

JAVA ԾՐԱԳՐԱԿՈՐՈՒՄ

ԴԱՍԸՆԹԱՑԻ ՆՊԱՏԱԿԸ՝

ՈՒսանողներին ծանոթացնել՝

- JAVA ծրագրավորման լեզվի հիմունքների և հիմնական գաղափարների հետ:
- Օբյեկտ կողմնորոշված ծրագրավորման հիմունքների հետ:
- Տվյալների շտեմարանների պատրաստման հիմունքների ու գործիքների հետ:

ՈՒսանողների հետ միասին գործնական խնդիրների լուծման միջոցով ամրապնդել ստացված գիտելիքները:

ԴԱՍԸՆԹԱՑԻ ՀԱՄԱՌՈՏ ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆԸ՝ 24 դաս

JAVA

- Փոփոխականներ
- Արտահայտություններ
- Օպերատորներ
- Պրիմիտիվ տիպեր
- Պայմաններ
- Ցիկլեր
- Մասիվներ
- Ֆունկցիաներ
- Ռեկուրսիա

JAVA-OOP – Օբյեկտ կողմնորոշված ծրագրավորման հիմունքները

- Դասերի գաղափարը և կառուցվածքը
- Կոնստրուկտոր
- Օբյեկտներ
- Մեթոդներ և ֆունկցիաներ
- Ժառանգականություն
- Բազմաձևություն
- Ինկապսուլացիա
- Աբստրակցիա
- Ինտերֆեյս
- Բացառություններ
- Հոսքերի ստեղծում և կառավարում
- Ֆայլերի ստեղծում
- Ցանցեր
- Մինրոնիզացիա
- Բազմաչափ մասսիվներ
- Տվյալների Հավաքածուներ

JAVA-Graphics

- Ապլետներ
- Երկրաչափական օբյեկտներ
- Անիմացիաներ
- Երկչափանի գրաֆիկա
- Խաղերի ստեղծման սկզբունքներ

JAVA-JDBC , MySQL

- Տվյալների շտեմարանների կառուցվածքը,
- Տվյալների հենքի և աղուսյակների ստեղծում
- Տվյալների տիպեր
- Ներքին և արտաքին բանալիներ
- Տվյալների դիտում
- Տվյալների մուտքագրում
- Տվյալների խմբագրում
- Տվյալների հեռացում
- Աղյուսակների միավորում
- Ներքին Ֆունկցիաներ

ԴԱՍԸՆԹԱՑԻ ԱՎԱՐՏԻՆ ԿԿԱՐՈՂԱՆԱՔ՝ JAVA ծրագրավորման լեզվի միջոցով ստեղծել ինտերակտիվ ծրագրեր համակցված տվյալների շտեմարանների հետ: