



Java-Grundlagen Client (Desktop-Applikationen mit Swing und SWT, Applets und Java Web Start) (S802)

Überblick

Beschreibung

Swing ist eine von Sun Microsystems für die Programmiersprache Java entwickelte Programmierschnittstelle und Grafikbibliothek zum Programmieren von grafischen Benutzeroberflächen und gehört zu den Java Foundation Classes (JFC), die eine Sammlung von Bibliotheken zur Programmierung von grafischen Benutzerschnittstellen bereitstellen. Zu diesen Bibliotheken gehören Java2D, das Accessibility-API, das Drag & Drop-API und das Abstract Window Toolkit (AWT). Hauptkonkurrent von Swing ist Standard Widget Toolkit (SWT), das im Jahr 2001 von IBM für die Entwicklungsumgebung Eclipse entwickelt wurde und kontinuierlich erweitert wird. SWT nutzt dabei im Gegensatz zu Swing die nativen grafischen Elemente des Betriebssystems und ermöglicht somit die Erstellung von Programmen, die eine Optik vergleichbar mit "nativen" Programmen aufweisen.

Termin	freie Plätze	Tage	Preis in Euro zzgl. MwSt.
21.05.-25.05.2012	>3	5	1.940,00 3=2
26.11.-30.11.2012	>3	5	1.940,00 * 3=2

Bitte beachten Sie die aktuellen Termine und Preise auf unserer Webseite.

* = Frühbucherrabatt

Details

Seminar-Ziel

Nach diesem Seminar kennen Sie die Konzepte, Eigenschaften und Sprachelemente der Programmiersprache Java und haben einen Überblick über die Standard-Klassenbibliotheken und ihre Aufteilung. Sie lernen die verschiedenen GUI-Bibliotheken kennen und erfahren, auf welche Arten Desktop-Anwendungen ausgeliefert bzw. gestartet werden können. Sie können Programme mit Java 1.4, 5.0 und Java SE 6 entwickeln und Eclipse als Entwicklungsumgebung einsetzen.

Wer sollte teilnehmen

Softwareentwickler, die mit einer modernen Programmiersprache vertraut sind. Ansätze der Objektorientierung sind von Vorteil.

Inhalt

1.-3. Tag: Auch separat buchbar als ["Java-Basiswissen"](#)

- **Auffrischung der Prinzipien und Begriffe der objektorientierten Programmierung**
- **Entwicklungsumgebungen und -werkzeuge**
 - Java auf der Kommandozeile
 - Einführung in Eclipse
- **Konzepte und Eigenschaften der Programmiersprache Java und der Java-Technologie**
 - Was ist Java?
 - Eigenschaften der Entwicklungs- und Laufzeitumgebung
 - Sprachelemente und Kontrollstrukturen
 - Typumwandlung
 - Klassen und Objekte
 - Delegation, Vererbung und Polymorphie, abstrakte Klassen, Interfaces
 - Fehlerbehandlung (Exception Handling)
 - Packages: Die Organisation und Gruppierung von Java-Klassen in umfangreicheren Projekten
 - JAR-Archive, Classpath
 - Dokumentation mit javadoc
- **Übersicht über die Standard-Klassenbibliotheken von Java, u. a.**
 - Zeichenketten-(String-)Funktionen, reguläre Ausdrücke
 - formatierte Ausgabe
 - Datum und Zeit
 - Java Collection Framework (Listen, Hashables, Iteratoren, Sortierung)
 - Threads, Grundlagen der Synchronisation
- **IO-Grundlagen**
 - Übertragung von Binärdaten mit Streams
 - Übertragung von Unicode-Texten mit Readern und Writern
 - Dateien, Bildschirm/Tastatur und URLs als Quelle und Ziel von IO-Operationen

4.-5. Tag: Auch separat buchbar als ["Java-Aufbaukurs Client"](#)

- **Bibliotheken für Benutzeroberflächen**
 - Abstract Window Toolkit (AWT)
 - Swing
 - Standard Widget Toolkit (SWT)

Buchungsalternativen

Firmenschulung

Inhouse-Schulung mit individuellen Inhalten zum Wunschtermin. Preis auf Anfrage.

Individualschulung

Schulung für eine Einzelperson mit individuellen Inhalten zum Wunschtermin. Preis auf Anfrage.

Enthaltene Leistungen

Schulungsunterlagen
Teilnahmezertifikat
Frühstück und Mittagessen
Getränke, Obst und Snacks

Organisation

Teilnehmerzahl

min. 1, max. 8 Personen *** Der Kurs findet garantiert statt! ***

Seminarzeiten

1. Tag 10:00-17:00h, Folgetag(e)
09:00-16:00h

Ort der Schulung

GFU-Schulungszentrum Köln oder bei Ihnen als Inhouse-Schulung

Haben Sie Fragen?

Gerne beraten wir Sie persönlich per Mail oder Telefon.

- info@gfu.net
- Infoline 0221 82 80 90



- GUI-Neuerungen in Java SE 6
- **Programmarten**
 - Standalone als JAR-Archiv
 - Applets im Browser
 - Java Web Start
- **Überblick über weiterführende Themen**
 - Formulare mit JGoodies
- **Praktische Übungen**
 - Mit Programmierübungen werden die einzelnen Themen vertieft, wobei jeder Teilnehmer einen eigenen Rechner zur Verfügung hat