



Introduzione alla programmazione ad oggetti - Base

CODICE

NOVINPOB

DURATA

3 Giorni

PREZZO

1.350,00€ (iva escl.)

LINGUA

Italiano

MODALITÀ

Virtual Classroom
Corso in aula

SCHEDULAZIONE

- A Richiesta

CONTENUTI

Introduzione alla Programmazione Orientata agli Oggetti (OOP)

Che cos'è l'OOP e perché è importante

Principi fondamentali della OOP (incapsulamento, ereditarietà, polimorfismo, astrazione)

Ambiente di sviluppo e Installazione

Installazione di Java JDK, useremo la distribuzione Amazon Corretto (<https://aws.amazon.com/corretto/>) - gratuito

Installazione di un'IDE, useremo IntelliJ IDEA Comunity Edition (<https://www.jetbrains.com/idea/download/> seconda parte della pagina) - gratuito

Primi passi e "Hello World"

Riassunto della sintassi base di Java

Variabili, tipi di dati e operatori

Strutture di controllo: if, switch, loop

Funzioni

Classi e Oggetti

Definizione di classi e oggetti in Java

Costruttori

Variabili membro e metodi membro

Il riferimento this

Incapsulamento

Definizione e importanza

Modificatori di accesso: private, public, protected

Metodi getter e setter

Ereditarietà

Definizione e scopo dell'ereditarietà

Classe base e classe derivata



- Uso di extends
- Il costruttore super
- Sovrascrittura dei metodi (override)
- Polimorfismo
- Definizione e benefici del polimorfismo
- Sovraccarico dei metodi
- Astrazione
- Classi astratte e metodi astratti
- Differenza tra interfacce e classi astratte
- Utilizzo dell'interfaccia con implements
- Relazioni tra Classi
- Composizione vs. ereditarietà
- Associazione, aggregazione, composizione
- Gestione delle eccezioni
- Che cos'è un'eccezione e perché gestirla
- Blocchi try, catch, finally
- Creazione di eccezioni personalizzate
- Collezioni in Java

Prezzi e corsi potrebbero subire variazioni; si consiglia di verificare sul sito www.novanext.it/training.