

Objetivo General (Propósito): Aprender a utilizar y crear animaciones con 3D Studio Max, para después aplicarlas a sus propios proyectos y obtener resultados óptimos en sus animaciones.

Objetivo General (Propósito)

Al finalizar este curso, el participante podrá:

Identificar y comprender la metodología orientada a objetos.

Definir clases y crear objetos.

Crear aplicaciones Java de escritorio siguiendo buenas practicas de programación.

Manipular en la aplicación información de una base de datos.

Dirigido a:

Programadores con poca experiencia y con conocimientos de base de datos

Duración

6 Sesiones sabatinas de 9:00 15:00

Total de Horas

36 hrs

Cupo Máximo

15 participantes

Equipo de Laboratorio

Pc

Software requerido

JDK versión actual

NetBeans versión actual

MySQL versión actual

Perfil de ingreso (Prerrequisitos)

Conocimientos de lógica de programación

Programación en cualquier lenguaje orientado a objetos

Base de datos

Contenido Temático del Curso

- Fundamentos de Java.
- Herramientas para programar en Java.
- Fundamentos de POO
- Operadores, casting
- Estructuras de decisiones.
- Construcción de ciclos.
- Manejo de Excepciones
- Utilización de métodos.
- Programas Java de orientación de objetos.
- Arreglos.
- Herencia
- Desarrollo de interfaces gráficas de usuario SWING
- Conexión a Bases de Datos.
- Creación de Reportes
- Creación de Archivo JAR

Informes e Inscripciones:

M.T.I. Marco Antonio Amado González
Área de Sistemas Infoormáticos
E-mail: marcoamado@utez.edu.mx
Tels.: 01(777) 3-68-11-65, 3-68-21-82, Ext. 299, 230