



Java alapozó képzés (4 óra)

1. Alapfogalmak
2. Fejlesztői környezet bemutatása, HelloVilag
3. Strukturális építőelemek, nyelvi alapok, beolvasás – kiírás, szintaktika, szemantika, döntés (elágazások) ismétlés (5-féle ciklus)
4. Program példák bemutatása: HomersekletCF, HomersekletFC, Operatorok, Veletlenszamok1, FejVagyIrasDemo, NehanySzamOsszege1-3, Toto1-4, Programozási tételek végjeles adatbevitellel
Igény teremtése: írjunk metódusokat
5. ASCII Grafika1-2, MinimumokDemo, rekurzió alapelve és Hanoi tornyai
Igény teremtése: használjunk tömb adatszerkezetet
6. OOP alapok, igény teremtése tömb helyett kollekció használatára, modellezés
EvHanyadikNapja, TombLetrehozásFeltoltesListazas1-4
7. Példa: TengerimalacEgyNapja
8. Csomagolóosztályok használata, dátumkezelés, szövegkezelés
9. OO modellezés, öröklődés, interfészek, tömb helyett kollekció keretrendszer
Igény teremtése: térjünk át az eddigi konzolos algoritmusvezérelt logikáról GUI-s eseménykezelésre
10. Grafikus felhasználói felület felépítésének és tipikus eseménykezelésének (kattintás, változásfigyelés) alapjai
11. Gyakori és ismert GUI komponensek lehetőségei, melyiket mikor érdemes használni, pl.: JComboBox, JList, JTree, menüépítés
Igény teremtése: térjünk át a rövid távú kollekciós emlékeztéről tartós emlékeztetre (fájlkezelésre)
12. Szöveges fájlok feldolgozása és objektumfolyam használata
13. Evolúciós projektek áttekintése: BmiIndex1-6, lottószelvények generálása többféleképpen, SendMoreMoney1-2
14. A képzésre jellemző egyéni és csoportos házi feladatok közül válogatva néhány házi feladat specifikációja, követelményei

