



## Curso de Certificación

Programación Orienta  
a Objetos con Java



## ¿Por qué certificarte?

El curso de capacitación para la certificación de **Programación Orientada a Objetos con Java®** demuestra el conocimiento y las buenas prácticas para su aplicación en la programación.

La persona que obtenga esta certificación tiene 30 horas de instrucción y experiencia práctica con el producto, tiene la capacidad de planear soluciones de un escenario de programación.

Tu certificación estará respaldada por:



## Objetivos del Examen

Las personas que se inscriban a la certificación de **Programación Orientada a Objetos con Java®** deberán de iniciar en las siguientes habilidades:

### Temario POOJ

#### Pensamiento y Lógica de Programación

- ¿Qué es programar?.
- Programación en TI.
- Lógica de programación y algoritmos.
- Estilos de programación.
- Ejemplos.

### Orientación a Objetos

- Definición.
- Características de la Orientación a Objetos.
- Estructura de Clases - Herencia.
- Estructura de Objetos - Agregación.
- Programación Orientada a Objetos.
- Lenguaje de Programación Orientada a Objetos.

## La Tecnología Java

- ¿Qué es Java?.
- Java es más que un lenguaje de programación.
- Grupos de Usuarios Java.

## Fundamentos de Programación con Java

- Clases y Objetos.
- Atributos.
- Métodos.
- Visibilidad de Atributos y Métodos.
- Declaración de Atributos.
- Declaración de Métodos.
- Paquetes y su importación.
- Compilación y ejecución de Clases Empaquetadas.
- Comentarios.
- Estructura de una clase.
- Uso y declaración del método *main*.





### Introducción al lenguaje de programación Java

- Características del lenguaje de **Programación Java**.
- Descarga e instalación del *JDK*.
- Configuración de las variables de entorno.
- Descarga de un editor de texto.
- Compilación y ejecución de un programa Java.

### Variables y tipos de datos primitivos

- Tipos de datos primitivos.
- Operadores aritméticos.
- Precedencia de operadores.
- Promoción y *casting*.
- Ámbito de las variables.

### Creación y uso de objetos

- Variables de referencia a objetos.
- ¿Cómo se almacenan en memoria las variables de referencia?.
- Manejo de objetos y variables de referencia.

### Clases y objetos de tipo *String*

- Creación de objetos de tipo *String*.
- Cómo se almacenan en memoria los objetos *String*.
- Inmutabilidad de los objetos *String*.
- Principales métodos de la clase *String*.

### Operadores y constructores de toma de decisión

- Uso de operadores relacionales y condicionales.
- Sentencias para toma de decisiones.
- Sentencia *switch*.

### Manejo de ciclos

- Creación de ciclos *while*.
- Creación de ciclos *for*.
- Creación de ciclos *do-while*.
- Comparación de los ciclos.
- Ciclos anidados.





### Arreglos

- Arreglos unidimensionales.
- Acceso a valores de un arreglo.
- Uso del ciclo *for* mejorado.
- Uso de argumentos del método *main*.
- Arreglos bidimensionales.

### Desarrollo de métodos

- Sintaxis y estructura de los métodos.
- Invocación de métodos de la misma clase.
- Invocación de métodos de diferente clase.
- Uso de argumentos.
- Declaración de métodos con valor de retorno.
- Sobrecarga de métodos.

### Encapsulamiento y constructores

- Modificadores de acceso.
- Uso del encapsulamiento.
- Creación de constructores.

### Herencia

- Concepto de herencia.
- Superclases y subclasses.
- Uso de atributos y métodos heredados.
- Sobre escritura de métodos.
- Constructores en clases heredadas.



## Contáctanos

Si quieres saber más información sobre los cursos que estamos impartiendo entra a:

***[www.develop.com.mx](http://www.develop.com.mx)***

Llámanos al teléfono: (55) 6723-7012

Máندانos un correo a: ***[contacto@develop.com.mx](mailto:contacto@develop.com.mx)***

