DIDÁCTICA 15. TECNOLOGÍAS DE APOYO DE JAKARTA EE

- 1. Reactive Programming con Jakarta EE
- 2. Microprofile: Microservicios con Jakarta EE
- 3. Serverless y Jakarta EE
- 4. Integración con tecnologías de Big Data y Machine Learning

MÓDULO 4. DESARROLLO DE COMPONENTES WEB CON TECNOLOGÍA: 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

MÓDULO 5. DESARROLLO DE COMPONENTES WEB CON TECNOLOGÍA: 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

MÓDULO 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

MÓDULO 7. DESARROLLO Y PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES PARA ANDROID

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN E HISTORIA DE ANDROID

- 1.Introducción a Android
- 2.Futuro de Android

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INSTALACIÓN Y CONFIGURACIÓN DE ANDROID STUDIO

1.Descarga e instalación de Android Studio y SDK de Android

2.Actualización de Android Studio

3.Instalar / actualizar componentes del SDK de Android

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ESTRUCTURA DE UN PROYECTO ANDROID

1.Estructura de proyectos en Android Studio

UNIDAD DIDÁCTICA 4. COMPONENTES DE UNA APLICACIÓN EN ANDROID

1.Componentes de aplicación

2.Primer aplicación: Hola Usuario

UNIDAD DIDÁCTICA 5. INTERFAZ DE USUARIO EN ANDROID

1.Layouts

2.Botones

3.Texto e imágenes

4.Checkbox y Radiobutton

5.Listas desplegables (Spinner)

6.RecyclerView

7.Cardview

8.Controles personalizados

9.Fragments

UNIDAD DIDÁCTICA 6. MENUS EN ANDROID

1.Action bar

2.Action Bar por defecto

3.Tool Bar

4.Page Filter y Tabs

UNIDAD DIDÁCTICA 7. WIDGETS

1.Widget estático

2.Widget dinámico

3.Personalización previewImage en widget

UNIDAD DIDÁCTICA 8. GESTIÓN DE PREFERENCIAS EN ANDROID

1.Shared Preferences

UNIDAD DIDÁCTICA 9. BASES DE DATOS Y FICHEROS

1.Persistencia de datos con Room

2.Aplicación lista de compra

3.Ficheros en Android

UNIDAD DIDÁCTICA 10. TRATAMIENTO XML: SAX Y DOM

1.Tratamiento de XML en Android: Introducción

2.Tratamiento de XML en Android: SAX

3.Tratamiento de XML en Android: DOM

UNIDAD DIDÁCTICA 11. CONTENT PROVIDERS

1.Content Providers

UNIDAD DIDÁCTICA 12. NOTIFICACIONES

1.Toast

2.Barra de estado

3.Diálogos

4.Snackbar

UNIDAD DIDÁCTICA 13. SERVICIOS WEB

1.Servicios web y APIS con Retrofit2

2.App con Dog API

UNIDAD DIDÁCTICA 14. GOOGLE PLAY SERVICES

1.Localización geográfica

2.Google Maps

3.Youtube

UNIDAD DIDÁCTICA 15. FIREBASE PARA ANDROID

1. Firebase: Base de datos en tiempo real
2. App de Login con Firebase

UNIDAD DIDÁCTICA 16. FIRMA DE APLICACIÓN Y PUBLICACIÓN

1. Registrar la APK (o App Bundle)
2. Registrar cuenta de desarrollador
3. Perfil de app en Google Play
4. Subir el archivo (APK o AAB)
5. Últimos detalles