



LABORATORIO DE SOFTWARE

Año 2005

Carrera: **Licenciatura en Informática P90**

Año: **4°**

Duración: **Semestral**

Profesor: **Lic. Claudia Queiruga**

Programa

1. El fenómeno Java
 - 1.1. La plataforma Java
 - 1.1.1. La Máquina Virtual
 - 1.1.2. La Interfaz de Programación (API)
 - 1.2. El Lenguaje Java
 - 1.2.1. Simple y familiar
 - 1.2.2. Orientado a Objetos
 - 1.2.3. Distribuido
 - 1.2.4. Robusto
 - 1.2.5. Seguro
 - 1.2.6. Arquitectura Neutral
 - 1.2.7. Multithread
 - 1.2.8. Alta performance
 - 1.2.9. Interpretado y dinámico
 - 1.3. El entorno de programación JAVA
 - 1.3.1. Clases y Objetos
 - 1.3.2. Herencia
 - 1.3.3. Interfaces
 - 1.3.4. Interfaces y Clases Internas
 - 1.3.5. Paquetes
 - 1.4. JFC (Java Foundation Classes)
 - 1.4.1. AWT (Abstract Windows Toolkit)
 - 1.4.1.1. La clase component
 - 1.4.1.1.1. Componentes de interfaz de usuario estándares: Panel, Button, TextArea, ScrollPane, Choice, Label, ScrollBar, CheckBox, List, TextField, Canvas
 - 1.4.1.2. Componentes Heavyweight
 - 1.4.1.3. Componentes Lightweight
 - 1.4.1.4. Sistema de pintado en AWT
 - 1.4.1.5. Clase Container
 - 1.4.1.6. Interfaz Layout Manager y Layout Manager2
 - 1.4.1.6.1. BorderLayout
 - 1.4.1.6.2. CardLayout
 - 1.4.1.6.3. FlowLayout
 - 1.4.1.6.4. GridBagLayout
 - 1.4.1.6.5. GridLayout
 - 1.4.2. La clase Graphics
 - 1.4.3. Componentes de interfaz de usuario Swing
 - 1.4.3.1. Arquitectura de las componentes Swing
 - 1.4.3.2. Applets Swing. La clase JApplet



- 1.4.3.3. La clase JComponent
 - 1.4.3.3.1. Bordes
 - 1.4.3.3.2. Soporte de accesibilidad
 - 1.4.3.3.3. Doble "Bufering"
 - 1.4.3.3.4. Autoscrolling
 - 1.4.3.3.5. Tooltips
 - 1.4.3.3.6. Manejo de abreviaturas
- 1.4.3.4. Sistema de pintado en Swing
- 1.4.4. Java 2D
- 1.4.5. Accesibilidad
- 1.5. Manejo de eventos
 - 1.5.1. Clases de eventos de la interfaz de usuario
 - 1.5.2. Interfaces "Listeners"
 - 1.5.3. Clases "Adapters"
- 1.6. Contrucción de Applets
 - 1.6.1. La clase Applet
 - 1.6.2. Ciclo de vida de un Applet
 - 1.6.3. Hitos en un Applet: Métdos init(), start(), stop() y destroy()
- 1.7. Manejo de errores y excepciones
 - 1.7.1. Tipos de excepciones
 - 1.7.2. Manejador de excepciones
 - 1.7.2.1. Sentencia try{}
 - 1.7.2.2. Sentencia catch{}
 - 1.7.2.3. Bloque finally{}
 - 1.7.3. Sentencia **throws**
 - 1.7.4. Sentencia **throw**
 - 1.7.5. Creación de excepciones del usuario
- 1.8. Programación concurrente: Threads
 - 1.8.1. La clase Thread
 - 1.8.1.1. El método run()
 - 1.8.1.2. Ciclo de vida de un thread
 - 1.8.1.3. Manejo de prioridades
 - 1.8.1.4. Sincronización de threads
 - 1.8.1.5. Bloqueo de objetos. Modificador Synchronized
 - 1.8.1.6. Coordinar actividades. Método wait(), notify() y notifyAll()
- 1.9. Entrada y Salida en Java.
 - 1.9.1. El paquete java.io

Bibliografía

- ◆ **The Java Tutorial Second Edition: Object-Oriented Programming for the Internet** (Java Series). Mary Campione, Kathy Walrath. Addison-Wesley Pub Co; ISBN: 0201310074.
- ◆ **Graphic Java 2, Volume 2, Swing**. David M. Geary. Prentice Hall; ISBN: 0130796670



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA
FACULTAD DE INFORMÁTICA

◆ **Graphic Java 2, Mastering the JFC: AWT, Volume 1.** David M. Geary. Prentice Hall;
ISBN: 0130796662.