

Programare JAVA



Introducere în limbajul de programare Java

- Compararea Java cu alte limbaje de programare
- Instrumente și medii de dezvoltare: IntelliJ Idea și JShell
- Conceptul de algoritmi și diagrame de flux

Variabile și tipuri de date

- Tipuri de date
- Variabile
- Operatori (aritmetici, logici, de atribuire etc.)

Excepții

- Tratarea excepțiilor
- Definirea propriilor clase de excepții
- Structura și utilizarea blocurilor try, catch, finally și când le utilizăm

Bucle în Java

- Noțiunea de buclă
- Tipuri de bucle: do-while, while, for, foreach
- Diferențe și întrebări practice

Multithreading

- Fire de execuție
- Lucru practic

Manipularea datelor în Java

- Șiruri și tablouri uni și multidimensionale
- Algoritmi de adunare, căutare și sortare

Git & Terminal

- Instalare Git. Configurare git(terminal)
- Comenzi git. Lucrul cu Github
- Lucrul cu branch-uri în git

Metode

- Definirea și apelarea metodelor
- Metode publice și statice. Diferențe.
- Noțiunea de recursie

Baze de date MySQL

- Inițiere în baze de date
- Inițiere în clientul de baze de date MySQL
- Instalare MySQL Server
- Crearea și gestionarea mai multor baze de date
- Interogări SELECT, INSERT, UPDATE, DELETE
- Noțiunea de JDBC

Programare orientată pe obiect

- Noțiunea de clasă și obiect
- Modificatori de acces
- Constructori în Java
- Supraîncărcarea metodelor și constructorilor
- Interfețe. Abstractizare.
- Noțiunea de încapsulare și moștenire
- Colectarea deșeurilor
- Pachete

Introducere în API-uri. Postman

- Definiție, importanță.
- Tipuri de API: REST, SOAP.
- Cereri și răspunsuri HTTP
- Utilizare Postman.
- Proiect practic.

+373 6 101 3333

www.pixelacademy.md

info@pixelacademy.md





+373 6 101 3333

www.pixelacademy.md

info@pixelacademy.md