



Desarrollo de Aplicaciones con Interfaz Gráfica, Manejo de Eventos, Clases y Objetos: Java

El buen manejo de los elementos que conforman una interfaz gráfica hace parte de los conocimientos básicos que debe tener cualquier programador, ya que el éxito de una aplicación radica en una presentación visualmente atractiva y práctica.

Frente a la necesidad de aportar al mejoramiento de la actividad profesional de los programadores, el SENA ofrece el programa de formación virtual Desarrollo de aplicaciones con interfaz gráfica, manejo de eventos, clases y objetos: Java con el fin de proporcionar las herramientas y conocimientos necesarios para la optimización del desarrollo de software y aplicaciones

Contenido

- Clases y objetos en Java.
- Introducción a Interfaces gráficas en Java.
- Etiqueta Label.
- Etiqueta TextField.
- Etiqueta Button.
- Etiqueta Choice.
- Etiqueta List.
- Etiqueta TextArea.
- Layouts.
- Paneles.
- Manejo de eventos.
- Manejo de métodos.

Habilidades que Desarrolla

- Identificar los requerimientos de una aplicación de software.
- Conocer los principios básicos de programación orientada a objetos.
- Utilizar métodos de agrupación de instrucciones.
- Crear una interfaz gráfica.



Requisitos de Ingreso

Se recomienda que el aprendiz apruebe previamente el curso "Variables y estructuras de control en la programación orientada a objetos: Java", con el fin que pueda realizar las actividades, y así adquiera los resultados de aprendizaje propuestos.

Se requiere que el aprendiz tenga acceso a Internet y tecnología como computador. Además, dominio de los elementos básicos relacionados con el manejo de herramientas informáticas y de comunicación: correo electrónico, software para ofimática y navegadores.

Inscríbese aquí! 