

1. Paradigma Orientado a Objetos. Fundamentos y origen de JAVA.
2. Elementos del Lenguaje. Tipos de datos, variables y operadores
3. Sentencias de Control.
4. Clase y Objetos en java. Estructura básica.
5. Sistema de Excepciones en Java. Exception.
6. Estructuras estáticas: Vectores y Matrices.
7. Clase Object
8. Clase System.
9. Herencia en Java.
10. Gestión de cadenas en Java
11. Clase String.
12. Clase StringBuffer.
13. Clase Math.
14. Clase Arrays.
15. Clases para tipos primitivos o simples: String, Integer, Double.... java.lang.*
16. Introducción a la jerarquía de colecciones en JAVA: Clase ArrayList y Clase Vector.
17. Introducción al tratamiento de ficheros en Java. E/S java.io.*
18. Introducción a la programación de escritorio. AWT/SWING.
19. Herramientas CASE para el desarrollo de artefactos SW en Java.

Nota: Todos los puntos tendrán ejercicios resueltos y una parte Bibliografía y recursos