

ПРОГРАМА КУРСУ

Мова програмування Java

- › Вступ до мови програмування "Java"
- › Основи роботи з IDE середовищами розробки
- › Змінні, типи даних, логічні оператори, цикли, масиви
- › Об'єктно-орієнтоване програмування
- › Шаблони (Generics)
- › Принципи обробки виняткових ситуацій
- › Вступ в JCF, інтерфейси JCF, класи JCF
- › Робота з файлами, серіалізація
- › Багатопоточність в Java

Теорія баз даних

- › Поняття база даних та система управління базами даних
- › Проектування та нормалізація баз даних
- › Мова SQL
- › Поняття DDL, DML, DCL, TL
- › Запити SELECT, INSERT, UPDATE, DELETE
- › Функції агрегування
- › Представлення, збережені процедури, тригери

Розробка веб-сторінок мовою розмітки XHTML з використанням каскадних таблиць стилів CSS

- › Вступ до web-технологій, структура HTML документа
- › Мова розмітки гіпертексту HTML. Основні елементи
- › Форматування тексту за допомогою HTML
- › Кольори у web, web-палітра, Photoshop / GIMP
- › Форматування документу з використанням CSS
- › Графіка у web-дизайні. Оптимізація графіки
- › Гіперпосилання. Принципи побудови навігації web-сайту
- › Основи верстки
- › Форми. Фрейми та їх структура
- › Форматування елементів форм за допомогою CSS
- › Створення сторінок за допомогою HTML5 та CSS3

Розробка клієнтських сценаріїв з використанням JavaScript

- › Вступ до JavaScript
- › Типи даних, оператори, умови, цикли, рекурсія, масиви, стрічки

- › Об'єктно-орієнтоване програмування в JavaScript
- › Поняття класу та об'єкта в термінах JavaScript
- › Властивості, методи, поняття prototype
- › Робота з зображеннями. Об'єкт Image
- › Знайомство з Document Object Model

Розробка клієнтських сценаріїв з використанням JavaScript

- › Вступ до JavaScript
- › Типи даних, оператори, умови, цикли, рекурсія, масиви, стрічки
- › Об'єктно-орієнтоване програмування в JavaScript
- › Поняття класу та об'єкта в термінах JavaScript
- › Властивості, методи, поняття prototype
- › Робота з зображеннями. Об'єкт Image
- › Знайомство з Document Object Model
- › Створення та програмування елементів форми
- › Перевірка достовірності даних. Використання Cookie
- › Малювання за допомогою canvas
- › HTML5 і JavaScript
- › Cross-document messaging або XDM
- › Drag and Drop
- › Робота з JSON форматом
- › Ajax
- › Робота з бібліотекою jQuery

Розробка серверних рішень з використанням Java

- › Вступ до мережевих технологій
- › Модель OSI
- › Схема взаємодії клієнт-сервер
- › Робота з пакетом java.net
- › Створення файлового сервера
- › Розробка серверних рішень з використанням Java
- › Взаємодія з джерелами даних
- › Сервлети, JSP
- › Model View Controller
- › JavaBean
- › Java Standard Tag Library
- › Cookies, session та інше в JSP
- › Архітектура Spring MVC
- › Архітектура Hibernate