



Basic JAVA Programming

หลักสูตรสำหรับผู้ต้องการเสริมสร้างจุดเด่นในด้าน Programming โดยเริ่มต้นเรียนรู้พื้นฐานการเขียนโปรแกรม ตั้งแต่คำสั่งพื้นฐานของ java การออกแบบโปรแกรมในลักษณะเชิงวัตถุ (Object-Oriented Programming) ไปจนถึง การเขียนโปรแกรมแบบ web application นำเสนอภาพและเสียง ออกแบบส่วนที่ติดต่อผู้ใช้ให้ตรงกับลักษณะของงาน รวมทั้งติดต่อรับส่งข้อมูลผ่านทาง Network ในรูปแบบต่าง ๆ ได้ การเรียนมุ่งเน้นสำหรับท่านที่มีประสบการณ์ด้าน Web Design หรือ ASP และ PHP Web Programming แต่ไม่เคยมีโอกาสศึกษาทางการเขียนโปรแกรมโดยตรงมาก่อน ในหลักสูตรนี้จะทำให้ท่านเข้าใจพื้นฐานการเขียนโปรแกรมที่ถูกต้อง อีกทั้งยังสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้กับ web site ให้มีความสามารถโดดเด่นอีกด้วย

กลุ่มเป้าหมาย

- ผู้ที่มีความสนใจการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์และสามารถใช้คอมพิวเตอร์ได้คล่อง
- ผู้ที่มีความรู้เกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมต่าง ๆ พอสมควร

ความรู้พื้นฐาน

- มีความรู้และเข้าใจหลักการพื้นฐานของการเขียนโปรแกรมเบื้องต้น
- มีความรู้พื้นฐานในการใช้อินเทอร์เน็ต
- มีความเข้าใจหลักการพื้นฐานในการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ
- มีพื้นฐานด้านการเขียนโปรแกรมมาก่อน เช่น ASP, PHP, C, C++, Pascal, Visual Basic, Delphi

ระยะเวลาในการอบรม:

- 20 ชม. (3 วัน)

ราคาคอร์สอบรม:

- 7,500 บาท (ราคานี้ยังไม่ได้รวมภาษีมูลค่าเพิ่ม)



เนื้อหาการอบรม:

1. Getting Started

- An Introduction to Java
- Phase of a Java Program
- The Java Programming Environment

2. Java Language Basics

- Comments, Data Type, Variables, Operators
- Getting input from the user
- Control Structure
- Command-line arguments

3. Classes & Objects

- Introduction on Object-Oriented Programming(OOP)
- Using Predefined Classes
- Defining Your Own Classes
- Static Fields and Methods
- Method Parameters
- Object Construction

4. Object-Oriented Programming (OOP) concepts

- Inheritance
- Abstract class and Interface
- Polymorphism

5. Java Array & Essential Class

- Arrays of primitive, class, or array types
- A multidimensional array
- Essential APIs
- Math APIs
- Primitive Wrapper Classes
- String



- Internationalization APIs

6. Advance language features

- Package and Access Modifiers
- Exceptions, Logging, Assertions, and Debugging
- Logging

7. Collections

- Framework Overview
- Iterable and Collection
- List
- Set
- Queue
- Map

8. GUI Programming

- GUI Components
- Layout Managers
- Event handling

9. Thread

- Define a thread
- Create separate threads in a Java program
- Control the execution of a thread
- Share data with multiple threads
- Use wait and notify to communicate between threads
- Use synchronized to protect data from corruption

10. Performing I/O

- File
- Random Access File
- Streams
- Writers and Readers